



Trabajo Final de Grado

Facultad de Filosofía

Grado en Estudios de Asia Oriental

La Era Sengoku en el videojuego japonés desde la semántica ficcional.

Autora: Elena Ramos Manzanares.

Tutor: Juan José Vargas Iglesias.

Departamento: Comunicación Audiovisual y Publicidad.

Curso académico: 2021/2022.

Resumen

En el siguiente trabajo se realizará un análisis sobre la representación de los mundos ludoficcionales en dos videojuegos ambientados en la Era Sengoku: *Nioh* y *Sekiro: Shadows Die Twice*. El objetivo de este estudio es examinar la forma en la que estos productos contribuyen al desarrollo de una experiencia lúdico-interactiva y ficcional a partir de los elementos que los conforman. Para ello, se contextualizará la emergencia de los videojuegos como objetos de estudio discutidos por distintas perspectivas en la historia, seguida de la aplicación de una metodología que parte de la Filosofía, la Narratología y los *Game Studies*, entre otros acercamientos científico-académicos. Finalmente, se exponen las diferencias y similitudes de los videojuegos analizados, para así llegar a una serie de conclusiones referentes a la imagen virtual que se construye a partir de esta época feudal japonesa.

Palabras clave: videojuego, Era Sengoku, mundo posible, ficción.

Abstract

In the following work, an analysis will be carried out on the representation of ludofictional worlds in two video games set in the Sengoku Period: *Nioh* and *Sekiro: Shadows Die Twice*. The objective of this study is to examine the way in which these products contribute to the development of a playful-interactive and fictional experience based on the elements that make them up. For this, the emergence of video games as objects of study discussed by different perspectives in history will be contextualized, followed by the application of a methodology that starts from Philosophy, Narratology and *Game Studies*, among other scientific-academic approaches. Finally, the differences and similarities of the analyzed video games are exposed, in order to reach a series of conclusions regarding the virtual image that is built from this Japanese feudal era.

Keywords: video game, Sengoku Period, possible world, fiction.

Índice

1. Introducción.	4
2. Marco teórico.	5
3. Metodología.	15
4. Resultados.	18
4.1. Nioh.	18
4.1.1. Análisis según las tres dimensiones de Planells de la Maza.	19
4.1.2. Dimensión macroestructural estática.	19
4.1.3. Dimensión microestructural dinámica.	24
4.1.4. Dimensión metaléptica.	29
4.2. Sekiro: Shadows Die Twice.	34
4.2.1. Análisis según las tres dimensiones de Planells de la Maza.	34
4.2.2. Dimensión macroestructural dinámica.	34
4.2.3. Dimensión microestructural estática.	38
4.2.3. Dimensión metaléptica.	48
5. Comparación entre ambos videojuegos.	53
6. Discusión y conclusiones.	56
7. Bibliografía.	60
8. Ludografía.	62

1. Introducción.

Los videojuegos son un medio y producto cultural en auge que presenta mundos virtuales. Dando un salto más allá del producto como medio de entretenimiento, los videojuegos están dotados de complejidad en distintos campos de estudio. Estos configuran un tema de estudio multidisciplinario, siendo discutidos en diferentes ámbitos como la filosofía, la narratología y la ludología. Así, estas producciones videolúdicas han demostrado su valía como objeto de investigación en la actualidad, que se manifiesta en los emergentes *Game Studies* y la aplicación de teorías ficcionales.

Este medio influye en la forma de interpretar y representar los mundos virtuales, además de permitir al jugador participar activamente e interactuar con el contenido. De esta manera, los videojuegos propician una experiencia directa con la temática tratada, así como proporcionan una imagen mental y mayor conocimiento del mundo que muestran.

A lo largo de la historia de los videojuegos y hasta la actualidad, las compañías han colocado a Japón, especialmente en la época feudal, como tema central de sus lanzamientos en todo tipo de géneros. Lo mismo sucede en otras producciones artísticas como el manga, anime o cine, donde las empresas representan un universo histórico y cultural del país nipón. Personalmente, he consumido este tipo de productos a lo largo del tiempo. Esto me acercó al Grado en Estudios de Asia Oriental, pues quería llevar estas motivaciones más allá de mis aficiones y estudiarlas desde un punto de vista académico.

A raíz de jugar a videojuegos que representaban el mundo japonés, dotado de una amplitud de elementos que evocan el Japón de la época y de mi propia participación en el desarrollo de la trama, comenzó a surgir la idea del presente trabajo. Como resultado de encontrarme inmersa en la ambientación virtual japonesa y tras avanzar en los posibles escenarios según mis decisiones, empecé a cuestionarme cómo aparecía representado en los videojuegos el mundo ficcional japonés de esta etapa característica. Mi intención pues, es conocer cómo estos productos inducen una experiencia lúdica y ficcional a partir de la construcción del mundo representado.

Se responderá a la pregunta en base a las siguientes preguntas de investigación: examinar la naturaleza ontológica y la construcción de los mundos ficcionales; delimitando las estructuras que constituyen estos mundos y su coherencia, analizar los

personajes; atendiendo a las acciones y relaciones entre ellos, y estudiar el papel del jugador en la accesibilidad y el desarrollo del producto.

Los videojuegos en estudio son *Nioh* y *Sekiro: Shadows Die Twice*. Estos se ambientan en el Período Sengoku, una época feudal situada entre el período Muromachi (1333-1573) y Azuchi-Momoyama (1574-1615), que abarca desde la caída del shogunato Ashikaga hasta la unificación de Japón bajo la dinastía Tokugawa (Edo). Dicha época se caracteriza por numerosos conflictos bélicos entre clanes y samuráis, acompañados del desarrollo de la cultura japonesa como se conoce actualmente.

Con todo esto, se afrontará la pregunta planteada, primero, estableciendo el marco teórico. Una vez abordados los diferentes enfoques académicos que han existido en la historia para estudiar los videojuegos, se hace uso de una metodología cualitativa basada en los estudios de los mundos ludoficcionales. Consiste en una teoría actual que aún los aspectos más relevantes de las disciplinas tratadas en el epígrafe anterior. Las tres dimensiones que plantea este acercamiento académico se aplican en cada videojuego individualmente, para seguidamente realizar una comparativa. En base a los resultados obtenidos, se procederá a discutir una serie de conclusiones y una posterior valoración tras la información analizada.

2. Marco teórico.

Para el acercamiento a la temática propuesta, se ha llevado a cabo una investigación bibliográfica online.

A modo de contextualización del estudio, cabe definir el concepto de *videojuego*. Planells de la Maza (2013) destaca el conflicto lingüístico entre el español y el inglés, ya que, en el idioma anglosajón, a diferencia del castellano, existen dos términos diferenciados *play* -juego sin normas preestablecidas-, y *game* -juego con normas prescritas-. En su estudio y por lo tanto en el presente trabajo, se considera el término “juego” desde el español. Según el teórico Johan Huizinga (1998), quien planteó un concepto de juego que fue el punto de partida para los estudios sobre este:

Es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno,

que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 27)

Existen diversas propuestas para lograr una definición consensuada del concepto. Destaca la aportación de Óliver Pérez-Latorre (2012), quien ha conseguido aglutinar varios aspectos tratados por otros autores para conseguir una definición más acertada:

El videojuego es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o ‘traduce’ en algún aspecto (p. ej., la tecla ‘w’ del teclado correlacionada con ‘caminar hacia adelante’). (p. 29)

Para entender el videojuego como objeto de estudio, es necesario detenerse en el debate inicial sobre cuál es el enfoque metodológico más adecuado para acercarse a este.

El creciente auge de los videojuegos a lo largo de la historia se ha manifestado en ámbitos culturales y académicos, hasta establecerse como un campo de estudio autónomo: *Game Studies*. Kokonis (2014) señala la declaración de Henry Jenkins sobre los videojuegos como “forma de arte de la era digital”, y que, por lo tanto, merecen el mismo tipo de atención crítica que se ha prestado hasta ahora a las formas de arte tradicionales del siglo XX. Fue en la revista *Game Studies* en la Universidad de Copenhague, cuando Espen Aarseth (2001) inauguró los *Game Studies* como una disciplina académica independiente y legítima en su artículo *Computer Games Studies, Year 1*. Según Aarseth (2001), los juegos son a la vez objeto y proceso; no pueden leerse como textos ni escucharse como música, deben reproducirse y la participación creativa es un ingrediente natural en los usos de los juegos. Para el autor, los juegos son a menudo simulaciones; no son laberintos estáticos como los hipertextos o las ficciones literarias. Así, estas simulaciones pueden variar los resultados dependiendo de la suerte, la habilidad y creatividad del jugador. Por lo tanto, concluye que los juegos no pueden reducirse a campos y departamentos ya existentes, como estudios de medios o sociología; aunque también deben estudiarse dentro de estos. En el mismo año, Jesper Juul enuncia una serie de argumentos en el artículo *Games Telling stories? A brief note on games and narratives:*

los videojuegos son narrativos en tanto usamos narrativas para todo, la mayoría presentan introducciones narrativas e historias de fondo y comparten rasgos con estas. A su vez, pueden describirse como no narrativos ya que no son parte de la ecología de los medios narrativos de las películas, novelas y teatro, el tiempo funciona de manera diferente y la relación entre el lector/espectador y el mundo de la historia es diferente a la relación entre el jugador y el mundo del juego (Juuls, 2001). Con ello, los *Game Studies* han proliferado desde la creación de departamentos en universidades, conferencias mundiales o internacionales y organizaciones, hasta publicaciones académicas (Kokonis, 2014) como el presente trabajo.

Tal es la influencia de los videojuegos en las disciplinas académicas, que durante una década dos grupos de críticos han vivido un debate sobre el enfoque más acorde para estudiarlos. Por un lado, los narratólogos abogan por estudiar los videojuegos desde la dimensión narrativa. Sin embargo, Michael Mateas (2002) sugiere el término “narrativista” para referirse a los nuevos narratólogos que estudian las narrativas digitales y, por lo tanto, los juegos de ordenador, para distinguirlos de narratólogos clásicos como Genette o Todorov, cuyas teorías habían aparecido antes de la llegada de estos juegos. Según Gonzalo Frasca (2003), la definición de un narratólogo es un estudioso que afirma que los juegos están estrechamente conectados con la narrativa y/o deben analizarse, al menos en parte, a través de la narratología. De esta forma, la narratología se dedica a investigar aspectos de la representación visual, la noción del movimiento, espacio y tiempo narrativo, narratividad de los personajes, técnicas de animación, etc. (King y Krzywinska, 2002).

Entre los narratólogos clásicos cuyas definiciones se han mantenido y desarrollado posteriormente, podemos destacar Genette y Prince. Genette (1972) propone un modelo narrativo conformado por tres capas: narración, historia y relato. “Propongo... llamar historia al significado o contenido narrativo, relato propiamente dicho al significante, enunciado o texto narrativo mismo y narración al acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce” (p. 83). A su vez, Genette diferencia la narración del relato: la primera se refiere al acto de contar una historia y la segunda al concepto propio de historia. Por lo tanto, la historia y la narración existen para nosotros por mediación del relato. Para analizar el discurso narrativo y las relaciones entre estos elementos, Genette (1972) propone una división ya planteada por Tzvetan Todorov en 1966:

Esa división clasifica los problemas del relato en tres categorías: la del tiempo “en que expresa la relación, entre el tiempo de la historia y el del discurso”; la del aspecto “o la manera como percibe la historia el narrador”; la del modo, es decir, “el tipo de discurso utilizado por el narrador”. (p. 85)

A raíz de estas distinciones, enuncia tres clases de determinaciones: la categoría del tiempo, referida a las relaciones temporales entre relato y diégesis; los modos del relato, referida a las formas o grados de la representación narrativa; y la voz, referida a cómo se encuentra implicada en el relato la narración, donde los protagonistas son el narrador y el destinatario (Genette, 1972, p. 86). Asimismo, define que narrar se refiere a la acción de producir una narración por un narrador (o narradores) y un narratario (o narratarios). De esta manera, el escritor e investigador Markku Eskelinen (2012) subraya las aportaciones de Genette para integrar las narrativas posmodernistas en el marco narratológico en curso, ya que muchas se organizan en torno a este modelo, que es capaz de poner en primer plano la narración y su relación tanto con la narrativa como con la historia.

En cuanto a Gerald Prince, en su obra *Dictionary of Narratology* (1987), define toda serie de conceptos que engloban esta disciplina. En lo referente a *narrativa*, es considerada como la representación de eventos reales o ficticios por parte de uno o más narradores, para uno o más narratarios (Eskelinen, 2012). Prince (1987) completó el término *narratario* acuñado por Genette: es aquel a quien se le narra, pero tanto el narrador como narratario, al ser construcciones ficticias, no pueden confundirse con su equivalente real (p. 35). Para terminar, el autor aporta varias definiciones para la narratología derivadas de otros autores. Destacan la primera, propuesta por Todorov, y la segunda entrada, propuesta por Genette. Así, Prince (1987) describe la narratología como la teoría de la narrativa que estudia la naturaleza, la forma y el funcionamiento de la narración (independientemente del medio de representación), examina lo que tienen en común todas las narraciones, así como lo que les permite ser diferentes entre sí. También puede considerarse como el estudio de la narración como modo verbal de representación de situaciones y acontecimientos ordenados temporalmente, y se centra en las posibles relaciones entre relato, narración e historia (Prince, 1987, p. 39).

En lo referente a los ludólogos, estos defienden poner atención en las mecánicas jugables. De hecho, la ludología fue el punto de partida para considerar el análisis de los videojuegos como una disciplina autónoma (Planells de la Maza, 2013). Esto se debe a la

labor de Aarseth, ya que defendía que un videojuego debía considerarse como juego, y por lo tanto debía estudiarse desde la ludología. Frasca (1999) acuñó el término *ludología* en su obra *Ludology Meets Narratology. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative*. Por tanto, la ludología (del latín *ludus*) se puede definir como una disciplina que estudia los juegos en general, los videojuegos en particular y las actividades lúdicas (Frasca, 1999). En la historia de este debate han existido posiciones radicales que ponen en manifiesto el choque teórico con la narratología. Según Eskelinen (2001) las historias son solo adornos poco interesantes o envoltorios de regalos para los juegos, y poner énfasis en este tipo de estudio es solo una pérdida de tiempo y energía. Por otra parte, Frasca propuso un artículo reconciliador titulado *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place* (2003). En esta obra rechaza el debate existente ya que estaba plagado de malentendidos y términos erróneos. Frasca (2003) expresa que cuando sugirió el término de ludología no tuvo la intención de descartar la narratología, sino de complementarla. De hecho, su propósito era mostrar cómo los conceptos básicos de la ludología podrían usarse junto con la narratología para comprender mejor los videojuegos.

Los videojuegos sugieren un amplio abanico de elementos a analizar, por lo que deben estudiarse desde múltiples ángulos diferentes. Planells de la Maza (2013) denuncia la incapacidad de la narratología tradicional para ahondar en los aspectos más interactivos del juego. “La visión narratológica concebía el videojuego como un medio más para contar historias olvidando en ocasiones la particularidad interactiva del nuevo medio y su naturaleza como juego” (p. 35). Kokonis (2014) refiere que si los narratólogos se propusieron explorar la dimensión narrativa de un juego con historia, como su punto de partida en su enfoque, y los ludólogos se enfocan respetuosamente en el juego para discutir la experiencia de juego, quedan otros tres rasgos que podrían requerir diferentes enfoques teóricos: teorías de representación, estética o percepción para infografías; teorías sobre la transmisión y recepción/función del sonido para el aspecto de audio de los juegos; y teorías de los nuevos medios digitales para el tema de interactividad en cuanto a la interfaz/modo de comunicación de los juegos con su usuario. Con esta afirmación, sugiere que utilizar sólo la narratología o la ludología sería contraproducente, o la combinación de ambos enfoques tampoco sería suficiente.

Por ello, paulatinamente a este conflicto de disciplinas académicas, está ganando terreno una metodología válida para estudiar los mundos de ficción de los videojuegos: la Teoría de los Mundos Posibles (Planells de la Maza, 2013). La teoría de los Mundos

Posibles es una de las teorías que ha contribuido al estudio de la ontología de la ficción literaria. El concepto de Mundo Posible es una adaptación de la filosofía analítica y las aportaciones de Leibniz y Lewis, desarrollada inicialmente como modelo para formular la semántica de los operadores modales de necesidad y posibilidad. “Aristóteles nos enseñó que la idea misma de mundo posible nos remite a la posibilidad, a la potencialidad, a lo que puede ser imaginado o elaborado, a lo que puede suceder y a lo que se podría decir” (Espezúa, 2006). Más adelante, un grupo de teóricos literarios usó esta teoría en estudios literarios y de narratología para analizar los mundos de ficción. Según Planells de la Maza (2013) el acercamiento a los mundos posibles en esta temática fue articulado inicialmente por Félix Martínez Bonati (1960), Lucia Vaina (1977) y Umberto Eco (1993) y posteriormente por Walter Mignolo (1981), Benjamin Harshaw (1984), Thomas Pavel (1989), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albadalejo (1998) y Lubomir Dolezel (1999), entre otros.

Para comprender la teoría de los Mundos Posibles es necesario atender al concepto de *mundo*. Este concepto es interpretado de distinta forma a lo largo de la historia y dependiendo del campo de estudio. Si prestamos atención a una definición general, la Real Academia Española define el término como “conjunto de todo lo existente”. Al ser una cuestión estudiada en diferentes ámbitos, existen distintas concepciones que abordan nociones más particulares. Algunas aportaciones extienden el concepto a nuestra existencia e interacción con este. Siguiendo esta línea, otros autores señalan características universales. Según Girvan (2018) la definición de un mundo comprende tres ideas clave: es un espacio compartido que es habitado y moldeado por sus habitantes, las experiencias y la interpretación de esas experiencias no son fijas sino mediadas a través de nuestros cuerpos físicos y respuestas psicológicas, y a través de nuestros cuerpos físicos nos movemos por el espacio compartido, interactuando con objetos y otros, con quienes construimos una comprensión compartida del mundo en ese momento. Por otra parte, Planells de la Maza (2013) expresa que el mundo se compone de múltiples sujetos, objetos y estados estrechamente interconectados, que constituyen sistemas de representación autónomos y particulares, esenciales para la comprensión de nuestra realidad, participando en nuestras elecciones cotidianas.

De forma más específica y desde el campo de los estudios ficcionales en el que nos encontramos, Planells de la Maza (2013) establece la siguiente definición:

Los mundos de ficción tradicionales deberán concebirse como un espacio de juego activo, un modelo constituido por un diseño previo *-game design-* con una experiencia lúdica prescrita *-gameplay-* pero que, a la vez, puede verse ampliada por las actividades no previstas de los jugadores *-play-*. (p. 24)

Siguiendo la semántica de los mundos ficcionales, Girvan (2018) plantea un concepto de *mundo virtual*, que abarca las características que lo hacen virtual como tal. Así, los define como espacios compartidos, simulados, habitados y modelados por sus habitantes, representados como avatares. Estos avatares median nuestra experiencia de este espacio a medida que nos movemos, interactuamos con objetos e interactuamos con otros, con quienes construimos una comprensión compartida del mundo en ese momento.

Desde la Teoría de los Mundos Posibles aplicada a la ficción, podemos encontrar una serie de consideraciones del autor Lubomir Dolezel. Dolezel reconstruye la teoría de la mimesis de Platón y Aristóteles. Según esta, “las ficciones (los objetos ficcionales) derivan de la realidad, son imitaciones/representaciones de entidades realmente existentes” (Dolezel, 1999). Para Platón, la mimesis es la copia de la realidad y la reproducción de nuestro mundo con la intención de engañar. Por otro lado, Aristóteles no considera la función mimética como un engaño, sino como un proceso de imitación y creación que el ser humano utiliza para aprender y transmitir su conocimiento y cultura (Planells de la Maza, 2013). Dolezel llama *función mimética* al núcleo de una teoría semántica de la referencia ficcional. De esta manera, el particular ficcional representa al particular real; “si un prototipo particular de la entidad ficcional puede encontrarse en el mundo real” (Dolezel, 1999), un particular ficcional representa a un universal real; “porque esos mismos particulares ficcionales representan a universales reales o prototipos reales ubicables e identificables en el tiempo y el espacio” (Espezúa, 2006) y la fuente real representa al particular ficcional; “porque la realidad sirve de fuente para la elaboración de la novela donde aparecen los particulares ficcionales” (Espezúa, 2006). Sin embargo, Dolezel reflexiona sobre las limitaciones de la mimesis como teoría de la ficcionalidad. No siempre es posible descubrir un particular real que represente a cada particular ficcional, como tampoco lo es encontrar correspondencias de particulares ficcionales a universales reales. La semántica mimética se adhiere exclusivamente al mundo real. “Las dificultades de la teoría mimética surgen de vincular las ficciones exclusivamente al mundo real” (Dolezel, 1999). De esta forma, se adhiere a un modelo

de mundo único. Por lo tanto, señala Dolezel, “impide la formulación y estudio de la cuestión fundamental de la semántica de la ficción: ¿cómo nacen los mundos ficcionales?” (Dolezel, 1999, p. 76). Para responder a esta pregunta y a las limitaciones de la teoría mimética, el autor propone una semántica ficcional enmarcada en los mundos múltiples: la *semántica de la ficcionalidad de los mundos posibles*.

Dolezel formula tres tesis:

- “Los mundos ficticios son conjuntos de estados de cosas posibles” (Dolezel, 1999, p. 79). Considera que los personajes ficcionales, aunque no se identifican ni dependen de un particular real de su mismo nombre, habitan como individuos posibles en el mundo ficcional de la obra. De esta manera, legitima la existencia de personajes, experiencias o interacciones entre ellos.
- “El conjunto de mundos ficcionales es ilimitado y variado al máximo” (Dolezel, 1999, p. 80). La semántica de los mundos posibles puede incluir tanto mundos más reales como fantásticos, por lo que no es necesario distinguir estos dos tipos de mundos ficcionales. “Los mundos de la literatura realista no son menos ficcionales que los mundos de los cuentos de hadas o la ciencia ficción” (Dolezel, 1999, p. 80). Además, añade la posibilidad de *mundo híbrido*: “Si imaginamos las modalidades aléticas (el sistema de posibilidad, imposibilidad y necesidad) que desempeñan este papel, podemos generar no sólo los consabidos mundos natural y sobrenatural, sino el mundo híbrido, que ha pasado desapercibido hasta ahora” (Dolezel, 1999, p. 82).
- “Los mundos ficcionales son accesibles desde el mundo real” (Dolezel, 1999, p. 82). Esto es, a través de canales semióticos mediante el proceso de información, como son los textos literarios o los videojuegos. “El mundo real participa en la formación de los mundos ficcionales proporcionando los modelos de su estructura” (Dolezel, 1999, p. 83). Esto explica la inclusión de referencias históricas, experienciales o culturales. Además, el autor sostiene que es necesario transformar sustancialmente el material real y convertirlo en posibles no reales, por lo que “un lector real puede observar los mundos ficcionales y hacer de ellos una fuente de su experiencia, al igual que observa y se apropia del mundo real a través de su experiencia” (Dolezel, 1999, p. 83).

Dolezel ofrece tres rasgos de los mundos ficcionales de la literatura:

- “Los mundos ficcionales de la literatura son incompletos” (Dolezel, 1999, p. 84). La información de los mundos ficcionales sólo puede obtenerse mediante los

canales semióticos, y los vacíos constituyen una característica tanto lógica como estética en las ficciones literarias. “La propiedad de la incompleción implica que muchas de las conclusiones concebibles acerca de los mundos ficcionales literarios son irresolubles” (Dolezel, 1999, p. 85).

- “Muchos mundos ficcionales de la literatura no son semánticamente homogéneos” (Dolezel, 1999, p. 86). Esto explica los mundos ficcionales compuestos de distintos dominios semánticos, como son los naturales y sobrenaturales en el caso de los mitológicos. “En narrativa, un mundo ficcional tiene que ser un conjunto complejo de dominios diversificados para poder acomodar los más diversos individuos posibles, así como estados de cosas, eventos, acciones, etc.” (Dolezel, 1999, p. 87).
- “Los mundos ficcionales de la literatura son constructos de actividad textual” (Dolezel, 1999, p. 87). Dolezel añade que los mundos posibles no se descubren, siguiendo la filosofía de Leibniz, sino que su construcción ocurre en actividades culturales, es decir, por la actividad humana: la poiesis.

Planells de la Maza (2013), a raíz de las teorías de la ludología, la narratología y en especial la semántica ficcional de los mundos posibles, ofrece un nuevo modelo para analizar los videojuegos: la *teoría de los mundos ludoficcionales*. El autor define *mundo ficcional* de la siguiente manera: “un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados” (p. 178). El teórico refiere que estos mundos ficcionales comparten características con los mundos de ficción literarios o cinematográficos, pero se diferencian respecto a su relación con el usuario. Así, establece una serie de características:

- “Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos” (Planells de la Maza, 2013, p. 180). El autor añade el carácter participativo y transformador del lector/espectador/jugador al predecir lo que ocurrirá en la obra a partir de una serie de pistas. Estos mundos están prediseñados mediante estructuras a las que se les atribuyen uno o varios objetivos y que dan lugar al carácter anticipador y a sus estrategias, así como delimitan su finitud. “Por ello, la cohesión y estabilidad que gobierna la estructura del sistema de lo posible evita la idea de que el videojuego sea un mundo de libertad para el usuario” (Planells de la Maza, 2013, p. 182).

- “Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autentificables por uno o más jugadores” (Planells de la Maza, 2013, p. 186). En tanto el mundo se configura para que el jugador participe activamente, tome decisiones y lo haga funcionar. Para justificar la capacidad del usuario, toma el concepto *función de autentificación* de Dolezel: “existir ficcionalmente significa existir como un posible construido por medios semióticos” (1999, p. 209). Según Planells de la Maza (2013) esta característica supone aceptar un mundo posible y rechazar los demás, para obtener consecuencias y un balance final del juego. Además, el jugador debe ser consciente de sus actos, las posibilidades disponibles, reubicarse en el nuevo mundo posible una vez pasado de un nivel a otro, cumpliendo objetivos y evaluando el desempeño tanto a nivel lúdico como ficcional.
- “Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción” (Planells de la Maza, 2013, p. 188). El autor propone en su modelo una solución al debate de la Narratología y la Ludología antes enunciado. “Por ello, el sistema ludoficcional ostenta coherencia interna mediante la constante cooperación entre las reglas de juego, la ficción, la semántica extensional-intensional y, de manera muy particular, la pragmática definida por la sedimentación histórica del *play*” (Planells de la Maza, 2013, p. 191). Dicho sistema integra tanto las reglas del juego como los elementos ficcionales.
- “Los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados” (Planells de la Maza, 2013, p. 191). Se alude a la concepción de Dolezel de mundo ficcional al que se accede a través de canales semióticos. Según Planells de la Maza (2013) estos canales son una combinación entre las palabras, sonidos e imágenes que se integran con la interactividad. La interactividad es un concepto complejo a lo largo de la historia, que ha dado lugar a otros conceptos como *actuación*. El autor señala la definición de Murray como “es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (p. 139). A raíz de este concepto, Planells de la Maza (2013) propone la noción de *metalepsis*. Señala la definición de Genette como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de los personajes diegéticos en el universo metadiegético”. En los videojuegos, la *metalepsis* supone una ruptura limitada del marco ficcional. Las actuaciones del jugador se encuentran en un

margen preestablecido por el autor, abarca una serie de procesos y “la figura narrativa permite analizar el acceso al mundo ludoficcional desde la excepcionalidad cultural y, por ello, desde el necesario aprendizaje” (Planells de la Maza, 2013).

- “Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia” (Planells de la Maza, 2013, p. 195). Los contenidos de la ficción pueden ampliarse desde las influencias exteriores a través de otros canales semióticos. “Sin embargo, son los propios videojuegos la principal fuente para la creación de mundos ludoficcionales” (Planells de la Maza, 2013, p. 198). Ejemplo de ello son las secuelas, precuelas, el *remake*, el *reboot*, el *spin off* y el *cross over*.

Con todo ello, los videojuegos conforman mundos posibles inscritos en la ficción y participan en el imaginario cultural actual (Planells de la Maza, 2013). De este modo, pueden considerarse elementos culturales, ficcionales y de interés académico.

3. Metodología.

A fin de analizar la capacidad de los videojuegos para producir una experiencia lúdica y ficcional sobre Japón, se acudirá a las metodologías de los estudios ficcionales, en base a la Teoría de los Mundos Ludoficcionales de Planells de la Maza. Los videojuegos constituyen un objeto de estudio complejo debido a su actualidad y los distintos acercamientos científicos y académicos posibles. Sin embargo, la propuesta del autor aúna las aportaciones de la Teoría de la Ficción y la Teoría de los Mundos Posibles junto a un acercamiento teórico de diversos ámbitos de estudio como la Filosofía Analítica, la Filosofía del Lenguaje, la Narratología y la Ludología. Constituye, por tanto, un enfoque teórico-práctico novedoso en el campo de los videojuegos y los *Game Studies*, ya que supone consensuar distintos puntos de vista y a su vez desplegar nuevas líneas de investigación.

Esta metodología de carácter cualitativo responde a tres criterios fundamentales. Primeramente, la selección de juegos debe cumplir con el *mainstream* comercial, es decir, deben ser títulos que gocen de gran éxito e influencia en las masas. En segundo lugar, para considerarse como interés de estudio, los juegos tienen que estar constituidos por mundos de ficción complejos, con el objeto de despertar la atención de tanto los usuarios

como los críticos y analistas. Por ello, también deben ser juegos actuales. El último criterio contempla la selección de títulos de acuerdo con la Teoría de Géneros. En la historia de los videojuegos se han establecido varias taxonomías atendiendo a distintos acercamientos, como la distinción entre “juegos de habilidad y acción” y “juegos de estrategia” por parte de Crawford (1984), o las 43 categorías establecidas por Wolf (2002) atendiendo al carácter interactivo. Recientemente, consideraciones como las de Pérez-Latorre (2011) se han consolidado como avances más desarrollados y rigurosos, si bien siguen existiendo matices, pues este no contempla la hibridación de géneros.

En los casos de este estudio, la saga *Nioh* corresponde al grupo de juegos de rol y acción (*ARPG*), mientras que *Sekiro: Shadows Die Twice* se clasifica como un juego de acción y aventura (*Real Time 3D Adventure*). El primero corresponde a un subgénero que combina elementos de acción, rol y aventura, enfatizando el combate cuerpo a cuerpo en tiempo real bajo control directo del jugador, así como la gestión de recursos en torno a la personalización del personaje y el cumplimiento de misiones. El segundo se caracteriza por incorporar elementos de acción, como son los desafíos físicos, con elementos del género de aventura. De esta manera, genera una mecánica de juego determinada por la exploración y un fuerte componente cinematográfico a través de suspensiones temporales mediante cinemáticas. De tal forma, la Teoría de los Mundos Ludoficcionales aplicada a estos títulos de diferente género sirve para conformar una comparativa discursiva entre ambos videojuegos, a fin de analizar cómo representan Japón y, concretamente, la Era Sengoku.

Planells de la Maza configura el estudio de los videojuegos mediante tres tipos de dimensiones distintas: una Dimensión Macroestructural Estática, una Dimensión Microestructural Dinámica y una Dimensión Metaléptica. Estas, a su vez, inciden en tres aspectos: las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y, finalmente, el papel del usuario.

La Dimensión Macroestructural Estática se rige por el sistema de mundos posibles. Esta categoría analiza la estructura global y el papel narrativo de los videojuegos, teniendo en cuenta las posibilidades de acción y decisión que disponen estos mundos y su carácter influyente en la experiencia de juego. Así, permite obtener una serie de variables aplicables a cada juego, que se corresponden con los elementos que componen cada mundo posible jugable: Existentes, eventos, punto de partida, objetivo explícito/implícito y principal o secundario, conflicto ludoficcional y mecanismos de balance de juego y habilitación/prohibición del acceso al siguiente mundo posible. De

igual modo, cada mundo ludoficcional está formado por diferentes categorías: Los Mundos Posibles Primarios (MPP), los Mundos Posibles Secundarios (MPS), los Mundos Posibles Narrativos (MPN) y los Mundos Posibles extraludoficcionales (MPE). Siendo MPP los que conforman la base de la estructura de los mundos y son imprescindibles para su construcción; MPS aquellos que se configuran como propuestas no necesarias pero aceptables por el jugador -misiones secundarias-; MPN los que mediante escenas cinematográficas pueden suspender la acción del usuario *-cutscene-* o restringir su interacción *-ingame-* y, por último, MPE son aquellos que niegan la participación en la estructura ludoficcional, como es el caso de los *bugs*. Por tanto, la Dimensión Macroestructural Estática atiende a la construcción interna de los mundos ludoficcionales, de manera que ofrece un completo entramado de mundos posibles y elementos que se interrelacionan para determinar la estructura de los videojuegos en estudio.

La Dimensión Microestructural Dinámica comprende el análisis de los personajes, sus acciones, relaciones y nociones psicológicas. Dicho de otra forma, permite estudiar detalladamente la construcción y el papel que juegan los personajes. Así pues, examina el desarrollo de la ética e ideales de cada entidad ficcional que, junto a las acciones posibles tanto del jugador como de otros particulares y sus relaciones, impactan en la experiencia de juego. Las variables de análisis de esta categoría se organizan en tres grupos: la constelación de particulares ficcionales, los submundos y las acciones asociadas a los particulares y al personaje-jugador. Además, esta dimensión permite la observación de otras variables como el punto de vista, la temporalidad y, en el caso de los videojuegos en estudio, los sucesos históricos -verídicos o ficticios- en los que se desarrolla la trama y los submundos de los personajes. Por consiguiente, la Dimensión Microestructural Dinámica coloca el centro de atención de este estudio en los elementos sustanciales que participan en la construcción del videojuego, que a su vez se encuentran en conexión con la estructura formal que analiza la Dimensión Macroestructural Estática.

Por último, la Dimensión Metaléptica abarca la intervención externa del usuario como entidad performativa y la metalepsis como elemento conector entre este y el mundo ficcional. Con ello, permite analizar el tránsito entre los distintos niveles de la ficción, los saltos internos y rupturas del marco ficcional, a la vez que examina los sistemas físicos y simbólicos desde el jugador al mundo y viceversa. Las variables de análisis se dividen en dos categorías: Metalepsis naturalizada y metalepsis excepcional. La metalepsis naturalizada se caracteriza por la acción del jugador en el mundo ludoficcional a través

de un sistema de control físico y un interfaz de juego, que provocan cambios y rupturas de los límites de la ficción. Ante el acto del usuario, el mundo de ficción da una respuesta automática, que recibe el nombre de *devolución metaléptica*. Dicha devolución puede producirse por el interfaz del juego o por el control físico. Por otro lado, la metalepsis excepcional es aquella cuya ruptura del marco es producida por el sistema-narrador u otro ente ficcional. De este modo, estos elementos rompen con la ficción en tanto se dirigen o interactúan directamente con los particulares ficcionales o el jugador. Por ende, la Dimensión Metaléptica engloba la relación entre el jugador y el mundo, así como sus capacidades de acción, mediación y el papel que juegan en la comprensión y formación del mundo ludoficcional.

La aplicación de esta metodología ha consistido en la división en apartados, cada uno referido a las tres dimensiones de análisis según la Teoría de los Mundos Ludoficcionales de Antonio Planells de la Maza, y procediendo a tratar las variables correspondientes con cada videojuego. De esta forma, relaciono las diferencias en las construcciones ludoficcionales de estos juegos y las significaciones respecto a la representación del Período Sengoku japonés.

4. Resultados.

4.1.Nioh.

Este videojuego desarrollado por Koei Tecmo y NINJA TEAM se contextualiza en términos de género como rol de acción. La primera entrega de la saga llegó en 2017 y la precuela, *Nioh 2*, en 2020. La trama está ambientada en una versión ficticia del país nipón durante las batallas del Período Sengoku. El protagonista, William Adams, un pirata y samurái occidental que existió en la historia de Japón, comienza una aventura por estas tierras para recuperar a su espíritu protector Saoirse de las manos del villano Edward Kelley. El videojuego se enmarca en las tensiones bélicas entre España e Inglaterra, ambas interesadas en obtener piedras con poderes denominadas *amrita*, y los conflictos internos entre los clanes japoneses. De esta manera, William emprende un viaje a Japón lleno de desafíos y encuentros con distintas figuras históricas, a la vez que debe luchar contra unas criaturas monstruosas que han infectado el país, los *yokai*.



Figura 1. Portada de *Nioh* mostrando al protagonista William Adams.

4.1.1. Análisis según las tres dimensiones de Planells de la Maza.

4.1.2. Dimensión macroestructural estática.

Nioh configura un entramado de mundos que alterna tanto los Mundos Posibles Primarios jugables (MPPs) como los Mundos Posibles Narrativos (MPNs), con opción a Mundos Posibles Secundarios (MPSs). Así, el videojuego comienza introduciendo un MPN a través de cinemáticas (*cutscenes*) que contextualizan la trama y el MPP donde se encuentra el protagonista William. En este caso, el primer MPP enmarca el prólogo de la historia y se sitúa en la Torre de Londres durante el año 1598. Asimismo, el juego no establece un MPS del tipo “tutorial” hasta completarlo, pues las explicaciones sobre las mecánicas básicas de juego vienen implícitas en este MPP. Además, no se permite la modificación de este mundo, en tanto el personaje no puede subir de nivel o cambiar sus características. Al terminar este primer MPP, se despliega el Mundo Posible Secundario a modo de tutorial. Primeramente, el jugador debe elegir entre cinco armas disponibles y tres espíritus guardianes, seguido de combates contra enemigos comunes para aprender los mecanismos de combate de forma más específica. Una vez superado este mundo posible, se despliega el acceso al mapa del mundo. Dicho mapa conforma la macroestructura real de *Nioh*, que se divide en distintas regiones. A su vez, cada región geográfica dispone de MPPs (misiones principales) y MPSs (misiones secundarias y misiones ocaso). El jugador es libre de elegir el acceso a un MPP o un MPS. Por otro lado, el mapa del mundo ofrece un Punto Inicial. Este Punto Inicial permite el acceso a

zonas seguras y acciones como mejora de características, armas u objetos. Encontramos los Santuarios, el Almacén de objetos, el Herrero, el Dojo -a su vez con MPSs de tipo tutorial-, Puerta *torii* -que permite el acceso a los mundos posibles de otros jugadores *online*- y la Casa del té oculta. En cuanto a los MPPs, estos vienen determinados por una estructura lineal mediante niveles, de modo que se introducen las distintas regiones históricas de Japón: Kyushu, Chugoku, Kinki, Tokai, Sekihagara y Omi. Al completar las misiones principales, el mapa presenta otros MPSs en forma de misiones ocaso, es decir, versiones más difíciles de estas y con mejores recompensas. Respecto a las misiones secundarias, no son necesarias para completar el juego y, aunque suelen ser más cortas, están provistas de distintos mundos narrativos como las demás. Una característica que destacar de los mundos posibles tanto principales como secundarios de *Nioh* es que, a pesar de que se encuentren situados en la misma zona geográfica, pueden cambiar dependiendo de la misión que se escoja realizar. En otras palabras, la versión del mapa, los enemigos y demás particulares existenciales se modifican cada vez que se visiten para presentar distintas posibilidades de juego, decisiones y exploración.



Figura 2. Mapa del mundo.

El juego tiene como principales existentes a personajes históricos, entre los que se encuentran el protagonista William Adams, su espíritu guardián Saoirse, el ninja Hattori Hanzo, el villano Edward Kelley, el jefe final John Dee, la guerrera Tachibana Ginchiyo y los líderes Oda Nobunaga y Tokugawa Ieyasu. Otros particulares existentes son los enemigos, mayormente representados por los *yokai*. El espacio se encuadra en amplios mapas delimitados de las diferentes regiones de acuerdo con el tipo de misión que se escoja. Además, muchos de ellos emplazan lugares y construcciones históricas.

Respecto a los eventos, *Nioh* presenta batallas de alta dificultad, la posibilidad de explorar cada mapa, obtener objetos coleccionables, y mejorar el personaje y su equipamiento dependiendo de la elección del jugador. Los sucesos tienen lugar en torno a un conflicto diplomático por la *amrita*, una piedra con poderes mágicos que la reina Isabel I de Inglaterra solicitó al protagonista para vencer a España en la guerra. Los estados y relaciones posibles entre los existentes se manifiestan mediante la confrontación bélica, como es el caso de William con los *yokai* que necesita derrotar para avanzar y con los enemigos más importantes como Edward Kelley o John Dee. Sucede lo contrario con personajes como Hattori Hanzo y Tachibana Ginchiyo, quienes presentan una relación de alianza y neutralidad respecto al particular principal. En cuanto al elemento de punto de partida, la experiencia ludoficcional del jugador comienza con la huida de William en la Torre de Londres, por lo que consiste en un nivel introductorio para familiarizarse tanto con la trama como con el sistema de juego. De esta manera, *Nioh* propone un objetivo principal a raíz del primer MPP: recuperar al espíritu guardián Saoirse arrebatado por el villano Edward Kelley, ya que tiene el poder de detectar la apreciada *amrita*. No obstante, en la consecución de esta meta, William se ve obligado a perseguirlo hasta Japón, lo que conlleva el cumplimiento de numerosos objetivos secundarios a lo largo de su viaje. De hecho, cada objetivo viene determinado de forma explícita por la misión, ya sea principal o secundaria que aparece en el mapa del mundo. Sin embargo, el género y la dificultad del juego manifiestan otros objetivos de forma implícita que no afectan al marco ficcional pero sí condicionan la experiencia de juego, como son el cumplimiento de logros, conseguir los coleccionables, el desbloqueo de habilidades o la customización del personaje. Así, el videojuego en estudio muestra conflictos de estilo diplomático y militar, desde el MPN inicial donde se introduce el conflicto entre Inglaterra y España, hasta la guerra interna de los clanes japoneses propia de la época en la que se encuadra la trama. En relación con los mecanismos de balance de juego, Koei y NINJA TEAM configuran su estructura con elementos característicos del género *Hack and Slash* y prestan total atención al combate cuerpo a cuerpo con armas. Sin embargo, este tipo de videojuegos exponen mayores obstáculos a la hora de avanzar a los siguientes mundos posibles ya que no hay opción de elegir el modo de dificultad y los combates requieren el dominio de las mecánicas de juego. Con ello, el acceso al siguiente mundo posible viene determinado por el enfrentamiento con un rival de mayor nivel al final de cada mapa. Una vez derrotado, el juego da la opción de abandonar la misión y volver al primer MPP, es decir,

el mapa del mundo. De la misma manera, el cierre de mundo se basa en la introducción de MPNs mediante *cutscenes* y el posterior recuento de recompensas.



Figura 3. Enfrentamiento contra un jefe final.

Conviene señalar una posibilidad de desarrollar la macroestructura de *Nioh*. Esta entrega presenta tres *DLCs*, es decir, contenidos descargables. En la expansión *Dragón del norte*, el particular existente más importante es Date Masamune, un samurái y *daimyo* en la historia de Japón que está recolectando *amrita* en secreto para desatar el caos. William deberá acudir a la nueva región de Tohoku con el objetivo de descubrir qué ocurre en el norte de Japón y reunirse con Hattori Hanzo. El siguiente *DLC* continúa la historia del anterior y se denomina *Honor sublevado*. En este momento de la historia de Japón, durante la campaña de invierno del Sitio de Osaka, William se dirige hacia el castillo formando parte de las fuerzas de Tokugawa en la lucha contra el clan Toyotomi. La última expansión es *El fin de la masacre* y cuenta el fin de la estancia de William en la campaña de verano de Osaka. Estos *DLCs* siguen la estructura del juego principal. Cada región geográfica se organiza en varias misiones principales (MPPs) y misiones secundarias (MPSs), ampliando a su vez los existentes en forma de jefes y enemigos corrientes exclusivos. La forma de acceso entre los mundos posibles principales y secundarios también se establece mediante Mundos Posibles Narrativos -*cutscenes*- y batallas contra un jefe. Adicionalmente, al terminar la partida con la misión final *Los ojos de la reina*, las expansiones desbloquean la posibilidad de elegir nuevos modos de dificultad, llamados *sendas*. La primera se denomina *Senda del fuerte*, seguida de *Senda del demonio*, *Senda del sabio* y *Senda del nioh*, que equivale al concepto usado en otros juegos como *Nueva Partida +4*. Estas *sendas* se caracterizan por el aumento del nivel

requerido para las misiones y los enemigos, el acceso a nuevas armas y armaduras más poderosas y la posibilidad de alternar entre el modo normal y la senda elegida.

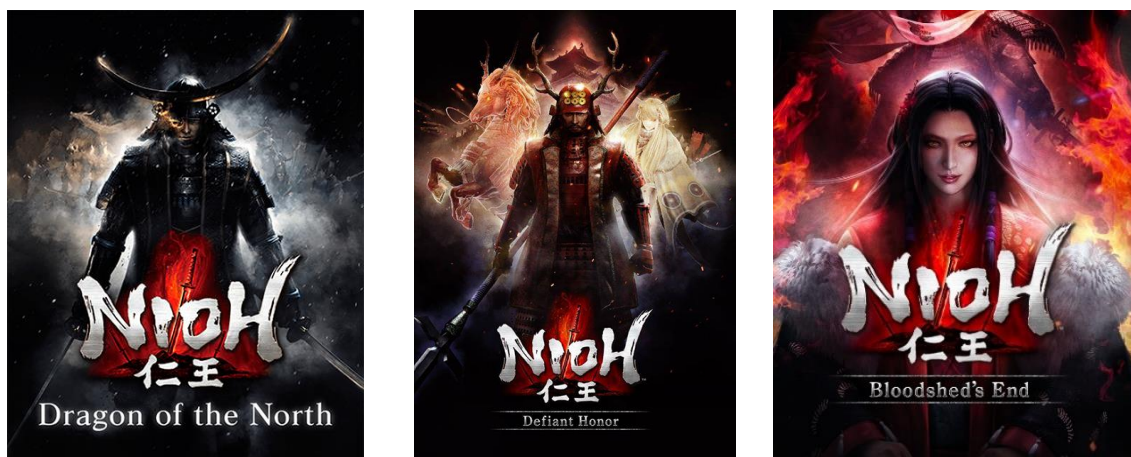


Figura 4. Expansiones de *Nioh*.

Asimismo, la primera expansión agrega una nueva misión especial en un mundo posible del Reino de los Yokai, denominado *Averno*. Consiste en un campo de batalla formado por 999 pisos. A su vez, cada piso consta de un espacio sin enemigos denominado Terra Firma, cuatro Planos del abismo y Crucible, la arena de los jefes. La estructura de este nuevo MP cambia respecto al modo de juego normal. Si bien el acceso al siguiente piso requiere derrotar al jefe de este, el jugador solo puede optar por avanzar al próximo o abandonar el Averno completamente. Por tanto, no hay posibilidad de desplazarse libremente o volver a pisos anteriores. De hecho, tampoco existen Mundos Narrativos que enmarquen la trama, pues el objetivo principal es derrotar a enemigos frenéticamente y no se desarrolla una historia.



Figura 5. Averno de *Nioh*.

Por todo ello, *Nioh* plantea un entramado de mundos posibles dinámicos cuyo orden responde a las elecciones del jugador en el Mundo Posible Principal del mapamundi. Así, la trama se configura en Mundos Posibles Narrativos que, tanto al principio como al final de cada misión, interrumpen la experiencia lúdica del jugador para introducir el relato. No obstante, aunque los Mundos Posibles Primarios y sus Mundos Posibles Narrativos configuran la trama de forma lineal, existe la posibilidad de bifurcar la experiencia ludoficcional principal para atender a Mundos Posibles Secundarios que se van desbloqueando conforme se completan las misiones principales. Son MPSs que pueden aislarse de la estructura general, ya que no influyen en el objetivo final ni en el desarrollo de la trama, aunque complementan el entramado de ficción. Además, el juego completa su nivel macroestructural mediante expansiones con nuevos mundos posibles, misiones principales y secundarias, dificultades adicionales y un modo de juego que rompe con la estructura general. Por lo tanto, *Nioh* manifiesta una dimensión macroestructural conformada por multitud de mundos posibles, tanto principales como narrativos y secundarios, que facilitan la transición y las diferentes posibilidades de orden y acción. En consecuencia, el juego muestra una macroestructura que permite no solo avanzar, sino también repetir anteriores MPs con igual o menor dificultad que el que se ha completado previamente.

4.1.3. Dimensión microestructural dinámica.

Nioh expone un mundo multipersonal, es decir, un espacio donde su creación no se limita solo al propio personaje, sino que abundan otros particulares ficcionales y se relacionan entre ellos. La microestructura se construye en un Japón bélico donde predominan zonas tenues acechadas por las criaturas *yokai*, otros seres del folklore nipón y samuráis históricos. Por tanto, la constelación de particulares ficcionales expone relaciones principalmente físicas, ejemplificadas en las batallas entre William y los enemigos. En cambio, las relaciones que se manifiestan en el Punto Inicial, la zona segura del videojuego, son de tipo dialécticas, es decir, los combates se sustituyen por espacios orientados a los tutoriales, la mejora de armas, compra y venta de objetos, etc. En cuanto al modelo de poder, la experiencia ludoficcional se centra en los conflictos constantes

entre los particulares existentes, por lo que predomina el represor frente al cooperativo. En el caso del modo multijugador, *Nioh* introduce un nuevo modo de juego *PvP* donde dos jugadores se enfrentan entre sí. No obstante, la experiencia multijugador también presenta un modelo cooperativo, donde un jugador puede acceder a la partida de otro y unir fuerzas para avanzar en la historia o cumplir misiones con más dificultad.



Figura 6. Ambientación japonesa en *Nioh*.

En lo referente a las constituciones de los particulares ficcionales, como se ha indicado anteriormente, William es el personaje jugador (PJ). Consiste en un personaje autónomo, esto es, aquel que aparece con una personalidad propia desarrollada. De esta forma, la Teoría de los Mundos Ludoficcionales establece que dichos mundos están integrados por los personajes y estos, a su vez, conforman un mundo. Así, cada personaje es un mundo y, dentro de los mismos, se encuentran varios submundos que explican sus motivaciones y estructuras psicológicas. Existe el submundo real efectivo, que atiende a las acciones o procesos que experimenta el personaje de forma objetiva y en torno al cual se articulan diversos submundos posibles. Estos pueden abarcar varios estados mentales, entendiéndose como submundo conocido, creído, soñado, temido o fingido, entre otros. En consecuencia, la existencia de estos mundos posibles ligados al submundo real efectivo tiene un papel importante en la constitución de los personajes y sus acciones, por lo que es necesario analizarlos para comprender el desarrollo de los personajes y, por lo tanto, el mundo ludoficcional y la experiencia videolúdica. Ahora bien, William se retrata como un guerrero serio, tenaz y dispuesto a luchar contra las adversidades y defender sus ideales. El submundo real efectivo explica los sucesos que le ocurren, como son la guerra entre España e Inglaterra, su encarcelamiento en Londres, el robo del espíritu Saoirse o las experiencias con sus aliados y enemigos en los combates de Japón. Subordinado a

este, el submundo conocido explica el conocimiento que tiene el personaje sobre los hechos, acciones o historia tanto propia como de los que lo rodean. En este caso, William muestra en el prólogo que es consciente tanto de su situación como del conflicto de su lugar de origen, ya que narra cómo los piratas son necesarios para traer *amrita* y tener ventaja en la guerra contra España.



Figura 7. Cinemática del prólogo.

Sin embargo, el juego gira en torno al rescate de Saoirse, un suceso que le conlleva viajar hasta Japón de forma inesperada. Es por ello que, ante este nuevo entorno, el desarrollo del submundo real efectivo pasa a estar determinado por el submundo del desconocimiento. Asimismo, William comienza a completar dicho submundo gracias a la labor de personajes como Hattori Hanzo, quien le explica la situación de Japón y el conflicto por el poder. Un aspecto que destacar es que el juego hace mayor énfasis en los conflictos que en el desarrollo de William. Aun así, encontramos un submundo deseado que marca el objetivo del juego y la gran parte de sus actos, como es el deseo de recuperar al espíritu que lo ha acompañado desde pequeño y derrotar a Kelley.

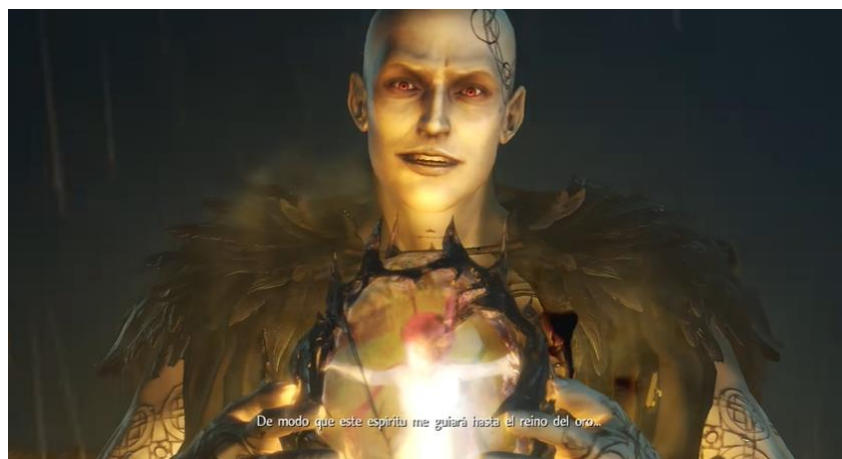


Figura 8. Robo de Saoirse por parte de Kelley.

A medida que se involucra en las vidas de los japoneses, también desarrolla el deseo de querer ayudarlos en la guerra, terminar con los *yokai* y establecer una relación amorosa con su aliada Tachibana Ginchiyo. En cuanto al submundo temido, se muestra desconfiado y a la defensiva respecto a los personajes que aparecen en su aventura. También teme por la integridad de Saoirse y Tachibana Ginchiyo, por lo que reacciona queriendo protegerlas. Además, al enfrentarse a Oda Nobunaga, considerado el samurái más fuerte de la historia de Japón, muestra temor ante su poder y no responde cuando este va a darle el golpe final. Respecto al submundo creído, que se centra en los pensamientos y moral del personaje, William muestra por un lado creencias respecto al exterior y también sobre sí mismo. Tanto al inicio como al final de su aventura, le preguntan acerca de los motivos de ser un asesino de demonios. Primeramente, desconoce la causa, argumentando que nunca había pensado en ello. No obstante, al experimentar los hechos de su viaje, explica:

“He conocido a hombres que luchaban y se esforzaban y morían para crear un mundo sin guerra en el que personas y espíritus pudieran coexistir en paz. Luché por ellos”.

De esta manera, se completa este submundo creído, que viene marcado por el submundo deseado de ayudar a Japón y terminar con la guerra, a la vez que salvar a Saoirse y que los espíritus puedan vivir en armonía.

Las acciones de los particulares ficcionales pueden analizarse desde su procedencia, de forma que se centra tanto en el personaje jugador como en los agentes ficcionales. Las acciones se dividen en posibles o imposibles, categóricas o transitorias y necesarias o no necesarias. El PJ puede realizar acciones categóricas, es decir, aquellas absolutas y permanentes, como la posibilidad de movimiento o sus habilidades para combatir, que a su vez son acciones necesarias para avanzar en el juego. Por el contrario, puede optar por explorar y coleccionar objetos, siendo acciones del anterior tipo, pero no necesarias, pues solo enriquecen la experiencia, pero no son obligatorias. Las acciones transitorias, por otra parte, son aquellas que pueden cambiar, como la apertura de puertas que requieren llave y, al conseguir el requisito, se vuelven acciones posibles. Desde otro ángulo, las acciones pueden estudiarse teniendo en cuenta sus efectos. Cuando la intervención afecta al PJ o agente, se considera intransitiva, mientras que si modifica su entorno es transitiva. Así, *Nioh* combina ambos tipos de acciones. Por ejemplo, William

puede usar distintos tipos de objetos ninja, pero su uso conlleva la pérdida de munición -acción intransitiva- y a su vez una alteración en el entorno, como puede ser el cegamiento de sus enemigos o realizarles daño -acción transitiva-. De igual forma, la transitividad de estas acciones revela otra variable de estudio, la simetría o asimetría en las relaciones entre el personaje jugador y los agentes ficcionales. En este caso, el *Hack and Slash* de *Nioh* revela mayor simetría entre William y los enemigos, pues los combates contra enemigos corrientes y jefes finales resultan ser de gran dificultad desde el principio, con hándicaps como el potencial de daño de los ataques o la rotura de la defensa. Sin embargo, el PJ, una vez domine las técnicas de juego y obtenga equipamiento, es capaz de derrotarlos. Por tanto, la construcción de ambos particulares resulta similar en términos de balance, a diferencia de otros géneros donde los enemigos son más fáciles y, por consiguiente, existe una asimetría entre estos y el PJ, ya que este es más fuerte en comparación con los demás. Para terminar con el análisis de las acciones, estas pueden estudiarse desde el impacto y la progresión en los elementos ludoficcionales. En esta ocasión, el videojuego muestra acciones como generadoras de destrucción-creación. Son aquellas que, como consecuencia de la eliminación de ciertos elementos, generan otros nuevos. Por ello, si esta experiencia lúdica se centra en luchar contra enemigos, la destrucción de estos particulares o del entorno al explorar puede proporcionar objetos valiosos para la aventura, o mejoras como la recuperación de *amrita*, vida o habilidades para facilitar los combates y completar las misiones.



Figura 9. Acción de exploración en *Nioh*.

Otros elementos que analizar son el punto de vista y la temporalidad, aunque en esta entrega no juegan un papel fundamental. El punto de vista se establece en una

perspectiva en tercera persona. Con una cámara centrada en el personaje jugador, se prioriza el alcance de un mayor campo de visión de cara a las características del combate y exploración. La temporalidad no se establece en tiempo real y su trato se sitúa en segundo plano. Aun así, en general se observa nocturnidad en la mayoría de las misiones. En pocas ocasiones las misiones se emplazan durante el día, como en el caso del Mundo Posible Secundario de tipo tutorial y diversos Mundos Posibles Narrativos.



Figura 10. Mundo Posible Narrativo diurno.

En todo caso, la microestructura de *Nioh* muestra un mundo ludoficcional basado principalmente en las relaciones físicas, personificadas por las continuas batallas tanto a nivel lúdico de acuerdo con el género, como también a nivel ficcional en cuanto a la trama. Conjuntamente, el protagonista William, de carácter autónomo, aparece representado con varios submundos que explican sus acciones y motivaciones. De esta manera, la experiencia se construye desde las relaciones destructivas-constructivas entre los particulares existentes, el aprendizaje del personaje jugador acerca de la situación de Japón y, por tanto, el desarrollo del mundo ludoficcional y el entorno en el que se encuadra el videojuego.

4.1.4. Dimensión metaléptica.

La metalepsis naturalizada se instrumentaliza mediante el control físico establecido en los distintos botones del mando o el teclado y ratón. Así, esta intervención del jugador en el mundo de la diégesis de *Nioh* tiene como consecuencia una devolución metaléptica que se manifiesta en los valores del interfaz de juego o en el mismo control

físico a través de la vibración del mando. La tecnología de la nueva generación de consolas *PlayStation* ha incorporado novedades en cuanto al controlador *PS5 DualSense*. Este mando incorpora elementos novedosos como los gatillos adaptativos, que ofrecen diferentes niveles de resistencia al jugador dependiendo de la fuerza con la que pulse R2 o L2, y la retroalimentación háptica. Consiste en una tecnología avanzada que permite sentir experiencias táctiles más precisas e inmersivas, por lo que las devoluciones metalépticas se transmiten con más frecuencia y se perciben sensaciones más realistas. En la remasterización de *Nioh* para PS5 los gatillos favorecen la inmersión del jugador a la hora de usar el arco, mientras que la retroalimentación háptica se emplea en todo tipo de acciones de combate como los golpes, el daño recibido, el estado de aturdimiento al agotar el *ki* o las partículas del pulso de *ki*. Respecto a la interfaz de juego, esta entrega muestra varios elementos en pantalla para comunicar las intervenciones del usuario:



Figura 11. Interfaz de juego.

1. Barra de salud (azul) y el *ki* o resistencia (verde).
2. Barra de espíritu guardián. Estos son compañeros desbloqueables que acompañarán al PJ y proporcionarán beneficios pasivos, el poder de las armas vivas y proteger la *amrita* una vez muere.
3. Radar. Si un enemigo detecta al PJ, este icono se ilumina de color rojo e irá acompañado de un sonido, mostrando también una línea blanca que indica la dirección de este.
4. Accesos directos a elementos. Son asignables desde el inventario y consisten en cuatro espacios divididos en dos pestañas. Los botones de acción son las crucetas, mientras que el R2 cambia la pestaña.

5. Posturas de batalla. Existen tres posturas diferentes y cada una plantea fortalezas y debilidades en función del tipo de enemigo al que se enfrente el PJ.
6. Oro. La moneda característica del juego.
7. *Amrita*. Es la energía o experiencia necesaria para subir de nivel en los santuarios.
8. Arma equipada.
9. Arma a distancia equipada.
10. Puntos de habilidad. Indica el número de pergaminos que pueden gastarse en habilidades con armas, ninja y magia *onmyo*.

De esta forma, el interfaz está diseñado para priorizar las posibilidades de elección y estrategias de cara a las necesidades del enemigo. Los elementos clave que definen el estilo de juego de *Nioh* son el *ki*, las posturas, la *amrita* y las habilidades, todos explicados en el Mundo Posible Secundario del tutorial. En cuanto al *ki*, este se necesita para atacar, bloquear y evadir. Dichas acciones consumen *ki*, pero se regenera con el tiempo. Si el jugador agota el *ki*, el PJ queda inmovilizado y abierto al ataque enemigo. Además, puede agotarse por dos motivos, como son la entrada del PJ en zonas de humo negro producidas por los *yokai*, llamadas Reino Yokai, o el equipamiento de armaduras pesadas. No obstante, el manejo de la mecánica *pulso de ki* soluciona los problemas del jugador. Consiste en presionar el botón R1 en el momento justo cuando unos orbes azules se reúnan alrededor del cuerpo del PJ. Esto consigue recuperar parte del *ki* perdido y acelerar la recuperación, o restaurarlo completamente en el caso de realizarlo perfectamente. En función del enemigo, *Nioh* otorga la posibilidad de elegir entre tres posturas de combate diferentes. La postura alta sacrifica la defensa por la ofensiva, la baja enfatiza la defensa, pero el PJ inflige menos daño, y la media equilibra ambos valores. El jugador debe optar por la más adecuada dependiendo de las debilidades y fortalezas del rival, por lo que es necesario observarlo y planear estrategias de combate. La *amrita* es el equivalente a los puntos de experiencia. Se obtiene mediante multitud de acciones como la exploración o los combates. Si el PJ muere, pierde toda la *amrita*, aunque existe un único intento de recuperarla acudiendo al lugar de la muerte y tocando al espíritu guardián. La adquisición de *amrita* se refleja en el icono del espíritu guardián y, una vez se llene, el PJ puede activar su arma viviente, lo que le proporcionará nuevos ataques más poderosos. La posibilidad de elegir entre tres tipos de habilidades configura otra de las principales actividades metalépticas del juego y la personalización del PJ, de acuerdo con el género de rol. El PJ puede optar por desarrollar la habilidad de samurái, que abarca destrezas

para armas como la *kusarigama*, *odachi*, hacha o katana, y está orientada al combate cuerpo a cuerpo. Las habilidades ninja se definen como el uso de *ninjutsu* y objetos como los *shuriken*, *kunai* o bombas de humo, todos de cara a un combate rápido o sigiloso. Por último, la magia *onmyo* se basa en las artes elementales y espirituales mediante el uso de talismanes y *jutsu*, con el objetivo de ejercer el rol de mago. De esta manera, la dificultad del juego y la variedad de enemigos requieren la necesidad de instrumentar la metalepsis por medio de la construcción de una *build*, es decir, la creación de un tipo de PJ específico mediante la combinación de distinto equipamiento y habilidades. Dependiendo del enfoque que se quiera conseguir, la comunidad de *Nioh* comparte los pasos a seguir para construir hasta siete *builds* principales, entre las que destacan la *ninja*, *katana* y *best tank*.



ESTADÍSTICAS PRINCIPALES		ESTADÍSTICAS DE BATALLAS	
CUERPO	13	ARMA CORTA DISTANCIA 1	1659
EMOCIÓN	99	ATAQUE	59
RESISTENCIA	15	R.P.T.L.R.A	36
FORTALEZA	13	BLOQUEAR ATAQUE	1690
HABILIDAD	99	ATAQUE	50
DESTREZA	25	R.P.T.L.R.A	61
MAGIA	30	BLOQUEAR ATAQUE	1344
ESPIRITU	25	ARMA A DISTANCIA 1	42
NIVEL	277	ATAQUE	1231
AMBITA	1919668	R.P.T.L.R.A	149
VIDA	3387 / 3437	DEFENSA	2005
KI	192 / 192	RESISTENCIA	189
PESO DEL EQUIPO	25.9 / 37.6	VS. FUEGO	0
AGILIDAD	(68.8%)	VS. AGUA	10
ORO	600587	VS. VIENTO	10
		VS. BAYO	5
		VS. TIERRA	10
		VS. VENENO	2
		VS. PARALISIS	2
		VS. REINO YOKAI	941

Figura 12. Personalización del personaje.

La dimensión metaléptica también presta atención a los niveles de la ficción presentes en los juegos. Esta entrega presenta, por un lado, el nivel principal, es decir, la región de Japón. Sin embargo, las zonas que rodean a los *yokai* y agotan el *ki* del PJ se consideran otro nivel de ficción al pertenecer al Reino de los Yokai. La aparición de estos círculos de humo alrededor de los enemigos en el nivel de ficción del PJ se trata de un tránsito por parte de los *yokai* entre un mundo y otro.

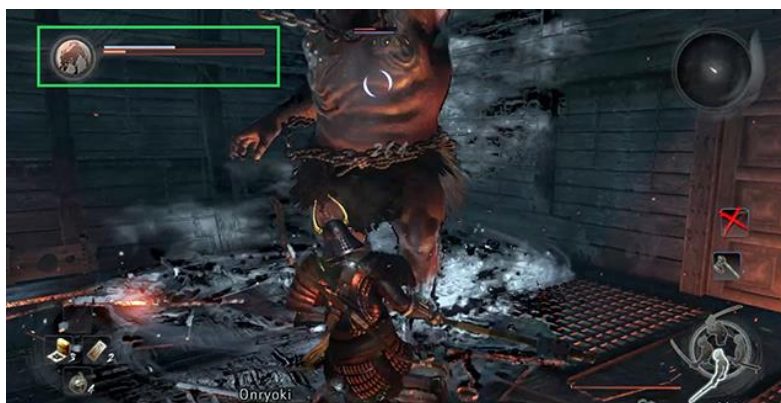


Figura 13. Zona del Reino de los Yokai y su efecto en el *ki*.

De igual forma, el modo de juego Averno se encuentra en el Reino de los Yokai. Este lugar alberga las almas de los guerreros caídos y multitud de *yokai*. Por tanto, el PJ es capaz de acceder a este nivel y viajar entre mundos por su propia voluntad.

“Si te adentras lo suficiente en el Reino de los Yokai, llegarás al Averno, un campo de batallas perpetuas al que solo pueden acceder los mejores guerreros. Sin saber muy bien quién o qué me ha traído hasta aquí, decido entrar en él...”.

En cuanto a la metalepsis excepcional, no se producen rupturas claras de la ficción en esta entrega, si bien se observan algunos comentarios por parte de jefes como Naomasa cuando el PJ se aleja de su combate:

“¿¡Dónde vas!?! ¡Esto aún no ha terminado!”



Figura 14. Posible interpelación del enemigo hacia el jugador.

Por ende, a nivel metaléptico, *Nioh* se construye como un juego de acciones frenéticas basadas en la naturalización de las mecánicas de juego. Los dos niveles de ficción requieren la comprensión de todos los elementos del interfaz, así como el empleo de estrategias y *builds* adecuadas para acabar con los enemigos y, por lo tanto, avanzar en la experiencia ludoficcional. De hecho, el juego, a pesar de estructurarse con características fundamentales del *Hack and Slash*, permite al jugador escoger entre multitud de posibilidades distintas para crear una experiencia única. Por todo ello, aunque *Nioh* no priorice la metalepsis excepcional, establece una metalepsis naturalizada

indispensable para desarrollar el carácter creativo y estratégico del usuario, así como el enriquecimiento de su aventura ludoficcional.

4.2. Sekiro: Shadows Die Twice.

El segundo videojuego en cuestión es *Sekiro: Shadows Die Twice*. Ganador del premio *Game Of The Year (GOTY)* en 2019, esta entrega es desarrollada por From Software y se contextualiza en términos de género como acción y aventura. La trama está ambientada en un Japón ficticio, afectado por las guerras entre clanes de la Era Sengoku y el deseo de controlar el poder. El protagonista, a quien llaman Lobo o Sekiro, es un *shinobi* que busca rescatar y proteger a su señor Kuro para vengarse del Clan Ashina. Para ello, Sekiro deberá enfrentarse a multitud de enemigos a lo largo de su camino hasta tomar una decisión final que despliega cuatro desenlaces posibles para su historia.



Figura 15. Portada de *Sekiro: Shadows Die Twice* mostrando al protagonista Lobo.

4.2.1. Análisis según las tres dimensiones de Planells de la Maza.

4.2.2. Dimensión macroestructural dinámica.

Sekiro: Shadows Die Twice configura un entramado de mundos que alterna tanto los Mundos Posibles Primarios jugables (MPPs) como los Mundos Posibles Narrativos (MPNs), con opción a Mundos Posibles Secundarios (MPSs). Así, el videojuego comienza introduciendo un MPN externo con cinemáticas que contextualizan la trama, seguido del MPP donde se encuentra el protagonista Sekiro. En este caso, el primer MPP

sitúa al jugador en el Embalse de Ashina, que consiste en un Mundo Posible Primario de tipo tutorial donde se explican las mecánicas de juego e incluye MPNs internos mediante escenas *ingame*. De esta manera, a nivel macroestructural el videojuego se enmarca en un mundo abierto provisto de diferentes MPNs, tanto de *cutscenes* como principalmente escenas *ingame*. También abundan MPSs en forma de misiones secundarias, desbloqueables al hablar con los NPCs. Respecto al escenario, el MPP presenta distintos lugares esparcidos por el mapa, que a su vez se dividen en regiones: Embalse de Ashina, Alrededores de Ashina, Hacienda Hirata, Castillo Ashina, Mazmorra abandonada, Templo Senpo, monte Kongo, Valle sumergido y Aldea Mibu. Si bien estos lugares forman parte de un mismo MPP, el juego da la opción de desplazarse tanto de forma manual como utilizando el teletransporte mediante los llamados Ídolos del escultor.



Figura 16. Mapa de Ashina.

Por ende, *Sekiro* muestra una construcción que permite libertad a la hora tanto de explorar como de tomar distintas rutas para completar el juego. Es el caso del Mundo Posible Secundario de proyección del pasado, denominado Hacienda de Hirata. Mediante una serie de acciones opcionales, el juego propone este nuevo MPS de tipo *flashback*, donde sitúa al protagonista en las memorias de hace 3 años para enfrentarse a determinados jefes y aprender más acerca de su historia. De esta forma, este MPS incide en la columna vertebral del entramado de mundos del juego. Concretamente, colabora en la consecución de los finales posibles del juego.



Figura 17. Mundo Posible Secundario de tipo pasado sobre la Hacienda Hirata.

Llegados a cierto punto de la historia, el MPP se bifurca a raíz de la elección entre dos opciones de diálogo. Por lo tanto, encontramos un MPP2 si se desbloquea el final *Shura*, un MPP3 con el final *Abandono de la inmortalidad*, un MPP4 perteneciente al final *Purificación* y un MPP5 si se completa el final *Retorno*. Asimismo, la obtención de los dos últimos finales viene determinada por el cumplimiento de diversas misiones secundarias y la obtención de objetos claves para su desarrollo. No obstante, la macroestructura está limitada a un solo final por partida, por lo que únicamente se permite el acceso a uno de los Mundos Posibles Primarios descritos dependiendo de las decisiones del jugador. De este modo, *Sekiro: Shadows Die Twice* manifiesta un diseño de mundos que invita a la repetición de la partida y la modificación de decisiones, con el fin de acceder a los cuatro mundos posibles y así completar el videojuego definitivamente.

El juego tiene como principales existentes al protagonista Sekiro, su señor denominado el Descendiente Celestial o Kuro, su mentor el Búho, el Escultor, la curandera Emma, Isshin Ashina y el enemigo Comandante Genichiro, entre otros. Como particulares existentes adicionales encontramos a multitud de enemigos, como son los bandidos, ninjas, guardias, fantasmas, monjes, criaturas monstruosas o animales. Además de estos, destacan los mini jefes o jefes finales, de los que forman parte algunos de los personajes principales. El espacio se encuadra en un mundo abierto formado por diferentes regiones, a las cuales se puede acceder sin un orden establecido. Respecto a los eventos, las batallas de esta entrega se caracterizan por su alta dificultad y la posibilidad de explorar e interactuar con el mundo para obtener objetos coleccionables y útiles en la aventura. Los sucesos tienen lugar en torno a las guerras entre clanes y la lucha por el poder por parte del Clan Ashina. Entre estos conflictos, el clan secuestra al Descendiente

Celestial Kuro, cuyos poderes que otorgan la inmortalidad sirven para ganar el control sobre la región. Los estados y relaciones posibles entre los existentes se manifiestan mediante la confrontación bélica, como es el caso de Sekiro con los enemigos que necesita derrotar para avanzar y los rivales más importantes como el Comandante Genichiro o el Búho. Sucede lo contrario con personajes como su joven señor Kuro, quien presenta una relación de alianza y dependencia respecto al particular principal. En cuanto al elemento de punto de partida, la experiencia ludoficcional del jugador comienza con Sekiro despertando en un pozo del Embalse de Ashina tras perder a su maestro el Búho y a Kuro.



Figura 18. Punto de partida en el Embalse de Ashina.

De esta manera, *Sekiro: Shadows Die Twice* propone un objetivo principal a raíz del MPN que introduce el primer MPP: salvar a Kuro de las manos del Clan Ashina. No obstante, el juego despliega una serie de objetivos secundarios en la consecución del principal. Ejemplo de ello es acabar con la *Dracogripe*, una enfermedad que afecta a la población de Ashina y es provocada por la frecuencia con la que el jugador muere. Sin embargo, el género y la dificultad del juego manifiestan otros objetivos de forma implícita que no afectan al marco ficcional pero sí condicionan la experiencia de juego, como son el cumplimiento de logros, conseguir los coleccionables o acabar con mini jefes. De esta forma, el videojuego en estudio muestra conflictos de estilo militar y personal, desde el MPN inicial donde se introduce el conflicto entre los clanes de la Era Sengoku y el auge de poder del Clan Ashina, hasta la toma de decisiones en los finales posibles. En relación con los mecanismos de balance de juego, From Software, siguiendo la línea de su saga *Dark Souls*, configura la estructura con elementos característicos del género *Hack and Slash* y presta total atención al combate cuerpo a cuerpo con la katana como arma

principal y el brazo protésico. No existe un modo de dificultad a elegir inicialmente, por lo que se convierte en un reto basado en la dominación de las técnicas, posturas y patrones de ataque enemigos. Pero, adicionalmente, al conseguir un final y terminar el juego, se desbloquea la posibilidad de comenzar una Nueva partida+. Esta dificultad extra puede aumentarse cada vez que se termine una partida hasta siete veces, y sus características van desde el aumento del poder de los enemigos hasta la escasez de algunos objetos ya conseguidos en la partida anterior. Con ello, el mundo abierto no presenta limitaciones para acceder a los siguientes mundos posibles hasta que se avanza hacia el final. Sin embargo, existen condiciones externas -obtención de objetos o combates contra otros jefes- para ingresar en dos de ellos, al igual que el Mundo Posible Secundario del *flashback*. De la misma manera, el cierre de mundo se basa en la introducción de un MPN mediante *cutscenes* y, una vez terminado el final correspondiente, hay una vuelta con restricciones al MPP, pues los acontecimientos entre los particulares existentes limitan el acceso a zonas afectadas.

Por todo ello, *Sekiro: Shadows Die Twice* plantea inicialmente un entramado de mundos posibles estáticos, con la opción de permanencia en el Mundo Posible Principal o el acceso a un Mundo Posible Secundario de tipo pasado. En el caso de este último, a diferencia de las misiones secundarias de otros juegos, la trama que da lugar en este MPS es necesaria para la comprensión de la historia e influye en el entramado de ficción. Con respecto al relato, se producen suspensiones lúdicas a lo largo del juego, con la presencia tanto de Mundos Narrativos que muestran *cutscenes* cinematográficas, como escenas *ingame*. Asimismo, de cara a la última parte de la experiencia lúdica, los cuatro finales posibles dotan al juego de un dinamismo característico. Como consecuencia, *Sekiro: Shadows Die Twice* destaca por la multitud de mundos posibles narrativos y el papel del Mundo Posible Principal como elemento de transición y desarrollo de cara a los siguientes cuatro mundos posibles finales.

4.2.3. Dimensión microestructural estática.

Sekiro: Shadows Die Twice muestra un mundo multipersonal construido en un territorio japonés predominado por las guerras, la multitud de construcciones de la época y enemigos de todo tipo. De este modo, la constelación de los particulares ficcionales expone relaciones mayormente físicas, como es el caso de Sekiro y sus rivales o las

batallas entre clanes. Por tanto, lidera un modelo de poder represor debido al *Hack and Slash* y la Era Sengoku. En cambio, se observa la cooperación entre Sekiro, su señor Kuro y el escultor, quien le proporciona una prótesis para su brazo. Además, el modelo cooperativo vuelve a encontrarse en un modo multijugador peculiar, ya que el jugador puede mandar un vídeo con mensaje a otro para ayudarle en la exploración o los combates.

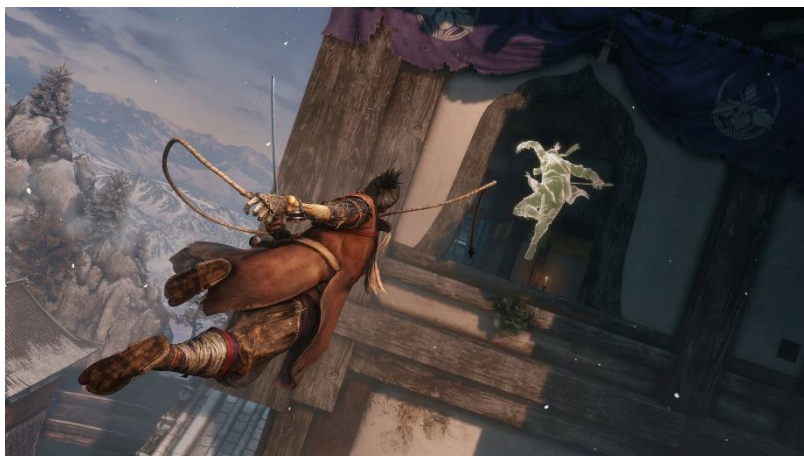


Figura 19. Modelo cooperativo en las grabaciones del modo multijugador.

En cuanto a las constituciones de los particulares ficcionales, Sekiro es el personaje jugador y consiste en un personaje con cierta autonomía, pues sus decisiones finales se dividen en cuatro posibles a elección del jugador. De esta forma, la mayoría de los personajes principales exponen personalidades totalmente desarrolladas. En el caso del protagonista, su submundo real efectivo consiste en las experiencias vitales antes y durante la experiencia ludoficcional. Por tanto, entran en este submundo la guerra de los clanes y el control de Isshin Ashina, el encuentro con el Búho, la posterior caída del Clan y la pérdida de Kuro, el combate fallido contra Genichiro para salvarlo, y el rescate y confección de la prótesis por parte del Escultor, entre otros. Sin embargo, un punto clave del submundo real efectivo de este juego es que, llegados a la parte de las decisiones finales, no solo puede existir uno, sino que pueden desarrollarse distintos submundos con sus respectivos eventos en función del final que se elija.



Figura 20. Decisiones finales.

Si se desbloquea el final *Shura*, el protagonista combate contra Emma, Isshin Ashina y termina matando al Búho. En el caso del final *Retorno*, viaja al Oeste con la Niña Celestial para terminar con el poder de la inmortalidad. En el final *Purificación*, Sekiro decide quitarse la vida como inmortal para que Kuro deje de tener un vínculo con esta y viva como un humano. Y el final *Abandono de la inmortalidad* supone la muerte de Kuro y cortar su lazo con la inmortalidad mediante una serie de procesos. En lo referente al submundo conocido, Sekiro es consciente de la labor primordial de su vida, que es proteger a su amo Kuro, y otros hechos como el período de guerras o la existencia del que considera su padre, el Búho. Sin embargo, las preguntas de Kuro acerca de la noche donde Sekiro salió gravemente herido revelan que existen sucesos de su pasado que no recuerda. El Escultor también colabora en esta ocasión, mostrándole que la campana que le ha entregado una anciana despertará los recuerdos del pasado. Así, el desarrollo del submundo real efectivo está ligado a la posibilidad de completar el submundo del desconocimiento, despertado gracias a personajes como Kuro y el Escultor.



Figura 21. Diálogo de Kuro acerca del pasado de Lobo.

De esta forma, Sekiro rememora los actos de hace tres años en la anteriormente mencionada Hacienda Hirata. Esta se encuentra envuelta en un ataque del Ministerio Interior y Sekiro se encuentra con el Búho en mal estado, quien le dice que recuerde el *Código de Hierro* y salve a Kuro. Tras defenderlo de la Dama Mariposa, alguien mata a Sekiro y Kuro realiza un juramento con él para otorgarle la inmortalidad y devolverlo a la vida. Por ello, Sekiro ahora conoce su vinculación con él y su poder, llamado Acervo del Dragón. En cuanto al submundo creído, un aspecto a destacar del protagonista es que, a pesar de ser un ninja, muestra rasgos propios del *bushido* samurái. El Búho fue quien lo salvó y lo convirtió en un *shinobi*, además de mostrarle la importancia de seguir el Código de Hierro y proteger a su amo Kuro. Al fallar en su misión y perderlo todo, el Lobo se encuentra en el pozo sin un motivo para seguir viviendo, hasta que recibe una carta ornamental que insta a reunirse con Kuro. En el encuentro se produce otro aspecto del *bushido*, como es el juramento entre siervo y señor, mediante el cual Kuro le ofrece la espada Kusabimaru como vínculo y el Lobo muestra su respeto intentando protegerlo del enemigo Genichiro.



Figura 22. Juramento entre Sekiro y Kuro.

De cara a los cuatro finales, tres de ellos encarnan la lealtad a Kuro al elegir la opción “Desobedecer el Código de Hierro y ser leal a Kuro”. En el final *Abandono de la inmortalidad*, Sekiro obedece las órdenes de su amo, quien quiere sacrificarse para terminar con el poder de la inmortalidad y la guerra por este. Para ello, debe luchar contra el Búho, quien revela más información acerca del submundo creído del protagonista:

“Un shinobi que demuestra compasión? Es inconcebible”.

Así, Sekiro actúa de acuerdo con su vínculo con Kuro:

“Un código debe dictarlo el propio individuo, es lo que he elegido, tal y como hizo mi señor”.

Por otro lado, el final *Retorno* supone llevar el poder de Kuro de regreso a su lugar de origen, el Oeste, con la Niña Celestial como portadora del Descendiente Celestial. Con este final, Sekiro vuelve a mostrar su lealtad a Kuro, pues colabora para buscar una solución que ponga fin a su poder de la inmortalidad.



Figura 23. Final *Abandono de la inmortalidad*.

De igual forma, el final *Purificación* refleja la fuerte creencia y lealtad de Lobo hacia su señor. En este, descubre que si Kuro consume la flor de un árbol sagrado del cerezo y todos los sirvientes inmortales de este mueren, puede deshacerse del Acervo del Dragón y vivir una vida normal. De hecho, nuevamente se completa el submundo conocido acerca de Kuro y su poder de otorgar la inmortalidad. Por ello, Sekiro decide sacrificarse y otorgarle a Kuro la posibilidad de vivir como un ser humano normal:

“Así pues, condeno al último inmortal. Espero que viváis y aceptéis lo que significa ser humano”.



Figura 24. Final *Purificación*.

Aunque este final también significa completar otro recuerdo de hace tres años en la Hacienda Hirata. Quien cortó el árbol sagrado e impide la existencia de la flor en el presente fue el Búho, y tendrá que luchar contra él para obtener el objeto. Por último, el submundo creído cambia radicalmente en el final *Shura*. En este, la elección es “Obedecer

al Código de Hierro y traicionar a Kuro”. El Código de Hierro supone obedecer a su padre, el Búho, por encima de todos y de, por lo tanto, el señor Kuro.

“Como padre, mi palabra lo es todo. La voluntad de tu amo va justo después”.

En consecuencia, el Búho ordena que abandone a su señor y Sekiro debe cumplir la palabra de su padre:

“Sí, el código es incuestionable. Dejo a mi maestro, el descendiente celestial”.

Sekiro es consumido por la sed de sangre y se convierte en un *shura*, aquel que ha abandonado la humanidad y elige el camino de la matanza. Tras derrotar a Emma, Isshin Ashina y a quien consideró su padre, a causa de todas las muertes que ha realizado en un período corto de tiempo, el Lobo termina girando su espada incluso hacia su ahora antiguo señor Kuro. Para terminar, se conoce que Ashina fue el escenario de la masacre más trágica del Período Sengoku a manos de Sekiro, a quien se le considera un demonio. Por todo, los finales muestran dos construcciones diferentes del submundo creído del protagonista.



Figura 25. Final *Shura*.

En cuanto al submundo deseado, el objetivo del Lobo está impuesto por el Búho: proteger a Kuro.

“Defiéndelo con tu vida. Si se lo llevan, recupéralo cueste lo que cueste”.



Figura 26. El Búho dándole la orden a Sekiro de proteger a Kuro.

Sekiro recibe este deseo por parte de su padre y lo hace el suyo propio, marcando sus actos en el prólogo y cuando despierta en el pozo, pues también se indica en la carta ornamental que Emma le lanza al principio del juego. Además, Kuro es partícipe de otro submundo deseado al pedirle cumplir su ideal, es decir, acabar con el poder de la inmortalidad:

“No deseo condenarte a una eternidad en la que no puedas morir. Lobo... Ayúdame en mi misión de abandonar la inmortalidad”.

En esta ocasión, el submundo cambia en función de si decide -desea- acabar con su vida, sacrificarse a sí mismo por Kuro o devolver el poder buscando su fuente en el Oeste. Aludiendo a los sucesos del final *Shura*, existe otro submundo posible deseado marcado por la sed de sangre del protagonista, que lo lleva a querer exterminar la mayor parte de Ashina y basar su vida en el deseo de asesinar. Respecto al submundo temido, Sekiro apenas muestra miedo ante las situaciones y enemigos a los que se enfrenta. Siempre se muestra serio y equilibrado, incluso cuando decide sacrificarse o acabar con la vida de personas importantes para él como su padre o Kuro. No obstante, debido a su submundo creído y deseado, se entiende que Sekiro teme por la vida de Kuro. Es así, que cuando Genichiro hiere mortalmente a Kuro, el Lobo reacciona preocupado por la integridad de su amo.



Figura 27. Submundo temido de Sekiro ante la herida de Kuro.

Atendiendo a las variables de acciones, el personaje jugador puede realizar acciones categóricas propias del género, como son los movimientos o las habilidades *shinobi*, que resultan necesarias para continuar la aventura. También es posible explorar o derrotar a enemigos determinados para conseguir otras habilidades u objetos, siendo estas acciones no necesarias. Las acciones transitorias del juego pueden contemplarse tanto en la apertura de puertas que requieren llave, como en el desbloqueo de alguno de los cuatro finales que exigen objetos específicos, véase la flor de cerezo en el final *Purificación*. Cabe destacar que el trato de diversas acciones transitorias tiene efectos en otras acciones, que pasan de ser posibles a imposibles. Es el caso del fenómeno de la Dracogripe. Si el PJ muere y resucita varias veces, la enfermedad se propagará por los NPCs, llegando a imposibilitar sus acciones y paralizar sus misiones. Además, si el PJ ha eliminado previamente al jefe final del Palacio Divino, se le imposibilitan las acciones que llevan hacia el final *Purificación*. Desde la perspectiva de los efectos, *Sekiro: Shadows Die Twice* combina ambos tipos. Un ejemplo claro es la cura de la Dracogripe. Una vez desbloqueada, Emma revela que es necesario adquirir sangre de un enfermo y, tras entregársela, el PJ recibe un “Amuleto de recuperación” que posibilita la acción de

curar la Dracogripe a cambio de una “Gota del Dragón”. Por tanto, la acción de curar a la población -acción transitiva- conlleva la pérdida de este objeto -acción intransitiva-.



Figura 28. Amuleto de recuperación para curar la Dracogripe.

En cuanto a la relación, el *Hack and Slash* establece gran simetría entre Sekiro y los enemigos. Desde el principio del juego cada combate se presenta como un reto para el PJ, pues las acciones de los rivales son frenéticas y agresivas, al igual que las del PJ, quien puede dominar el contraataque y disminuir sus “posturas” para derrotarlos. Por último, la experiencia ludoficcional se basa principalmente en acciones generadoras de destrucción-creación. Sekiro tiene que derrotar a multitud de enemigos para completar la aventura, a la vez que esto supone obtener objetos necesarios para conseguir los finales de la trama, curar la Dracogripe o desbloquear habilidades que van desde las artes *shinobi* de cara al combate, hasta el buceo para acceder al final *Retorno*.

En relación con el punto de vista y la temporalidad, la primera variable se establece en una perspectiva en tercera persona. Por consiguiente, favorece una visión más amplia del entorno, necesaria para cumplir los objetivos propios de este género. Adicionalmente, la comunidad de jugadores ha creado un *mod*, es decir, una modificación, que añade la posibilidad de cambiar el punto de vista a una primera persona. Esta muestra los brazos de Sekiro, aunque contiene errores gráficos y no resulta útil por la dificultad en los combates y la exploración. Por otro lado, la temporalidad no se establece en tiempo real, aunque existen pequeños ciclos nocturnos y diurnos limitados por el avance en los sucesos de la trama. El juego comienza en la madrugada hasta la batalla contra Genichiro, amanece tras recibir la prótesis *shinobi*, al derrotar al jefe Simio Guardián se activa el mediodía y llegando al final del juego, al derrotar al Dragón Divino, anochece. Sin embargo, dependiendo del final que se escoja, se observa un transcurso del

tiempo diferente. El final *Shura* sucede en la noche, mientras que los demás muestran *cutscenes* durante el día. Por ello, el juego le otorga un carácter posible también a esta variable de análisis, ya que posibilita el paso del tiempo dependiendo del final escogido.

En definitiva, *Sekiro: Shadows Die Twice* contiene una microestructura dotada de varios personajes cuyas relaciones son mayoritariamente físicas, requeridas por el género y los combates. El protagonista presenta varios submundos posibles, especialmente de cara al final del juego, y se basan en las decisiones que tome el jugador. Si bien el Lobo muestra una personalidad desarrollada a partir de submundos impuestos por los demás, el análisis revela la posibilidad de alcanzar mayor grado de autonomía y oponerse a dichos submundos, como es el caso del final *Shura*. Así, el juego destaca por las relaciones destructivas-constructivas, que suponen el desarrollo de todas las posibles experiencias ludoficcionales que ofrece esta entrega.

4.2.3. Dimensión metaléptica.

La metalepsis naturalizada se instrumentaliza mediante el control físico establecido en los distintos botones del mando. La devolución metaléptica se exterioriza tanto en el control físico como en el interfaz de juego. En este juego, la vibración del mando funciona en *cutscenes* donde Sekiro choca la katana con alguien y también cuando el PJ recibe daño. Respecto a la interfaz de juego, *Sekiro* muestra los siguientes elementos en pantalla:



Figura 29. Interfaz de juego.

1. Barra de salud.
2. Resurrección. Indica las veces que el PJ puede resucitar.
3. Prótesis *shinobi*.

4. Calabaza curativa. El número de curaciones posibles aumenta recolectando semillas de calabaza.
5. Emblemas espirituales. Objeto necesario para usar habilidades de la prótesis o técnicas de combate avanzadas.

Los elementos clave de *Sekiro: Shadows Die Twice* son las armas, las habilidades, los ataques peligrosos, la postura y el sistema de muerte-resurrección. Respecto a las armas, El PJ solo dispone de tres. La katana Kusabimaru es la única arma principal y no puede modificarse, al igual que la espada secundaria Fushigiri. Esta última sirve para realizar el último golpe, denominado Golpe mortal, y la principal realiza la Ejecución Shinobi. En cuanto a la Prótesis *shinobi*, esta permite la equipación de herramientas como *shuriken*, hacha, lanza o escudo de hierro. Su manejo es primordial para obtener ventajas sobre los enemigos mediante habilidades creativas capaces de destruir escudos y guardias, cegar o infringir quemaduras, en combinación con los ataques de la katana. Implementado a esta se encuentra el gancho de agarre, un *kunai* unido al extremo de una cuerda. Este gancho supone un elemento esencial en la metalepsis naturalizada, pues permite el movimiento y exploración por todo el mapa mediante los puntos de agarre. Otra de las actividades metalépticas del juego reside en las habilidades. *Sekiro* presenta árboles de habilidades que se dividen en artes *shinobi*, *ashina*, protésicas, del templo, *mushin* y técnicas *ninjutsu*. Las artes *shinobi* optan por el sigilo, las de *ashina* por el combate directo, las protésicas proporcionan habilidades para ambos estilos, las del templo consisten en artes marciales, las *mushin* desbloquean movimientos útiles y potenciadores de otros, mientras que las *ninjutsu* consisten en acabar con los enemigos de forma silenciosa o engañarlos para convertirlos en aliados.

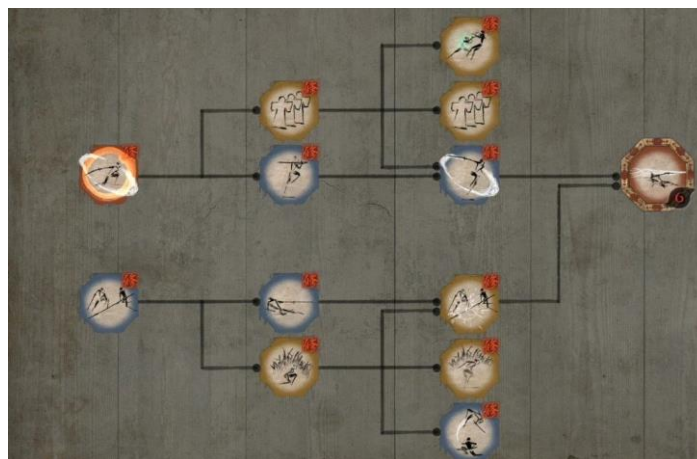


Figura 30. Árbol de habilidades.

Por otra parte, cabe destacar el concepto de ataque peligroso. Los enemigos realizan una serie de ataques más agresivos que se indican con el *kanji* 危 (peligro). La defensa o desvío de estos varía en función del tipo de ataque peligroso que vaya a realizar. Si consiste en un ataque de empuje, el PJ no puede defenderse y debe realizar un desvío en el momento justo, de lo contrario recibe daño. En el caso de un ataque de barrido, solo puede contrarrestarlo saltando. Si se trata de un ataque de agarre, no pueden realizarse ninguna de las opciones anteriores y solo será posible contrarrestarlo esquivando hacia un lado. Por ello, la comprensión de estos tipos de ataques y sus correspondientes formas de hacerles frente conforman un punto clave en el sistema de juego y la experiencia del jugador.



Figura 31. Ataque peligroso.

Respecto a la postura, esta se define como la capacidad de resistir los ataques, tanto en el caso del PJ como de los enemigos. El indicador puede llenarse o bien bloqueando y desviando los ataques o recibiendo daño. Si el PJ alcanza su umbral de postura, queda vulnerable a los ataques y recibirá más daño. Al contrario, si los enemigos agotan su postura, el jugador puede realizar un Golpe mortal y acabar con ellos. Por último, la muerte en *Sekiro: Shadows Die Twice* ofrece un sistema único en el género. Si la vitalidad del PJ se agota, este puede elegir entre morir o resucitar. La primera opción supone perder la mitad del dinero y puntos de experiencia, así como los enemigos derrotados anteriormente se regeneran y los NPC contraen la Dracogripe. Aunque existe la ayuda invisible, un bajo porcentaje mediante el cual el PJ no sufre ninguna consecuencia si muere, este desciende cada vez que el PJ es derrotado. Por otro lado, el usuario puede escoger la opción de resucitar y reanudar el combate con una pequeña porción de vitalidad. No obstante, el PJ no puede volver a resucitar en un período corto

de tiempo debido al *cooldown*, es decir, tiempo de espera, si bien puede realizar un Golpe mortal para recargarlo. Por ello, el jugador debe pensar cuándo hacer uso de este sistema y sus consecuencias.



Figura 32. Opciones de morir o resucitar.

Por otra parte, las posibilidades de elección del final del juego configuran la principal actividad metaléptica del usuario de cara al marco ficcional. Por un lado, las decisiones del jugador determinan la experiencia lúdica, de modo que puede confeccionar diferentes estrategias para derrotar a los enemigos o centrarse en completar la misión principal. Además, la elección de acabar con jefes específicos también condiciona la experiencia hasta el punto de obtener objetos necesarios para desbloquear finales complejos como el de *Retorno*. Como consecuencia, el usuario es capaz de expandir su propia vivencia ludoficcional, en tanto se le otorga la posibilidad de volver a jugar para elegir opciones diferentes, experimentar todos los finales y por tanto completar los mundos posibles que ofrece *Sekiro: Shadows Die Twice*.

En cuanto a la metalepsis excepcional, podemos considerar el fenómeno de la Dracogripe como cierta ruptura del marco ficcional. Debido a la dificultad del juego, tanto el propio sistema como el jugador asumen que el PJ morirá en cualquier momento y por ende se activará esta enfermedad. Una vez desbloqueada, aparece una explicación en pantalla:

“Cuantas más veces muere alguien con el poder del Acervo del dragón, más se extiende por el mundo una enfermedad conocida como Dracogripe”.

De esta manera, al comunicarle a Emma este suceso, ella refiere a las acciones tanto del jugador como de Sekiro:

“Esto provoca que quienes no posean este poder caigan enfermos... La sangre solo tiene una cantidad de poder disponible... Vos lo habéis usado todo... y luego habéis vuelto a intentar resucitar”.

Así, la mecánica de la muerte y su relación con la Dracogripe provocan una reacción por parte del personaje y el usuario, ya que estos hechos tienen consecuencias para ambos. Sekiro es el causante de su propia muerte y la propagación de la enfermedad, por lo que Emma le interpela. Además, si sigue siendo derrotado en combate, enfermarán más personas con las que se relaciona ya que está absorbiendo la energía vital. Del mismo modo, los efectos de la Dracogripe en el entorno, como se mencionaron en la dimensión de estudio anterior, suponen cambios negativos en la experiencia ludoficcional del jugador. En cierta manera, las explicaciones de la enfermedad y los diálogos con Emma pueden interpretarse como una interpelación del sistema y de los personajes al usuario, pues se dirigen específicamente a sus acciones y a su modo de juego, de forma que le advierten y exigen que no sea derrotado en las batallas.

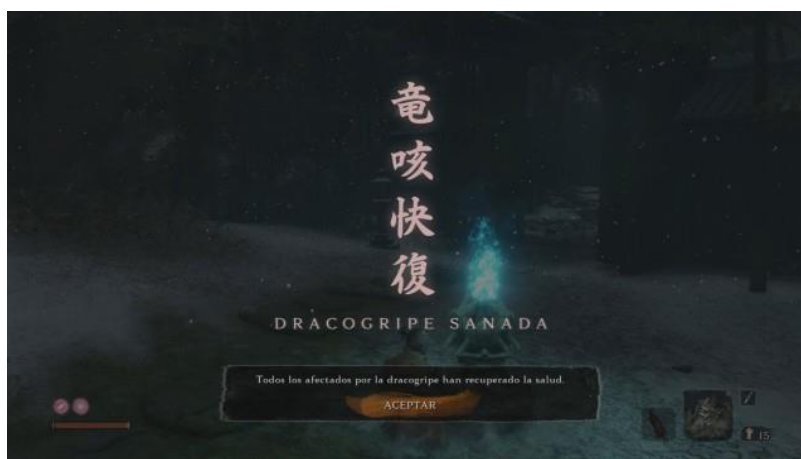


Figura 33. Curación de la Dracogripe.

Con todo esto, *Sekiro: Shadows Die Twice* se construye como un juego en el que las decisiones del jugador a nivel lúdico y ficcional son fundamentales para el desarrollo de este. El único nivel de ficción presente exige la interiorización de los elementos del interfaz y la observación de los patrones de ataque enemigos, además de idear estrategias

de combate haciendo uso de los diferentes elementos que lo componen. Asimismo, el *Hack and Slash* proporciona tanto combates frenéticos como la posibilidad de crear partidas distintas en función de las elecciones del jugador. De este modo, las acciones del jugador repercuten en el desbloqueo de los cuatro finales y el fenómeno de la Dracogripe, considerado en parte como una ruptura de la ficción que demanda la mejoría del PJ para superar los retos exigentes del juego y no ser derrotado en el intento.

5. Comparación entre ambos videojuegos.

Una vez analizados ambos videojuegos desde tres tipos de dimensiones distintas, existen varios puntos claves que se han de poner en manifiesto.

A nivel macroestructural, se encuentran discrepancias en la conformación de los mundos posibles. En el caso del primer juego, *Nioh* muestra un entramado de mundos basado en multitud de Mundos Posibles Primarios y Secundarios esparcidos en un mapamundi que se estructuran mediante niveles. Sin embargo, *Sekiro: Shadows Die Twice* solo ofrece otros MPPs al final del juego, por lo que la mayor parte de la experiencia ludoficcional se encuadra en un mismo Mundo Posible Primario y no requiere el cumplimiento de fases para completarlo, ya que se considera un mundo abierto. Mismamente, los tutoriales se incluyen al principio del Mundo Posible Primario de *Sekiro*, mientras que *Nioh* introduce un Mundo Posible Secundario para explicar las mecánicas detalladamente e interrumpir la ficción. En cuanto a la exposición de la trama, en *Nioh* se introduce mediante Mundos Posibles Narrativos externos de tipo *cutscenes*, tanto al principio como al final de cada MPP, mientras que en *Sekiro* encontramos tanto *cutscenes* como escenas *ingame*. Respecto a los elementos de los Mundos Posibles, *Nioh* presenta personajes que han existido en la realidad histórica y sus acciones se asemejan a las mostradas en el videojuego, mientras que *Sekiro* opta por incluir personajes originales, a excepción del Clan Ashina. Respecto a los enemigos y eventos, ambos juegos cumplen las características de los *Hack and Slash* y sus combates destacan por la dificultad, si bien *Nioh* enfatiza la customización del personaje, propio del género RPG. El desarrollo de la macroestructura revela un trato diferente en ambos juegos. En *Nioh* solo existe un final, aunque se han lanzado tres *DLCs* que complementan la historia, añaden nuevos enemigos e incluso un modo de juego que rompe con la estructura original. Por otro lado, *Sekiro*, dependiendo de las elecciones del jugador, ramifica la historia en cuatro finales o mundos

posibles. De esta manera, el desarrollo del entramado de mundos está determinado por el usuario y no se completa con una sola partida.

Desde la dimensión microestructural, la constitución de los particulares ficcionales principales presenta varios matices. *Sekiro* tiene cierto grado de autonomía, ya que su desarrollo final varía en función de las decisiones del jugador, mientras que William se retrata como un personaje totalmente autónomo y con pensamientos claros. Sin embargo, *Nioh* no trata en profundidad el desarrollo del personaje, ya que se centra en los intereses por el conflicto entre clanes, los *yokai* y la customización. A diferencia del otro juego, donde se exploran los submundos psicológicos del protagonista y la mayoría de los personajes con los que se relaciona también presentan inquietudes que inciden en él. Además, los ideales juegan un papel fundamental en *Sekiro*, en tanto se establece un Código de Hierro similar al *bushido* de los samuráis. Respecto a las acciones de los particulares ficcionales, algunas transitivas posibles pasan a ser imposibles en el caso de *Sekiro*, debido al fenómeno de la Dracogripe o los combates contra jefes específicos para desbloquear un final. De esta forma, en *Nioh* no existen acciones que vuelvan inasequibles a otras o condicionen su posibilidad. Otro aspecto que diferenciar es la temporalidad, ya que en *Sekiro* el transcurso del tiempo se determina mediante el avance de la trama, contrariamente al tiempo en *Nioh*, pues solo se perciben cambios aleatorios dependiendo del Mundo Posible Narrativo y predominan escenarios nocturnos.

Tras el análisis de la metalepsis, se observa que el interfaz del primer juego analizado presenta varios elementos en contraste con el segundo. Esto se explica por las posibilidades de elección y modificación del personaje jugador de cara a la estrategia de combate elegida o requerida por el tipo de enemigo. Así, *Nioh* ofrece mayor dinamismo y permite la personalización completa del PJ, mientras que *Sekiro* limita este aspecto solo a las habilidades de las artes o la prótesis *shinobi*. De hecho, el gancho del brazo protésico también condiciona toda la experiencia ludoficcional del jugador, pues es el elemento principal para moverse en los mundos posibles y explorar rincones inalcanzables que no se observan en el otro juego. De la misma manera, *Sekiro* presenta el sistema original de muerte y resurrección, en contraposición a *Nioh*, donde existe un único intento de recuperar la *amrita* y no hay consecuencias mayores. Por otra parte, la actividad metaléptica más característica de ambos juegos es distinta. En *Nioh*, la metalepsis se instrumentaliza mediante el dominio de técnicas y la personalización del personaje. Aunque *Sekiro* también requiere el conocimiento de sus mecánicas características, este amplía la instrumentalización y añade el papel clave del jugador para elegir y modificar

su experiencia ludoficcional mediante los cuatro finales posibles. A su vez, desafía el carácter estático de *Nioh*, pues las acciones a elegir no solo se introducen en la manera de explorar, derrotar enemigos o en el acceso de los mundos posibles de las misiones, sino que se extienden al propio desarrollo de la ficción y la comprensión de las posibles variantes de la trama. Adicionalmente, *Nioh* contiene dos niveles de ficción en contraposición a *Sekiro*, siendo el principal el mapa donde se sitúa el PJ y el segundo el Reino de los Yokai, accesible parcialmente mediante las zonas que agotan el *ki* o directamente en el modo de juego Averno. Respecto a la metalepsis excepcional, esta provoca reacciones en el jugador de *Sekiro* a través de la Dracogripe y condiciona su modo de juego y capacidades, ya que demanda la victoria en los combates para que la enfermedad no se extienda. En *Nioh* no aparece una metalepsis excepcional clara, aunque puede considerarse que algunos enemigos reaccionan si el PJ se aleja del combate y le interpelan que se acerque para seguir con la batalla.

A continuación, se tratarán las similitudes. A nivel macroestructural, ambos sucesos de la trama tienen lugar en torno a los conflictos diplomáticos y bélicos, con la guerra entre clanes característica del Período Sengoku como trasfondo. Por ello, la época feudal y de constante conflicto de Japón incide en los sucesos de estos videojuegos y los eventos se desarrollan en torno a este período histórico. De hecho, estas entregas comparten dos elementos originales que se añaden como causantes de la guerra debido a sus poderes y las ventajas que aportan en la contienda. En el caso de *Nioh*, la *amrita* es el elemento de interés por parte de los clanes, el villano Edward Kelley y la reina Isabel I de Inglaterra, de igual modo que la sangre que aporta la inmortalidad de Kuro es la causante de los conflictos por parte del Clan Ashina y el Búho contra su protector Sekiro. De este modo, los objetivos principales se esclarecen al principio de los juegos, como son recuperar al espíritu Saoirse y a Kuro. Los dos protagonistas ven cómo los enemigos les arrebatan a sus seres queridos, por lo que las vidas de William y Sekiro giran en torno a la relación de lealtad con su protegido y la venganza contra los rivales. Precisamente, pueden considerarse como héroes para ellos y la historia del juego, ya que aceptan enfrentarse a toda clase de dificultades para conseguir su cometido. De hecho, estos retos exceden a la propia trama, pues durante todo el camino tienen que combatir contra multitud de seres poderosos. Además, conforme avanza la historia, aparecen nuevas metas en el camino de los protagonistas. Ejemplo de ello es el deseo de acabar con la guerra por parte de William, o ser una amenaza para toda Ashina en el final *Shura* de *Sekiro*. Por otro lado, estos videojuegos no posibilitan elegir una dificultad determinada,

aunque una vez se complete la partida esta puede aumentarse mediante las sendas en *Nioh* o las Nuevas Partidas+ en *Sekiro*. Por ende, las características del *Hack and Slash* convierten las dos experiencias en un reto constante mediante batallas de alta dificultad, que van desde los enemigos corrientes hasta los jefes finales.

La dimensión microestructural coincide en la construcción de un mundo multipersonal de acuerdo con el ambiente bélico de Japón y se refleja en los personajes y los enemigos. A su vez, se integra el folclore japonés mediante los *yokai*, los guardianes espirituales y criaturas como el Dragón Divino. Asimismo, predomina el modelo represor frente al cooperativo debido al género, aunque también se observan relaciones de cooperación entre William y Saoirse, y Sekiro y Kuro. Respecto a los submundos de los personajes, el real efectivo está ligado a completar el submundo del desconocimiento. William viaja a Japón sin saber qué le depara, mientras que Sekiro desconoce los sucesos de la Hacienda Hirata y tiene que recordarlos. Por otra parte, las acciones son similares entre ambos juegos. Hay simetría entre los personajes y los enemigos debido a la dificultad del *Hack and Slash*, así como las acciones generadoras de destrucción-creación y, por otro lado, el punto de vista se efectúa desde la tercera persona para conseguir mayor radio de visión.

Desde la dimensión metaléptica, esta se naturaliza mediante las interfaces de juego que muestran los elementos de las mecánicas, cuya comprensión se demanda para derrotar los enemigos y avanzar, así como se da libertad a la hora de elegir el método a seguir. Por todo esto, *Nioh* y *Sekiro: Shadows Die Twice* se construyen desde el papel crucial del jugador para decidir qué tipo de experiencia jugar en función de las estrategias de combate y exploración posibles o las opciones para desarrollar la historia en el caso del segundo.

6. Discusión y conclusiones.

El presente trabajo plantea una investigación sobre la capacidad de los videojuegos para crear una experiencia lúdica y ficcional de Japón a través de dos entregas de distinto género, una de rol de acción (*Nioh*) y otra de acción y aventura (*Sekiro: Shadows Die Twice*), ambos enmarcados en la misma época histórica: la Era Sengoku.

La metodología utilizada es la Teoría de los Mundos Ludoficcionales de Planells de la Maza, que el autor detalla en su tesis doctoral *Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-prágmatica a su estructura y significación*. El estudio se ha realizado aplicando las tres dimensiones de análisis para examinar los videojuegos y los elementos que los constituyen.

Comenzando por la dimensión macroestructural, *Nioh* construye un entramado de mundos que combina tanto los Mundos Posibles Primarios como los Secundarios, siguiendo a su vez una estructura lineal que abarca varias regiones históricas de Japón afectadas por el período de guerras. En *Sekiro: Shadows Die Twice* se ha identificado el centro de la experiencia ludoficcional en el mundo único de Ashina y no se crean otros espacios complementarios. Los mundos posibles narrativos contextualizan la trama y conectan los mundos de ambas entregas, mostrando un Japón devastado a causa de las constantes luchas por el poder. Sin embargo, el análisis revela simetrías respecto al tratamiento de la trama, en tanto la construcción de Japón se define desde el carácter ficticio, agregando elementos originales para incidir en los objetivos principales de los juegos, así como el interés por fundamentar el argumento en los vínculos de protección de los protagonistas con un espíritu guardián en el caso de *Nioh* y un señor en *Sekiro: Shadows Die Twice*.

En la dimensión microestructural, se establece que, de cara a ofrecer una representación de Japón rica en detalles, los mundos son multipersonales y coexisten tanto multitud de personajes humanos característicos de la época, especialmente samuráis, como criaturas fantásticas del folclore nipón. No obstante, el primer videojuego incide principalmente en el contexto histórico verídico y la inclusión del personaje en él, mientras que en el segundo predomina el desarrollo psicológico del protagonista y los sucesos que le acontecen son ajenos al conflicto histórico, que queda en un segundo plano.

En la tercera dimensión de análisis, la metaléptica, se ha estudiado el papel del jugador como constructor de su propia experiencia ludoficcional desde la creatividad y las posibilidades que ofrecen estos títulos, tanto a nivel de mecánicas como de historia. El género de rol en *Nioh* identifica este carácter performativo mediante la personalización del personaje jugador y las distintas formas de derrotar a los enemigos y explorar los mundos. Por otra parte, en *Sekiro: Shadows Die Twice* se han relacionado las dos últimas posibilidades anteriores con la principal función del usuario, que es construir una trama diferente en cada partida dependiendo de las elecciones finales.

A rasgos generales, se concluyó que estos videojuegos tienen como característica principal la inclusión del *Hack and Slash* y la dificultad de los combates desde el inicio de la experiencia. Asimismo, se cimentan en una columna vertebral de mundos posibles como base, al mismo tiempo que proporcionan infinidad de acciones ejecutables para definir la partida encuadrada en el mundo japonés ficticio.

A continuación, se definirán aquellas posibles vertientes del análisis que han sido desestimadas para la realización del presente trabajo. En primer lugar, una revisión del papel narrativo en estos productos no resulta conveniente para el estudio, ya que los mundos ludoficcionales no son narraciones y la función de desarrollar el relato la establece el usuario. Por otro lado, tampoco es posible realizar un análisis de los sucesos históricos y la comprobación de su veracidad, pues *Sekiro: Shadows Die Twice*, si bien se encuadra en la época, no considera el conflicto histórico como componente fundamental de la trama.

Sobre las preguntas de investigación, se comprueba la validación de este enfoque teórico-práctico para el estudio de los videojuegos frente a los campos de estudio individualistas y en debate a lo largo de la historia. Por ello, el presente trabajo pone de manifiesto la diversidad de elementos a analizar y la posibilidad de abordarlos desde enfoques teóricos distintos, descartando la necesidad de centrarse en uno específico. Por ello, es posible conjugar el estudio del carácter ficcional de un videojuego; su construcción y personajes, con el carácter lúdico; la accesibilidad y las acciones posibles, y sacar conclusiones a raíz de esta combinación. Como consecuencia, existe una cooperación entre los elementos lúdicos y ficcionales con el objeto de crear una experiencia completa para el jugador.

Los resultados obtenidos evidencian la posibilidad de analizar distintos componentes de los videojuegos. No obstante, esta investigación se ha realizado aunando los tres tipos de dimensiones de cara a obtener una visión general. Por un lado, los géneros de los videojuegos invitan a líneas de investigación que estudien los elementos definitorios de estos y el diseño de juego de forma más específica. Por otra parte, los objetos ficcionales presentan la posibilidad de analizar la representación virtual del mundo con más detalle. De igual forma, puede analizarse el marco cultural o estético que conforma la experiencia ludoficcional, así como el grado de comprensión por parte del jugador de la cultura o historia representada en el juego.

Con todo esto, cabe destacar la competencia de estos videojuegos para convertirse en herramientas de difusión y aprendizaje del mundo japonés. La saga *Nioh* goza de gran

éxito en la historia de los juegos, así como *Sekiro: Shadows Die Twice* es recordado como el *GOTY* de 2019. Así, el auge de la cultura nipona, sumado al componente de atracción que reside en los juegos de rol, acción y aventura, revela el interés por construir este tipo de juegos en conjunción con la ambientación japonesa. Entre ellos encontramos la saga mítica *Samurai Warriors*, el ficticio *Ôkami*, el mundo abierto de *Ghost Of Tsushima*, o el reciente *Trek to Yomi*. De este modo, la industria del entretenimiento se ha percatado de la capacidad de estas construcciones videolúdicas para atraer a un público específico, por lo que la temática del Japón feudal está ganando más importancia. Igualmente, esta época histórica responde a los estereotipos culturales de Japón, como son los samuráis y el folclore. Por este motivo, las dos entregas que nos conciernen se han confeccionado acorde a este período de constante conflicto y brutalidad, pues la mecánica característica consiste en enfrentarse a enemigos de gran dificultad, simulando los acontecimientos que sucedían continuamente en aquella era. Además, en consonancia con el apogeo de la cultura japonesa en los videojuegos, estos productos, debido a su complejidad y riqueza de componentes, se han convertido en objetos de estudio fundamentales para entender la cultura del siglo XXI. Sumado a la época de esplendor de la ambientación japonesa en los videojuegos y de estos como objeto de investigación, los Estudios de Asia Oriental y su enfoque pluridisciplinar manifiestan la demanda por ampliar el conocimiento acerca de esta área influyente en el mundo actual. Por ello, estos hechos que están ocurriendo simultáneamente abren la puerta para enriquecer tanto al propio estudio de los videojuegos como a los estudios orientales. En definitiva, con el presente trabajo espero haber contribuido a la apreciación de los videojuegos no solo como producto de investigación, sino también como herramienta de aprendizaje y estudio de Asia Oriental.

7. Bibliografía.

Aarseth, E. J. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: McGraw-Hill.

Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco libros.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation, in Game Studies. *Game Studies*, 1(1). <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. New York: Continuum.

Epezúa Salmón, D. (2006). Ficcionalidad, mundos posibles y campos de referencia. *Dialogía: revista de lingüística, literatura y cultura*, 1, 69-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2784524>

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology.org*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Ludology.org*. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Genette, G. (1972). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, 66(5), 1087–1100. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Juul, J. (2001). Games telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

King, G. y Krzywinska T. (2002). *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London and New York: Wallflower Press.

Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9(1), 171–188. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>

Mateas, M. (2002). Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence [Tesis Doctoral, Carnegie Mellon University]. <https://www.cs.cmu.edu/~dgroup/papers/CMU-CS-02-206.pdf>

Pérez-Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d' Anàlisi*, 28(1), 127-146.

Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Planells de la Maza, A.J. (2013). Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-prágmatica a su estructura y significación [Tesis Doctoral, Universidad Carlos III de Madrid]. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/16262>

Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. Amsterdam University Press.

Vargas-Iglesias, J.J. (2015). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: El formativismo* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/39803>

Wolf, M. J. P. (2002). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.

8. Ludografía.

Ghost Of Tsushima. (Sucker Punch Productions, 2020).

Nioh. (Koei Tecmo y NINJA TEAM, 2017).

Ôkami. (Clover Studio, 2006).

Samurai Warriors. (Omega Force, 2004).

Sekiro: Shadows Die Twice. (From Software, 2017).

Trek To Yomi. (Flying Wild Hog, 2022).