


Procesos de creación en torno a la memoria lúdica. Un estudio de prácticas documentales en videojuegos¹


Jordi Montañana-Velilla

Universitat Jaume I 

Alberto Porta-Pérez

Universitat Jaume I 

Marta Martín-Núñez

Universitat Jaume I 

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.102890>

Recibido: 5 de junio de 2025 / Aceptado: 3 de julio de 2025

Resumen. Esta investigación parte de la hipótesis de que el artefacto ludoficcional, como elemento interactivo, pueda albergar un espacio de creación a través de una mirada documental implícita y participante a partir de las propias mecánicas lúdicas y la implicación del jugador en el ecosistema ludonarrativo. Se realiza un ejercicio de contemplación lúdica y de participación visual activa del espacio jugable a partir de las mecánicas vinculadas al registro sonoro y fotográfico. Abordamos *Season: A Letter to the future* (Scavengers Studio, 2023), *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation, 2023) y *Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid* (Toybox y Millennium Kitchen, 2024), obras cuyas mecánicas empujan al jugador a documentar la nostalgia y la memoria mediante un ejercicio fotográfico y sonoro gracias a la narrativa ambiental. Adoptamos una metodología cercana a los *game studies* y a la narrativa filmica, utilizando los recursos que nos brinda el análisis ludonarrativo y la capacidad constructora del documental. Los resultados obtenidos nos descubren la capacidad creadora que obtiene el jugador como agente constructor del relato dentro de la historia en el mundo ludoficcional, revelando una mirada única e irreplicable dentro de cada partida en el objeto videolúdico y la experiencia documental adquirida a partir de las mecánicas primarias.

Palabras clave: Memoria, documental, narrativa ambiental, videojuego, fotografía

ENG Creative processes around playful memory. A study of documentary practices in video games

Abstract. This research is based on the hypothesis that the game-fictional artifact, as an interactive element, can harbor a creation space through an implicit and participating documentary gaze based on the game mechanics and the player's involvement in the ludonarrative ecosystem. An exercise of playful contemplation and active visual participation of the playable space is carried out from the mechanics linked to the sound and photographic record. We approach *Season: A Letter to the future* (Scavengers Studio, 2023), *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi and Umanimation, 2023) and *Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid* (Toybox and Millennium Kitchen, 2024), video games whose mechanics push the player to document nostalgia and memory through a photographic and sound exercise thanks to the environmental narrative. We adopt a methodology close to game studies and filmic narrative, using the resources provided by ludonarrative analysis and the constructive capacity of the documentary. The results reveal the creative capacity obtained by the player as a narrative construction agent within the story in the ludonarrative world, revealing a unique and irreplicable look within each game in the videoludic object and the documentary experience acquired from the primary mechanics.

Keywords: Memory, documentary, environmental narrative, video game, photography

³⁷ El presente trabajo está financiado por el proyecto de investigación "Estrategias discursivas de disenso en las prácticas documentales españolas contemporáneas" (DOESCO) (código UJI-B2021-32) bajo la dirección de Javier Marzal Felici y Marta Martín Núñez.

Sumario: 1. Introducción. 2. Planteamiento metodológico. 3. Las prácticas documentales como creación. 4. Resultados. 4.1. Mecánicas documentales. Jugar como documentalistas. 4.2. Construir la subjetividad y la nostalgia. 5. Conclusiones. Referencias.

Cómo citar: Montañana-Velilla, J. Porta-Pérez, A. & Martín-Núñez, M. (2025). Procesos de creación en torno a la memoria lúdica. Un estudio de prácticas documentales en videojuegos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(4), 823-833. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.102890>

1. Introducción

La cineasta francesa Agnès Varda expresó su visión del cine en el documental *Varda por Agnès* (Varda par Agnès, Agnès Varda, 2019) en tres palabras: *inspiración*, *creación* y *compartir*. La inspiración respondía a la pregunta de *por qué*. Cuál es la motivación, la idea detrás del proceso artístico. La creación respondía al *cómo*; el punto de vista, la visión artística, las decisiones discursivas. Compartir, por último, respondía a la mostración del propio artefacto artístico, para evidenciar su existencia. La mirada curiosa de un artista se presenta como necesaria para documentar un tiempo, una realidad que manifiesta un sentimiento de remembranza, de nostalgia que agita el presente para recordar el pasado.

El videojuego, como medio interactivo, potencia su carácter ergódico, esto es, su capacidad performativa, de poder actuar dentro de la ficción, para deslizar prácticas audiovisuales en sus mecánicas dentro de un mundo ludoficcional evocador, que se siente real y propio como marco representacional de un tiempo y un espacio lúdico. Transitar o navegar el espacio videolúdico es “leer su historia pasada” (Navarro-Remesal, 2016, p. 113) e interactuar con él nos ofrece una visión del mundo ludoficcional. Aunque el videojuego *mainstream* suele estar configurado bajo las presiones del mercado y destaca por un alto componente lúdico, no hemos de ignorar que hay propuestas que se caracterizan “por un cuidadoso análisis de los temas sociales, culturales, políticos e incluso personales” (Flanagan, 2024, p. 14). Es en este contexto, aunque no solo, donde encontramos títulos cuyos objetivos, reglas o mecánicas alientan un tipo de *gameplay* a un jugador que se implica, en mayor medida, con la ludoficción (Anyó, 2016). Videojuegos como *Endling - Extinction is Forever* (Herobeat Studio, 2022) evocan cuestiones ecologistas; *Life is Strange 2* (Don't Nod, 2018) denuncian la política estadounidense y el racismo; o *RiME* (Tequila Works, 2017) o *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018) aproximan el duelo al jugador, aunque desde diferentes experiencias. Los títulos aquí presentados se caracterizan por una “singularidad expresiva y la coherencia del diseño del juego en relación con aspectos esenciales del contenido, como la psicología del personaje principal, su relación con el mundo representado y ciertos temas subyacentes” (Pérez-Latorre, 2016, p. 24).

Para esta investigación, nos interesa observar las posibilidades de creación del jugador en el medio videolúdico a través de una mirada documental, concretamente en aquellos títulos abarcan el recuerdo y la memoria en “espacios nostálgicos” o “de la vida cotidiana” (Navarro-Remesal, 2022) con un espíritu contemplativo, cuyo peso los convierte en protagonistas de sus ludonarrativas. Habitualmente se tratan de *cozy games*, esto es, juegos acogedores donde hay sensación de seguridad con abundancia de recursos (Cook, 2018) —y parcialmente *hipo-lúdicos*— donde hay ausencia de empoderamiento, resistencia y actuación (Conway, 2017), un elemento que puede resultar contradictorio al modelo clásico del videojuego que exige acción al jugador y delega en él un marco transformativo que termina convirtiéndose en la jugabilidad (Anyó, 2016). Ludoficciones como las escogidas para este estudio suelen presentar “un ritmo cómodo y contemplativo” (Navarro-Remesal, 2020, p. 136) que acostumbramos a ver en juegos con tendencia al *slow gaming* que claman “lentitud, contemplación y pensamiento reposado” (Navarro-Remesal, 2020, p. 138). En ocasiones, estas características se complementan a ciertas dinámicas y mecánicas que fomentan prácticas documentales —como redactar un diario o tomar fotografías— que dejan escrita la actividad y la experiencia lúdica (Poremba, 2007) y que, a su vez, se convierten en una suerte de cápsula de tiempo.

2. Planteamiento metodológico

La naturaleza compleja y transversal del videojuego, así como su estudio en el marco de los Game Studies, nos empuja a abordar esta investigación mediante una metodología multidisciplinar utilizando como referencia el modelo de análisis del videojuego de Navarro Remesal (2016). En primer lugar, dirigimos la mirada hacia la experiencia ludoficcional, haciendo hincapié en la relación existente entre el jugador, el sistema y los mecanismos que componen el juego apoyándonos en los estudios de Pérez-Latorre (2012) y Zubek (2020). También abordamos la inmersión del jugador en el *gameworld* (Calleja, 2011) y la implicación de este como un elemento imprescindible del desarrollo narrativo del videojuego (Anyó, 2016) y, por tanto, su participación en los mundos ludoficcionales (Planells, 2017). En segundo lugar, trabajamos la nostalgia desde la perspectiva de Boym (2008) y obtenemos una panorámica acerca del documental como objeto creativo y artístico y su expansión hacia el “posdocumental” (Català, 2021), que explora en esta forma campos como la subjetividad, las emociones, la imaginación y el pensamiento, desde estrategias creativas que superan el documental clásico. La hipótesis que planteamos en esta investigación es que el artefacto ludoficcional, como elemento interactivo, puede ser un espacio de creación al albergar una mirada documental implícita y participante a partir de las propias mecánicas lúdicas y la implicación del jugador en el ecosistema ludonarrativo. Para corroborar esta hipótesis, llevamos a cabo un ejercicio de contemplación lúdica y de participación visual activa del espacio jugable —un entorno abierto y dispuesto a ser documentado y analizado— a partir de la experiencia del propio jugador mediante mecánicas significantes de registro sonoro y fotográfico. Para ello nos hemos basado en las aproximaciones metodológicas de Espen Aarseth, concretamente en el bucle de

retroalimentación hermenéutico del juego y del no-juego. No solo recurrimos a nuestra experiencia desde un prisma analítico, sino también “a la experiencia generada por otros” (2007, p. 11) jugadores mediante su performance. Con el objetivo de probar la capacidad creadora del jugador como agente autoral en un espacio ludonarrativo como medio de expresión en el que documentar la memoria a partir de mecánicas utilizaremos los siguientes casos de estudio: *Season: A Letter to the future* (Scavengers Studio, 2023) —*Season* de ahora en adelante—, *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation, 2023) y *Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid* (Toybox y Millennium Kitchen, 2024) —*Natsu-Mon* de ahora en adelante—, títulos vinculados al ejercicio contemplativo, al registro documental y la memoria. Esta selección de títulos viene determinada por ser videojuegos realizados bajo las estructuras de producción de juegos indies, con características cercanas al *slow gaming* y los *cozy games* cuyas mecánicas principales giran en torno a la documentación, captación y archivo de material audiovisual huyendo de mecánicas ofensivas y acciones frenéticas que desvían la atención de la contemplación pausada del *gameworld*. Estas obras disponen de mecánicas que empujan al jugador a abrir un espacio de creación para documentar la nostalgia y la memoria mediante un ejercicio pictórico y sonoro, aunque, como veremos, de diferente manera. Estos títulos dialogan tanto con el jugador como con el propio texto lúdico y se aproximan a cierta evocación de sentimientos de *nostalgia reflexiva*, la cual perdura en las ruinas, en la pátina del tiempo y de la historia, en los sueños de otro lugar y otro tiempo.

Cabe destacar que los juegos analizados se enmarcan también dentro de los géneros de *serious*, *persuasive* o *expressive games* (Trépanier-Jobin, 2016). Podemos definir a los *serious games* como “productos de ocio que usan la vía del entretenimiento para hacer llegar diversos mensajes al usuario, generalmente desde el punto de vista de concienciación, entrenamiento o educación” (Méndez, 2020, p. 94). Son juegos que mediante una “narración fantástica, ofrecen críticas sociales y políticas” (Méndez, 2020, p. 95). Así, proponen al jugador que dialogue con el juego, que se plantee cuestiones éticas y morales que afectan a su experiencia (individual) dentro de la ludoficción. Los *persuasive games*, por su parte, se distinguen por su clara intencionalidad de “transmitir mensajes, esbozar argumentos, convencer a los jugadores de que adopten un punto de vista determinado, cambiar sus creencias sobre el mundo o influir en sus comportamientos” (Trépanier-Jobin, 2016, p. 111). Los *expressive games*, además, tratan cuestiones culturales y sociales del individuo y buscan la empatía y la reflexión del jugador. Por ello, las mecánicas para documentar y registrar el mundo ludoficcional contribuyen a fortalecer la reflexión o concienciación sobre determinados comportamientos en este tipo de juegos.

3. Las prácticas documentales como creación

Documentar un juego a través del registro no deja de ser una acción que puede parecer, en cierto modo, contraria a lo que este juego demanda —acción y habilidad— ya que invita a la revisión, a la reflexión y a la catalogación y archivo. Pero es, precisamente, porque el juego promete una partida única, diferente y efímera en cada nuevo comienzo, lo que empuja a introducir ciertas posibilidades de documentación de esa experiencia, que se convierten, también, en mecánicas de acción dentro del mundo ludoficcional. Podemos establecer un claro paralelismo entre esta necesidad de registrar una experiencia jugable y la que comenzaron a plantearse los artistas de *performance* en los años sesenta y setenta. En este ámbito, la foto y el vídeo se comenzaron a emplear para registrar acciones artísticas efímeras, adquiriendo valor de evidencia y de prueba, para así poder archivar, exhibir y conservar las obras.

Sin embargo, estas prácticas resultaban problemáticas por dos cuestiones. Si, precisamente, el valor de esta forma artística estaba en lo efímero, en lo presente y en la relación única que se establecía entre creador y público ¿no desvirtuaba el registro su naturaleza? Además de la confusión entre la obra-acción y la obra-registro, es decir, las fotos o los vídeos que quedaban para el archivo y que podían tomarse como la obra en sí. Estas cuestiones llevaron a diferenciar claramente la obra de su registro como dos creaciones diferentes. Pero más allá de estas *traiciones*, no obstante, también surgieron otras propuestas en las que las acciones incorporaban directamente su registro, o se realizaban únicamente frente a la cámara de modo que, efectivamente, la obra resultante se trasladaba de la acción al registro de esa acción. En estas *foto-performances* el registro no agota la acción, más bien todo lo contrario: la obra solo existe a través de la foto (Alonso, 1997). En el terreno del videojuego, los tres títulos que nos ocupan animan a incorporar las posibilidades de registro invitando al jugador a ejercer la función de documentalista. Pero más allá de una acción lúdica u opcional dentro del mundo de juego —diferenciando claramente el juego de su registro—, funcionan como “mecánicas significantes” (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015, p. 59), esto es, como parte nuclear de la acción del juego, pero sin perder el objetivo de preservación, del recuerdo y la nostalgia.

Sin embargo, la imagen y los sonidos que se proponen habitualmente como registro de las experiencias jugables en los mundos ludoficcionales suelen quedarse ancladas al paradigma del *registro directo* empleando para ello los dispositivos más comunes: cámaras de fotos o vídeo, grabadoras, etc. En este sentido, la fotografía tiene una larga herencia como imagen-documento (Bellido-Márquez y Aguirre-Cortés, 2025) que impregna los demás medios de registro. Incluso, para vestirlo de rigor y verosimilitud —y cierta nostalgia— los dispositivos empleados suelen poner de manifiesto su carácter analógico, como si la imagen-huella y el recuerdo generado por ella fuese así aún más *directa*, más *verdadera*, obviando que toda imagen —todo encuadre— es resultado de una mirada subjetiva proyectada sobre aquello que se representa. Y dentro de un mundo videolúdico, además, a la mirada del jugador debemos sumarle la del diseñador, ya que no disfrutamos de una plena libertad creativa para conformar nuestro universo de recuerdos puesto que todo videojuego está acotado por los márgenes de la libertad dirigida, esto es, “un equilibrio preciso entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición o penalización” (Navarro-Remesal, 2016, p. 319). Es decir,

todo lo que registremos en ellos habrá estado previamente pensado, diseñado y colocado para incitarnos al registro, para activar y evocar nuestra nostalgia.

Quizá por esa naturaleza construida, en el mundo digital se suelen recrear precisamente las prácticas más analógicas y la naturaleza más directa y evidente de la imagen-copia. Sin embargo, la mutación de *lo documental* a un paradigma “posdocumental” —que, en palabras de Josep Maria Català, “es una respuesta a la creciente complejidad de lo real, una réplica organizada mediante nuevas estrategias estéticas, retóricas y tecnológicas destinadas a pensar la realidad a través de su visualización” (Català, 2021, p. 168) y que sistematiza en una serie de giros— enfatiza la naturaleza subjetiva, emocional e imaginaria de estas imágenes. Así, lejos de la sobriedad y supuesta objetividad del documento, los registros tomados durante la experiencia jugable suelen emplearse para enfatizar miradas subjetivas vinculadas a las vivencias más íntimas. Este enfoque subjetivo, según Català (2021) implica un “giro cardinal”, “de ciento ochenta grados” que impregna todos los demás:

Pensemos en esta revolución como si correspondiera a un movimiento de cámara. Esta que, en el documental siempre había estado dirigida hacia el exterior con una voluntad eminentemente empírica, se daba súbitamente la vuelta y enfocaba al documentalista, abriendo de esta manera una caja de Pandora. La metáfora es aún más útil si sustituimos la cámara por la mirada del cineasta, por la focalización de su interés (Català, 2021, p. 170).

Así, las prácticas concretas del giro subjetivo tienen que ver, precisamente, con la capacidad de autotranscribirse: el diario, la autobiografía, el autorretrato, el cine (y foto) doméstico o el archivo. El giro emocional, precisamente en estos géneros “explora las emociones de manera particular [para] convertirlas en el factor esencial de su construcción documental” y las analiza como parte de su vertiente reflexiva (Català, 2021, p. 175).

El giro imaginario, por otra parte, supone una vuelta de tuerca más, al cuestionar las relaciones tradicionales entre lo documental y lo fotográfico para abrir la puerta a una serie de expresiones como la animación, el cómic (o el dibujo) (Català, 2021, p. 176), y que se presta a explorar a través de imágenes-no-técnicas aspectos que no pertenecen a la *realidad visible* o que resulta difícil o problemático representar con la realidad visible, lo que ha llevado a que, en los últimos años hayamos asistido a un florecimiento de documentales de animación que muchas veces tratan temas como la guerra o la memoria histórica (Arnau Roselló, 2025). Así pues, todo acto de documentación en el videojuego pertenecería en realidad a esta vertiente imaginaria, basada en imágenes y situaciones previamente diseñadas y construidas como animación, bien sea escribir un diario o tomar fotografías.

Navarro Remesal (2024) ha estudiado los videojuegos como una forma de animación y recoge el argumento de Chris Pallant cuando dice que “la industria de los videojuegos, así como la crítica, ha promovido la interacción como su característica definitoria por encima de todas, separándose así del cine de acción real con los que los juegos comparten elementos comunes, como el lenguaje visual, la narrativa y la materialidad animada” (Pallant, 2018, p. 204). Así, la mayor parte de la investigación sobre videojuegos se centra en los aspectos vinculados a la interactividad, la agencia del jugador/a y todos los elementos que construyen el sistema central del videojuego —objetivos, reglas, mecánicas, premios y penalizaciones, etc.—. Navarro Remesal señala que “la producción académica del videojuego como cultura visual es escasa, discontinuada y, a menudo desconectada” (Navarro, Remesal, 2024, p. 35) aduciendo que este hubiese sido un paso necesario para considerar los videojuegos como una forma artística con derecho propio. Frente a esta desconexión habitual en la investigación en videojuegos entre considerarlo interacción o cultura visual, este texto aporta la perspectiva novedosa de fijarse en cómo la documentación —escrita y, sobre todo, visual— se convierte en una mecánica de juego. Es decir, supone un intento de tender puentes entre el estudio del videojuego como cultura visual y como producción interactiva.

4. Resultados

4.1. Mecánicas documentales. Jugar como documentalistas

Las tres propuestas representan mundos ludoficcionales semejantes que reclaman ficción y actuación para transformar el material documental de los diseñadores, así como sus emociones y recuerdos, hacia una experiencia lúdica única para cada jugador. Esto es posible gracias al uso de mecánicas como la fotografía, el dibujo o la escritura sobre un cuaderno de aquello que rodea al protagonista. Cuando hablamos de mecánicas nos referimos a “las acciones que el jugador ejecuta y [que] son posibles gracias a las reglas” (Navarro-Remesal, 2016, p. 68). Pérez-Latorre clasifica las mecánicas según si apuntan a la recolección, captura, alineación o carrera (2012). Para esta investigación, no obstante, nos interesa pensar en las mecánicas como sinónimo de un verbo (Navarro-Remesal, 2016; Zubek, 2020) siendo las principales para nuestros casos de estudio: fotografiar, registrar sonido, dibujar y escribir.

En *Season* el jugador puede fotografiar su entorno con libertad, simulando un ritual similar a la fotografía tradicional donde “los propios jugadores están validando la realidad de sus sujetos simplemente creando un documento de estas experiencias” (Poremba, 2007, p. 50). En *Dordogne*, aunque también dispone de esta mecánica, la fotografía queda limitada a un encuadre ya definido que “priva al jugador de la autonomía de la mirada, sin privarle de la agencia lúdica, para privilegiar la escritura audiovisual” (Martín-Núñez, 2020, p. 83), esto es, los diseñadores construyen “el plano más adecuado para generar una determinada sensación”

(Martín-Núñez, 2020, p. 83), realzando la belleza del espacio del pasado (Fig. 1 y 2). En *Natsu-Mon*, en cambio, el personaje no dispone de cámara de fotos por lo que el niño dibuja en su diario todo aquello que resume su experiencia día a día: los insectos que captura, las personas con las que se cruza o los eventos más destacables. Aunque la libertad para representar el mundo ludoficcional está muy limitada, el diario de cada jugador será completamente diferente, ya solo al permitir personalizarlo con diferentes anotaciones —longitud corta, media o repleta—, utilizando determinados sellos y el orden en el que se configura el diario de los treinta días de agosto (Fig. 3).

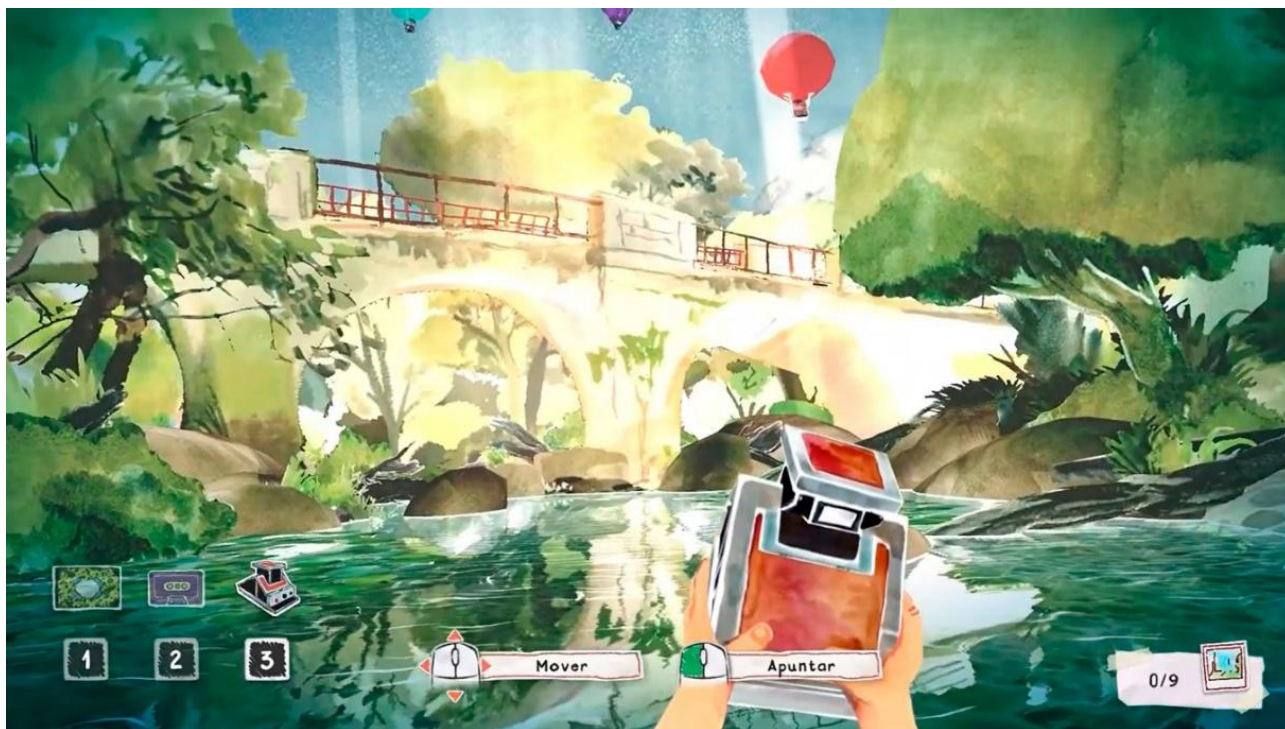


Figura 1. Plano limitado para las mecánicas de mover y apuntar en *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation, 2023). Fuente: captura de pantalla de los autores.

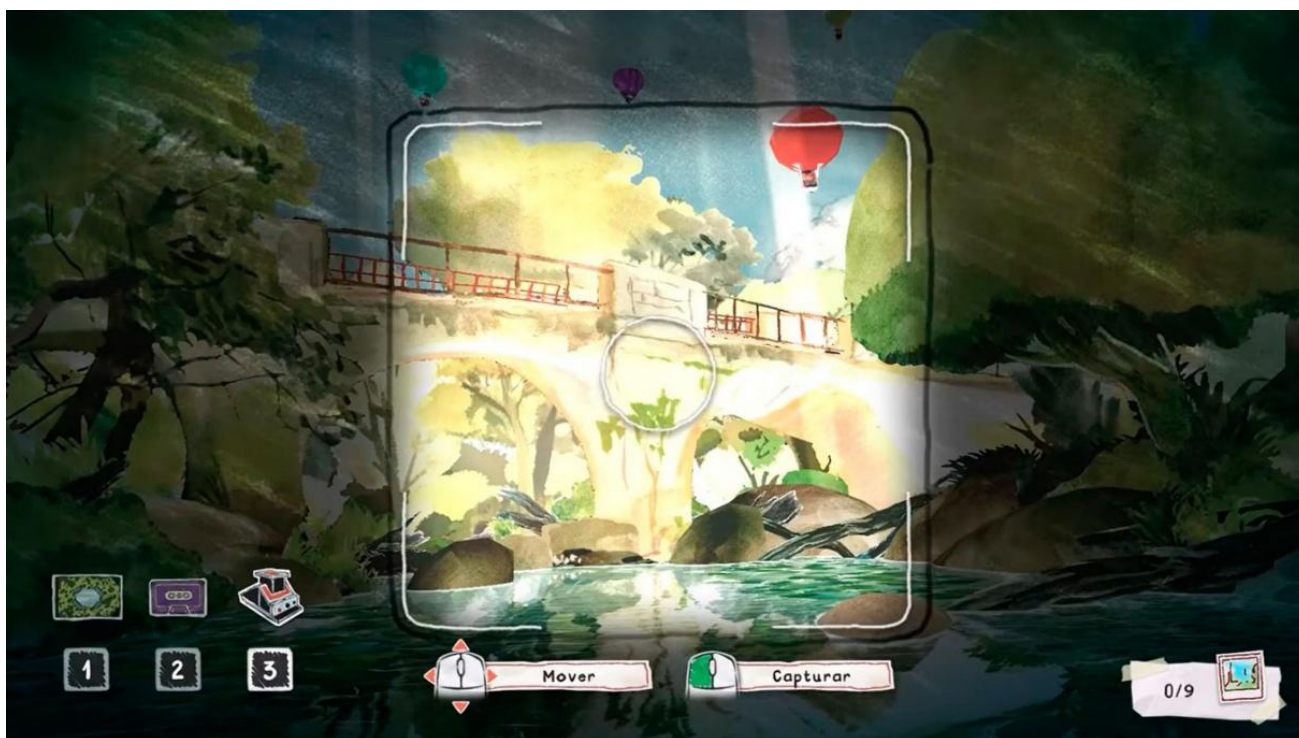


Figura 2. Plano con marco para la mecánica de mover y capturar en *Dordogne* (Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation, 2023). Fuente: captura de pantalla de los autores.

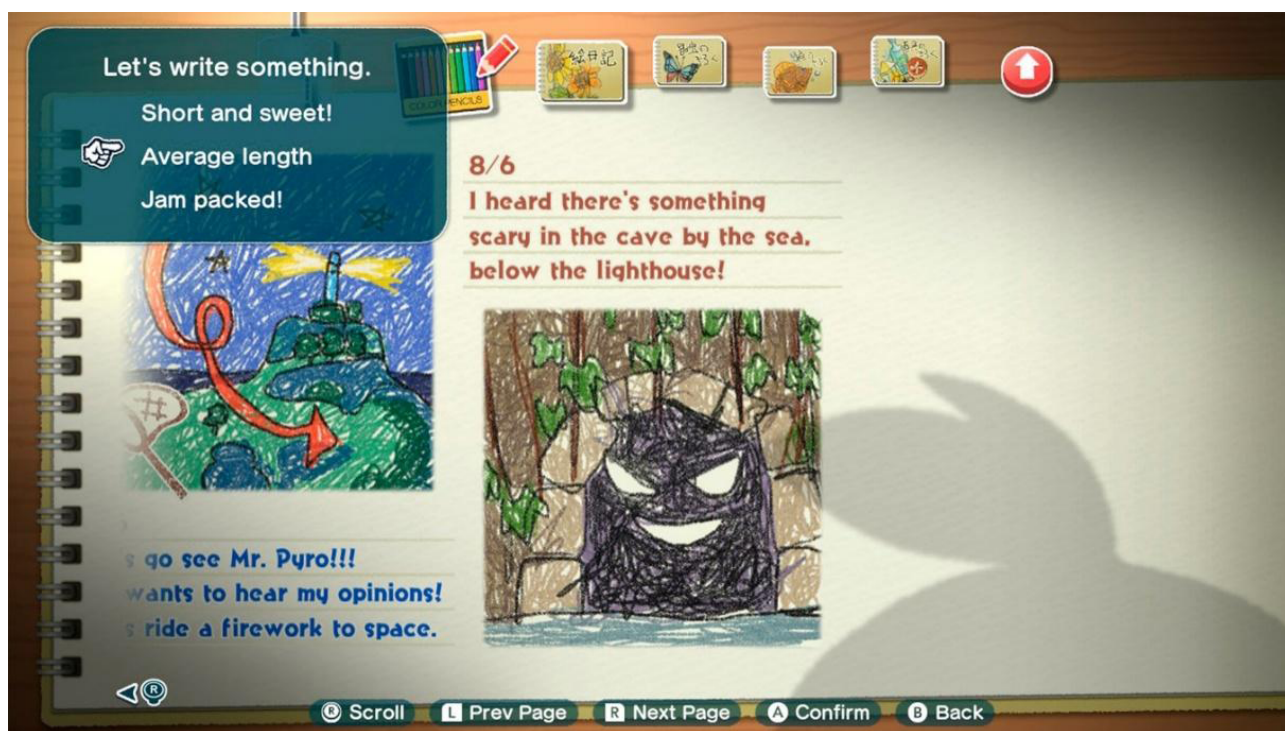


Figura 3. La dinámica para completar el diario permite al jugador escribir diferentes tipos de frases en *Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid* (Toybox y Millennium Kitchen, 2024). Fuente: captura de pantalla de los autores.

Season y *Dordogne* cuentan también con una mecánica para registrar o grabar el sonido a través de una grabadora con micrófono y cuyo resultado, posteriormente, puede ser adjuntado al diario. Detectamos que tanto la tecnología de registro fotográfico como la sonora que disponen las protagonistas en ambos casos de estudio son antiguas: una cámara de fotos polaroid o una grabadora con micrófono y casete como soporte (Fig. 4). Si bien *Dordogne* tiene una justificación clara al tratar de representar un verano de 1984 en Dordogne, el mundo de *Season*, que bien podríamos clasificar como un mundo ficcional no realista (Planells, 2017; Navarro-Remesal, 2022), trata de construir una suerte de verosimilitud mediante elementos nostálgicos para el jugador. Como señala Navarro Remesal, “ninguna fantasía se crea en un vacío y es frecuente que universos simbólicos reales acaben determinando las formas de mundos ficcionales” (Navarro-Remesal, 2022, p. 33), y en *Season* podemos identificar la arquitectura basada en localizaciones reales y otros objetos cotidianos tanto del presente como del pasado.



Figura 4. Estelle capturando el sonido del paisaje y escuchando la cinta en *Season: A Letter to the Future* (Scavengers Studio, 2023). Fuente: captura de pantalla de los autores.

Las fotografías, los dibujos y los sonidos forman parte de un archivador o un diario que cobra protagonismo como un objeto que determina la dinámica de estos videojuegos. Hemos mencionado que en *Natsu-Mon* el jugador puede determinar el tono y los sellos de cada página del diario, pero también detectamos un amplio grado de personalización en *Season* y *Dordogne*. Mientras que en *Dordogne* este objeto se utiliza como nexo entre dos tiempos —si revivimos el pasado es gracias a que la protagonista, en su versión adulta, encuentra el diario—, en *Season* encarna el objetivo y la motivación tanto de Estelle como del jugador: no solo tratamos de plasmar lo que nos gusta del mundo que nos envuelve, sino que nuestra misión consiste en documentarlo para sobrevivir a la desmemoria de la humanidad (Fig. 5 y 6). El diario se convierte así en un objeto estrechamente vinculado a la narrativa (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015), que busca la credibilidad del mundo ficcional a la par que la relevancia para la trama.

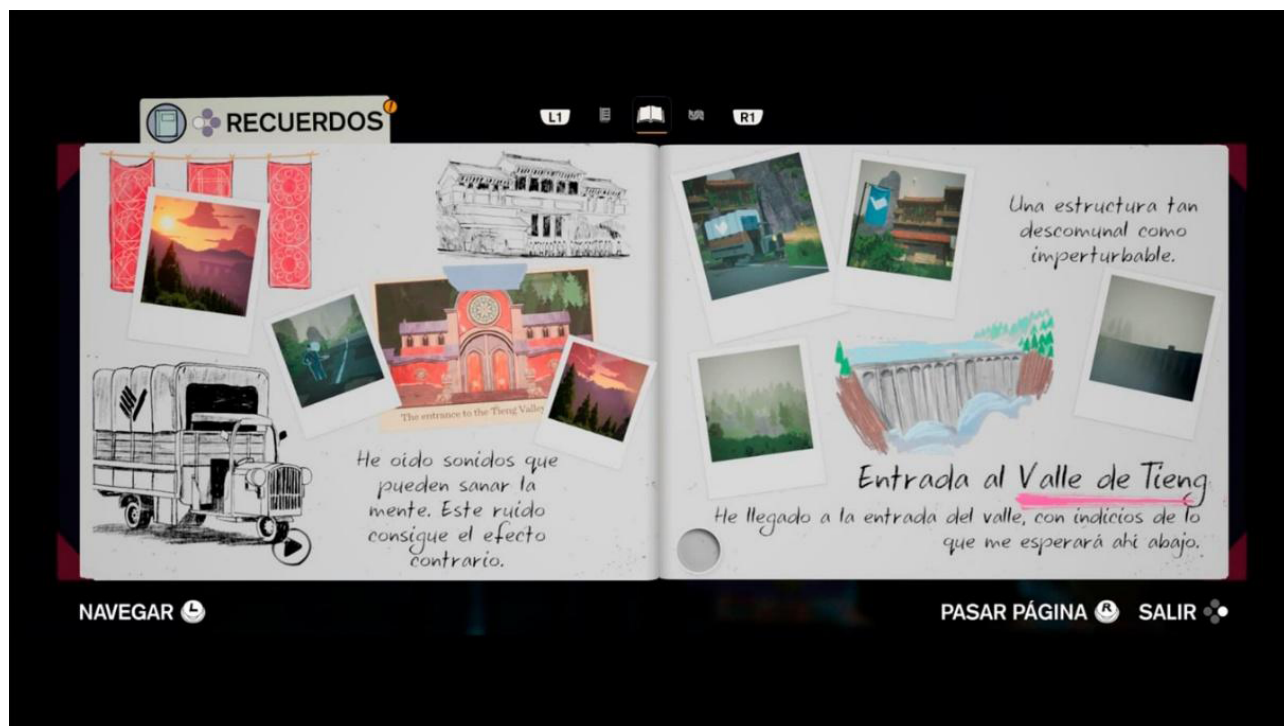


Figura 5. Completar y personalizar de forma diferente el diario hace que cada partida sea única en *Season: A Letter to the Future* (Scavengers Studio, 2023). Fuente: captura de pantalla de los autores.

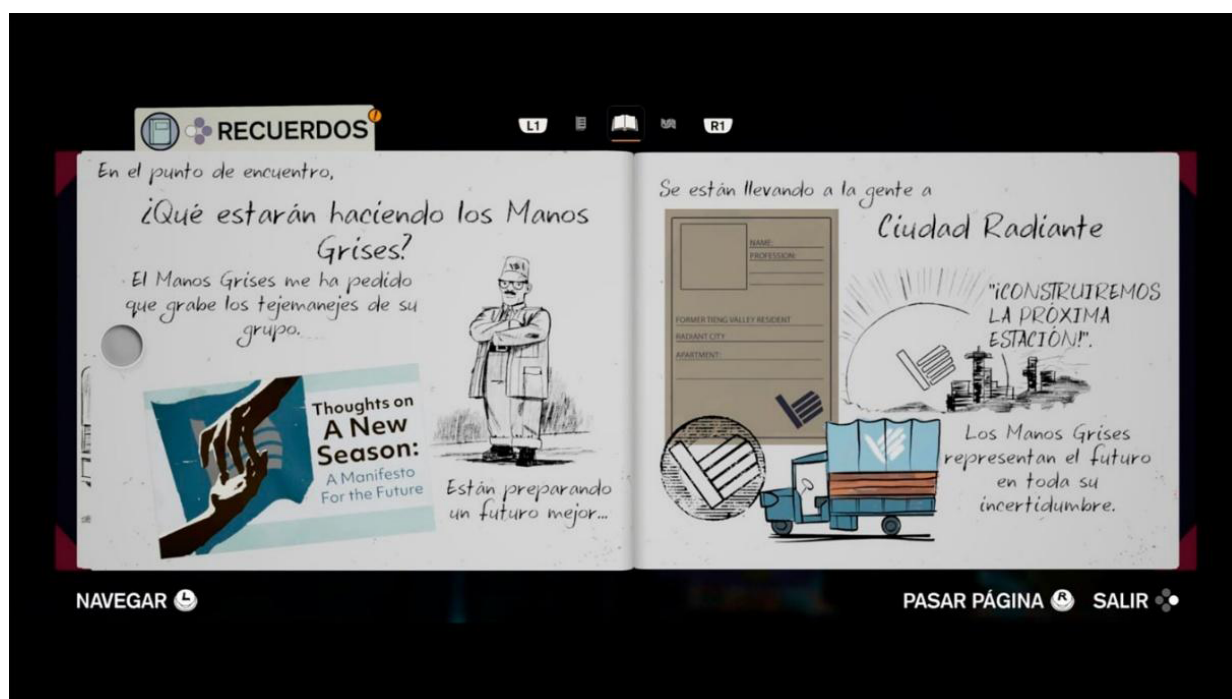


Figura 6. Ciertas páginas del diario de recuerdos vienen con algunos elementos preconfigurados en *Season: A Letter to the Future* (Scavengers Studio, 2023). Fuente: captura de pantalla de los autores.

Además, en los diarios detectamos tres tipos de narrativas —evocada, representada y embebida— que conforman la arquitectura narrativa (Jenkins, 2004; Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020). La narrativa evocada permite que el jugador asocie el mundo ficcional con el real; que no perciba un mundo desconocido, sino “una premisa cultural” (Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020, p. 26), por ejemplo, a través del estilo del dibujo infantil, los dibujos más realistas, las fotografías o los sonidos registrados, determinando en su conjunto “la propia experiencia lúdica” (Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020, p. 27). La narrativa representada “configura, antes que nada, un mundo de muchas y pequeñas aventuras” (Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020, p. 27) que se ejecutan según la actuación del jugador y el orden en el que explora el mundo ludoficcional, permitiendo construir un diario único para cada jugador. Por último, la narrativa embebida empuja al jugador a “obtener y resolver información del propio entorno del juego” (Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020, p. 28), motivando la captación de la esencia del mundo que le rodea, de preservar un recuerdo de un momento concreto que será revisado en el futuro.

Los mundos ludoficcionales que se despliegan en estas obras se inspiran en un mundo real que no es reproducido con total exactitud, pero cuyos elementos semánticos son coherentes y posibles en nuestra realidad (Planells, 2017). Estos mundos contienen “elementos fantásticos realizan una intrusión en un mundo de inspiración cotidiana” (Navarro-Remesal, 2022, p. 25), que no esconden su naturaleza ludológica, pero tampoco sus particularidades imaginadas. Estos mundos ludoficcionales realistas plantean escenarios significantes más cercanos “a nuestro mundo real” realizando ejercicios de mimesis cuyo objetivo es “imitar lo más fielmente posible unas referencias específicas” (Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020, p. 58).

Para estas propuestas es importante destacar la vida cotidiana del personaje-avatar que, en apariencia, carece de conflictos que empujan al avance de la trama —siguiendo un modelo propio del *slice-of-life* (Straznickas, 2020)— pero que, a cambio, necesita construir su identidad por medio de un mundo ludoficcional “que es una versión menor y desinflada del nuestro” (Straznickas, 2020, p. 75). En *Season*, detectamos lugares y culturas inspiradas en Italia, Escocia, Vietnam o China; en *Dordogne* se representa un verano en Dordoña, al suroeste de Francia; y en *Natsu-Mon* visitamos Yomogi, un municipio rural ubicado entre las montañas y el océano que bien podría representar cualquier poblado japonés alejado de las grandes urbes. El jugador, que puede reconocer elementos de estos espacios jugables, participa en una experiencia narrativa inmersiva promovida por la narración ambiental. Esto es, el diseño narrativo utiliza conscientemente el escenario para “evocar asociaciones narrativas preexistentes” (Jenkins, 2004, p. 123) y contribuir en la experiencia de juego y, más concretamente, en las prácticas documentales. Por tanto, el videojuego pretende hacer partícipe del mundo ludoficcional al jugador y, por tanto, como afirman Cuadrado-Alvarado y Planells (2020), la experiencia se percibe personal e intransferible.

Sin embargo, jugar como documentalistas —o jugar a documentar— nos sitúa en una posición autoral ilusoria. A pesar de tener cierta flexibilidad para realizar el trabajo de documentar el escenario y el tiempo que habitamos, no es menos cierto que existe un diseño que nos limita nuestros márgenes de actuación, esto es, la libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016), y que está irremediamente ideado para que el jugador, como participante de un prototipo de relato “que contiene los ingredientes necesarios para cualquier recorrido determinado” (Koenitz, 2015, p. 99), acabe acatando las reglas establecidas en el sistema central. Podemos aceptar esta limitación de la performance como una “ilusión de interactividad” (Terrasa-Torres, 2022, p. 170). Por otro lado, Alfonso Cuadrado-Alvarado y Antonio Planells señalan el “dilema de la interactividad” como un enfrentamiento entre aquello que el juego permite hacer y lo que el juego propone realizar. En este punto se sitúa el eje en el que se tensiona la línea entre el “control autoral y la libertad lúdica” del jugador (Cuadrado-Alvarado, 2020, p. 187). En estos márgenes es dónde situaremos toda acción llevada a cabo por el jugador que estará condicionada por los márgenes limitantes previstos en el diseño del juego y que condicionarán nuestra libertad performativa.

4.2. Construir la subjetividad y la nostalgia

Las industrias culturales han promovido de forma cíclica la (re)aparición de modas ligadas a la cultura pop, relacionadas con la mercantilización de *lo vintage*, potenciando lo que Pérez-Latorre (2023) señala como “comodificación de la nostalgia”. En este sentido, “la nostalgia y la melancolía han devenido, en los últimos tiempos, objetos afectivos políticamente sensibles” (Pérez-Latorre, 2023, p. 158). Svetlana Boym analiza el concepto de nostalgia reflexiva, la cual pone en relieve que “la añoranza y el pensamiento crítico no son conceptos opuestos” (Boym, 2015, p. 84). Boym nos invita a realizar un trabajo de pensamiento y análisis alrededor de aquellos errores cometidos en el pasado, a revisar las acciones llevadas a cabo y a trabajar para evitar repetirlos. En *Season*, por ejemplo, se nos muestra a la organización Manos Grises, quienes apuestan por el colectivismo intentando conseguir un futuro mejor evitando —olvidando— los errores del pasado. Se evoca, por tanto, una suerte de melancolía crítica que subyace en el proceso de duelo “por la pérdida de una parte apreciada del pasado incluye reflexión crítica acerca del mismo, o bien relativa a la pérdida de un cierto futuro posible” (Pérez-Latorre, 2023, p. 159) que empuja al jugador a evaluar su huella en el mundo y el legado que pretende donar. Por otro lado, en *Dordogne* se apuesta por relacionar la nostalgia con el recuerdo de la infancia. Idealizar y sobreestimar el pasado en momentos de duelo, como le sucede a Mimi cuando visita el hogar de su abuela Nora recientemente fallecida, “provoca que la nostalgia sea mayor” (Fisher, 2018, p. 53). Y *Natsu-Mon*, por otra parte, trabaja los espacios como “lugares desaparecidos o en extinción” (Navarro-Remesal, 2022, p. 32) que el jugador percibe como “paraísos perdidos, en contraste con una vida adulta llena de presiones y responsabilidad” (Navarro-Remesal, 2022, p. 33) que solo puede atisbar, en este caso, habitando un avatar infante en un verano del siglo XX.

Tanto en *Season* como en *Dordogne* se plantea de inicio el trabajo de documentalistas, tanto por necesidad de preservar una temporada determinada abocada al olvido como por el recuerdo de la infancia. El inicio de ambos títulos presenta al jugador cuestiones que nos perseguirán a lo largo de la narración —“Llenar este diario también es un ritual, pero por una pérdida que aún no hemos sufrido” (*Season*) y “¿Qué es lo primero que recuerdas” (*Dordogne*)— y que afectarán a nuestras decisiones y actuación sobre el juego. En ambos casos, se acentúa la necesidad de actuar sobre el recuerdo, el ya habido y el que habrá, sobre un tiempo concreto. En este sentido, los juegos analizados plantean la pregunta: ¿qué merece ser documentado? Los jugadores se convierten en documentalistas cuya misión gira en torno a la preservación de la memoria y el recuerdo. Aquí entra en juego lo que Sicart plantea como “subjetividad reflexiva” (Sicart, 2009, p. 63) cuando el jugador utiliza su propio bagaje cultural —y su propia experiencia ludológica— a la hora de afrontar las acciones que se pueden producir en el juego. En este sentido, es importante remarcar la experiencia propia del jugador para entender su participación sobre el medio videolúdico y, por tanto, por la toma de decisiones y actuaciones sobre el mundo jugable. Tosca (2020) apunta en esta dirección señalando que la experiencia del videojuego “es un conglomerado de sensaciones y movimientos de conciencia” (Tosca, 2020, p. 61) e incide en que “el mismo videojuego no puede ser experimentado del mismo modo por dos jugadores distintos” dado que el bagaje personal de cada uno de los participantes es único basado en su experiencia sobre el medio.

Nos cuestionamos, además, si el ejercicio de recopilación fotográfica, captación sonora o archivo diario que realizamos tiene una pervivencia futura más allá de la realidad presente del juego: ¿Quién va a leer nuestro diario? ¿Por qué razón fotografiar un elemento y no otro? ¿Qué sonidos deben ser escuchados en el futuro? Son cuestiones que nos asaltan durante nuestra partida pero que no tienen respuestas ciertamente asentadas. Sin embargo, los tres casos de estudio proponen una reflexión sobre aquello que nos rodea y que conforma un presente que será revisado en un futuro incierto. *Season* se ve como una oportunidad de aprender de los errores del pasado para preservar una memoria colectiva para un futuro mejor. En *Dordogne* y *Natsu-Mon* se analiza la nostalgia como un sentimiento de añoranza de un pasado bucólico, ligado con la infancia y la memoria preadolescente de sus protagonistas. Es por ello que a partir de nuestra experiencia lúdica —y vital— podemos tomar decisiones alrededor del mundo ludoficcional en el que estamos inmersos, definir y decidir qué merece ser preservado, qué encuadre tomamos, qué elecciones llevamos a cabo y cómo nos vemos afectados por el entorno virtual que habitamos puesto que “nuestra experiencia ha construido previamente cómo debemos afrontar las situaciones presentadas, qué esperanzas o visión de futuro tenemos” (Montañana-Velilla y Porta-Pérez, 2024, p. 168).

5. Conclusiones

El análisis de los videojuegos realizado descubre la capacidad creadora que obtiene el jugador como agente constructor del relato dentro del mundo ludoficcional, revelando una mirada única e irreplicable por cada partida. Los tres casos de estudio rastrean, a su manera, las huellas que la nostalgia y la memoria han dejado en el propio entorno ludoficcional. En este sentido, la mirada del jugador, como agente que habita el espacio y como elemento participante de la propia construcción documental de la obra, se evidencia en las mecánicas propuestas —captación fotográfica y sonora, la escritura de un diario o la organización de un archivador— en un contexto de libertad dirigida que nos permite documentar el mundo que habitamos. La configuración de estas mecánicas y su complementación con las ludonarrativas tratan de fomentar prácticas que documentan el mundo lúdico y cuya actividad influye directa e indirectamente en la experiencia del jugador. Estos títulos videolúdicos nos empujan a cuestionarnos como jugadores por qué —y qué— merece la pena preservar la experiencia lúdica; nos invita a revisar, reflexionar y catalogar aquello que registramos.

En esta investigación hemos atendido la capacidad creadora del jugador como coautor de la ludoficción en un espacio que le permite expresarse y reforzar su mirada vinculada a sus vivencias íntimas mediante prácticas documentales y el registro de una biografía personal —del personaje o del jugador— así como de la sociedad y la humanidad —representada en un mundo ludoficcional, habitualmente construidos por espacios nostálgicos o de la vida cotidiana—. El discurso elaborado por el jugador y su relación con el sistema se aproxima a lo subjetivo y emocional, más cercano a una forma artística que un texto propiamente documental. No se trata únicamente de juegos que permiten ejercer una función de documentalista desde un marco puramente lúdico, sino que, además, promueven la implicación del jugador en un ecosistema ludonarrativo por medio de acciones y espacios imprescindibles para el avance del juego, pero también para interrogar la efimeridad del recuerdo y la nostalgia; o, siguiendo las palabras de Agnès Varda, espacios para inspirar, crear y compartir.

Referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes* (7), 4-15. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Alonso, R. (1997). Performance, fotografía y video: la dialéctica entre el acto y el registro. *Arte y recepción: VII Jornadas de Teoría e Historia de las Artes, Auditorio de la Asociación Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires, 22-23 y 24 de septiembre de 1997* (pp. 299-305). Centro Argentino de Investigadores de las Artes.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Laertes.

- Arnau Roselló, R. (2025). Memoria(s) del trazo. La representación del exilio en la animación documental: 'Josep' (Aurel, 2020). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (39), 113-128. <https://doi.org/10.63700/1205>
- Bellido-Márquez M. C. y Aguirre-Cortés W. A. (2025). La fotografía como documento social y humanista. Razones y reflexiones sobre el documento fotográfico. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37(2), 249-262. <https://doi.org/10.5209/aris.97465>
- Boym, S. (2008). *The future of nostalgia*. Basic books.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Massachusetts Institute of Technology.
- Català Doménech, J. M. (2021). *Posdocumental. La condición imaginaria del cine documental*. Shangrila Textos Aparte.
- Conway, S. (2017). We Used to Win, We Used to Lose, We Used to Play: Simulacra, Hypo-Ludicity and the Lost Art of Losing. *Westminster Papers in Communication and Culture* 9(1), 27-46. <http://doi.org/10.16997/wpcc.147>
- Cook, D. (2018) "Cozy Games". *Lost Garden*, 24 de enero de 2018, <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>
- Cuadrado-Alvarado, A. y Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Don't Nod. 2018. *Life is Strange*. PlayStation 4. Square Enix.
- Flanagan, M. (2024). *Critical Play. Una forma radical de diseñar juegos*. Sugaar Editorial.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer* 44, 3: 118-130.
- Koenitz, H. (2015). Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. En Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. y Sezen, T. I., (eds.) *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (pp. 91-105). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315769189>
- Maddy Makes Games. 2018. *Celeste*. PlayStation 4. Maddy Makes Games.
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En Navarro-Remesal, V. (ed.). *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Shangrila Textos Aparte.
- Martín-Núñez, M. y Planes-Cortell, C. (2015). Las mecánicas significantes para el diseño narrativo de los videojuegos. En Martínez de Salazar Muñoz, I. y Alonso Urbano, A. (eds.). *Videojuegos: diseño y sociología* (pp. 55-67). Editorial ESNE.
- Montañana-Velilla J. y Porta-Pérez A. (2024). Escalar la montaña para sanar la herida. Afrontar la vulnerabilidad en el espacio videolúdico. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 24(3), 161-171. <https://doi.org/10.5209/arab.96246>
- Méndez, R. (2020). El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad. En Jiménez Alcázar, J. F., Rodríguez, G. F. y Massa, S. M. (eds.). *Humanidades digitales y videojuegos* (pp. 91-104). Universidad de Murcia.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una Gramática del Análisis y Diseño de Videojuegos*. Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. (2020). Meditaciones. Modos zen. Contemplación y lentitud en el videojuego. En Navarro-Remesal, V. (ed.). *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies* (pp. 132-140). Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. (2022). «You seem to know Shibuya pretty well». Representando la japonesidad en los mundos ludoficcionales del videojuego japonés. En Loriguillo-López, A. (ed.). *Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime* (pp. 19-42). Edicions Bellaterra.
- Navarro-Remesal, V. (2024). Video Games as Animation: Inquiries into the Animatic Nature of Playable Images. En Callahan, D. (ed.). *Visual Storytelling in the 21st Century: The Age of the Long Fragment*. (pp. 33-53). Springer Nature Switzerland.
- Pallant, C. (2018). Video games and animation. En Dobson, N., Honess Rae, A., Ratelle, A., y Ruddell C. (eds.). *The Animation Studies Reader* (pp. 203-214). Bloomsbury.
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Pérez-Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 15-30. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>
- Pérez-Latorre, O. (2023). *Imaginaris ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila Textos Aparte.
- Planells, A. J. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. ETCPress.
- Poremba, C. (2007). Point and shoot: Remediating photography in gamespace. *Games and Culture* 2, 1: 49-58. <https://doi.org/10.1177/15554120062953>
- Scavengers Studio. 2023. *Season: A Letter to the Future*. PlayStation 5. Scavengers Studio.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.
- Straznickas, G. L. (2020). Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing. *Loading*, 13(22), 72-88. <https://doi.org/10.7202/1075264ar>
- Terrasa-Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad: teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila Textos Aparte.
- Tequila Works. 2017. *RiME*. PlayStation 4. Grey Box.

- Tosca, S. (2020). Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida y método. En Navarro-Remesal, V. (ed.). *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 55-63). Shangrila Textos Aparte.
- Toybox y Millennium Kitchen. 2024. Natsu-Mon: 20th Century Summer Kid. Nintendo Switch. Spike Chunsoft.
- Trépanier-Jobin, G. (2016). Differentiating serious, persuasive, and expressive games. *Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, 107-128.
- Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation. 2023. Dordogne. Windows PC. Focus Entertainment.
- Zubek, R. (2020). *Elements of game design*. MIT Press.