

EL JUGADOR VS EL PERSONAJE: LA AGENCIA DOMINANTE DE MAE BOROWSKI EN *NIGHT IN THE WOODS*

PLAYER VS. CHARACTER: MAE BOROWSKI'S DOMINANT AGENCY IN *NIGHT IN THE WOODS*

Arthur Ortiz Soto
Departamento de Literatura Comparada
Facultad de Humanidades, UPR RP

Recibido: 4/3/2023 Revisado: 24/4/2023; Aceptado: 6/5/2023

Resumen

En el videojuego *Night in the Woods* (2017) se subvierte la expectativa generalizada del jugador como protagonista de la historia. Mae Borowski, representada como una gata antropomórfica, interviene en la narrativa y experiencia del juego, y se sitúa como la protagonista de su propia historia. Se consideran los aspectos narratológicos y ludológicos para ilustrar la dinámica de poderes que existe entre el jugador y el avatar de la protagonista de este videojuego. Así, se lleva a cuestionar la aparente agencia del personaje de Mae Borowski y el reclamo que tiene esta para controlar la narrativa.

Palabras claves: agencia, videojuego, narrativa

Abstract

The videogame *Night in the Woods* (2017) subverts the generalized expectation of the player as the protagonist of the story. Mae Borowski, represented as an anthropomorphic cat, intervenes in the game's narrative and experience positioning herself as the protagonist of her own story. Narratological and ludological aspects are considered to illustrate the power dynamics that exist between the player and the protagonist's avatar of this videogame. Thus, the apparent agency of Mae Borowski's character and her claim to control the narrative is brought into question.

Keywords: agency, videogame, narrative

Los videojuegos se presentan llenos de oportunidades y opciones que tomar (aunque éstas parezcan, en principio muy limitadas) y la responsabilidad de actuar recae siempre en el jugador: ¿qué camino tomar, ¿quién debería sobrevivir y qué decisión tomar? (Muriel & Crawford, 2020, p. 140).

Introducción

En los videojuegos, el jugador y el personaje interpretado por el jugador, el protagonista que mueve la historia, demuestran una relación de poder sistemática en el manejo del mismo videojuego. Esa dinámica de poderes se rige por tres elementos que pueden ejercer el jugador y el personaje en diferentes circunstancias dentro de la historia: libertad, autonomía y control. El rol de los poderes y su influencia en la historia es lo que lleva a cuestionar la agencia, ya sea del jugador o del personaje.

En el ambiente de los videojuegos, esta agencia consiste en “recibir retroalimentación inmediata y directa sobre la acción de uno, y/o influir en el mundo del juego” (Klimmt, et al., 2008, p. 485) y ejerce una función determinante en el impacto de las acciones del jugador sobre la narrativa de la historia que se juega. En su artículo “Video Games and Agency in Contemporary Society”, Daniel Muriel y Garry Crawford (2020) hacen una investigación enfocada en la agencia del jugador, resaltando su presencia central y explícita en juegos recientes, y añaden que dicha agencia en su mayoría es representada en los videojuegos considerando al jugador como el protagonista del juego. El avatar del personaje principal es manipulado y se logra configurar bajo la moral y ética que quiera seguir el jugador. La agencia del jugador construye la caracterización del personaje y guía la historia con sus decisiones. Esta conceptualización que hacen Muriel y Crawford sobre el aspecto ludológico de los videojuegos se debe, en gran parte, a que la mayoría de los juegos que estudiaron y analizaron son de grandes compañías desarrolladoras de videojuegos que tienden a seguir las modas del mercado capitalista.

Sin embargo, en el videojuego *Night in the Woods*, o *NitW* (2017), un juego reciente desarrollado por un equipo de tres diseñadores, Alec Holowka, Scott Benson y Bethany Hockenberry, y publicado bajo su compañía independiente de videojuegos, podemos destacar la limitación de la agencia del jugador a favor de la agencia del personaje, Mae Borowski. De esta forma, *NitW* transgrede estas definiciones generales de lo que es un videojuego y la agencia del jugador pues se juega desde la perspectiva del personaje principal Mae Borowski, representada como una gata

antropomórfica. Ella no es un personaje pasivo a quien le suceden cosas de acuerdo con el control dominante del jugador. Al contrario, Mae Borowski ejerce un rol activo y sus acciones tienen un impacto directo en la historia. Al principio del juego, cuando el jugador es presentado a Mae Borowski, este tiene la opción del control físico de este personaje, pero más adelante esta opción es intervenida por el personaje mismo. Las acciones limitadas que puede ejecutar el jugador dentro del videojuego están estructuradas dentro de la caracterización del personaje de Mae y según la narrativa de la historia. El jugador/ lector tiene lo que se considera “agencia ilusoria” dentro del videojuego, un concepto de diseño característico del género, en donde el jugador tiene la libertad de escoger opciones que aparentan impactar la historia, pero que siguen un formato estructurado dentro del videojuego.

Agencia

En *NitW*, el jugador puede reconocer la limitación de su agencia cuando el personaje de Mae Borowski reclama su propia agencia, prohibiendo que la historia continúe si no se llevan a cabo ciertas acciones que el jugador debe seguir. De esa manera, se propone que Mae Borowski es un personaje con agencia propia “aparente”, ya que la historia no puede proceder sin que se atienda su intervención. En otras palabras, el jugador no ejerce una influencia definitiva sobre el arco narrativo de Mae. Desde la narratología postclásica, específicamente el estudio de las narrativas “no naturales”, se desarrollan análisis de la caracterización de “personajes”, en este caso de la protagonista Mae Borowski, enfocándose en la agencia que Mae ejerce dentro del videojuego.

En general, los videojuegos se pueden desarrollar considerando tres áreas de enfoque principales: los mecanismos de control (ludología), la estética y la historia (narratología), aunque es importante destacar que existen videojuegos en los que no se elabora una historia, sino que se enfocan casi exclusivamente en la experiencia de juego o, como se dice en inglés, en el *gameplay*. De las tres áreas de enfoque indicadas, la narrativa es aquella por la que se destaca el videojuego *Night in the Woods* y, por eso, como en la mayoría de los textos narrativos, el rol de la protagonista es tan importante. *NitW* se clasifica como un videojuego lineal porque se enfoca en guiar al jugador en un camino establecido y la jugada es repetitiva, ya que el jugador realiza las mismas tareas; aunque tiene elementos de exploración independientes, estos son mínimos.

El estudio de las narrativas “no naturales” que se emplea aquí para analizar la función del personaje principal es transmediático y transdisciplinario. Estas narrativas juegan con las convenciones de las narrativas tradicionales y buscan

producir “la desfamiliarización de los elementos narrativos básicos” con el “propósito de innovación estética, placer crítico y la reflexión de meta-nivel” (Richardson, 2011, p. 34). Estas características son relevantes a la experiencia de *Night in the Woods*. Los videojuegos se consideran narrativas “no naturales”. Un punto de interés que trae Sebastián Domsch en *Storyplaying* es que “la ficción funciona como un juego y que los juegos, al tratarse de algo que no es idéntico a la realidad, funcionan como ficción” (2013, p. 14). Esto se debe a que tanto los juegos como la ficción se dejan llevar por reglas arbitrarias dentro de sus respectivos campos. La necesidad de seguir estas reglas lleva a la construcción y definición de una narrativa.

Las propiedades narrativas de los juegos se distribuyen en tres conceptos claves: *environmental storytelling*, *emergent narratives* y *embedded narratives*. *Environmental storytelling* se refiere al diseño de videojuegos como un ambiente, considerando los personajes y objetos con los que el jugador puede interactuar. Por otro lado, *emergent narratives* se relaciona con cómo los jugadores crean sus propias historias al explorar el mundo del juego. Por último, *embedded narratives* involucra las secuencias narrativas integradas dentro del juego, como los *cut-scenes*. En *Games and narrative: An analytical framework*, Jim Bizzochi (2007) define el arco narrativo como la estructura de la secuencia de eventos que conforman la trama que vemos y la historia que imaginamos. Los elementos de esta secuencia son: exposición, desafío, desarrollo y resolución/climax. Bizzochi, por otro lado, añade que “la dificultad del *gameplay* con respecto al concepto narrativo tradicional del arco dramático radica en la pérdida del control del autor sobre los detalles de la progresión” (2007, p. 7). El autor, en este caso, se refiere al jugador. En general, la narrativa del videojuego es guiada por las reglas de los mecanismos de control que se introducen al principio del juego en un tutorial. Estas reglas ayudan al jugador a orientarse sobre su relación con el juego y el mundo ficticio que ocupa. Además, le ayuda a conocer los límites de su experiencia lúdica y narrativa. Así, estos dos componentes trabajan juntos para influir en el arco narrativo del personaje principal y su trayectoria a un final que varía según las acciones tomadas por los jugadores. De acuerdo con Jesper Juul en *Half real: real rules in fictional worlds*, los videojuegos pueden describirse como un medio híbrido entre sus componentes lúdicos y narrativos (2011, p. 5). Además, se considera que las acciones del jugador son la narrativa y el juego, los objetos a consumir y estudiar. *NitW* es un juego narrativo que se enfoca en desarrollar y explorar una historia, destacando las relaciones de los personajes con el mundo que los rodea y cómo Mae Borowski se enfrenta a un ambiente del que se había distanciado. Los eventos de la historia no cambian; en efecto, ocurren en cada jugada, un hecho que reconoce el jugador cuando decide volver a jugar por segunda vez. Lo único que es diferente es cómo el

jugador decide interactuar con las circunstancias narrativas y con quién de los amigos de Mae Borowski decide apegarse o distanciarse. Además, este es un juego que se debe recorrer dos veces para poder conocer la historia completa de los otros personajes. Es un juego enfocado en los detalles que le da al jugador desde la perspectiva de Mae Borowski la decisión de cómo interactuar con la ciudad de Possum Springs, ya sea con los ciudadanos o su espacio.

Los personajes de videojuegos se dividen en dos categorías según la perspectiva del jugador: primera persona o tercera persona, y ambas cambian la relación del jugador a la narrativa. Dentro de la experiencia lúdica de *NitW*, el personaje principal se desarrolla desde la perspectiva de una tercera persona, aunque existen instantes en los que cambia a primera persona. El jugador ejerce control sobre una representación gráfica del personaje principal (el avatar). Existe una distinción entre lo que se caracteriza como avatar y el personaje dentro del contexto de la narrativa. Al personaje de Mae Borowski no se le considera estrictamente un avatar, sino un agente. Esto se debe a que un avatar es un personaje que uno puede personalizar ajustando sus características físicas y su vestuario, pero un agente es un personaje ya diseñado que el jugador controla. En otras palabras, lo que define a un avatar es la característica de representar al jugador dentro del videojuego, mientras que un agente no se guía por esa característica. Según McArthur et al. (2015), el avatar es la entidad que es controlada por el usuario para adquirir agencia dentro del mundo virtual, mientras que el agente es diseñado con una caracterización estructurada apartada a la del jugador. Aun así, la caracterización de Mae Borowski como agente en vez de avatar no implica de manera definitiva que este personaje tenga agencia. La distinción de avatares y agentes se constituye en la representación de identidad del jugador dentro del videojuego. Así, el jugador puede crear una distancia de identidad con el personaje del videojuego que se denomina agente. En los juegos de tercera persona, el jugador/lector, desde la perspectiva del avatar o agente, se convierte en el narrador escribiendo la historia según sus acciones. El juego *NitW* debería ser una experiencia lúdica que el jugador construye y en la que tiene control sobre el destino del personaje de Mae Borowski, y en la mayor parte de su narrativa ese es el caso, pero, cada cierto tiempo, el personaje principal impone acciones que limitan el control del jugador en la historia. El control que uno ejerce sobre Mae Borowski es limitado porque la caracterización de ella instruye todas las decisiones dentro de la historia. De esta manera, el videojuego brinda al jugador la ilusión de tener control, sobre todo considerando el diálogo que, dependiendo de las circunstancias, varía entre dos a tres opciones que llevan a conversaciones similares. Por ejemplo, Mae y su madre empiezan una conversación en la cocina de su casa. El jugador tiene la opción de escoger entre dos contestaciones: “¿Estas bien?” o “¿Qué pasa?”. La madre contesta a lo primero de manera afirmativa y a lo segundo “Nada

pasa”. Entonces, Mae reconoce y confronta la mentira de su madre. Desde ese momento en adelante, sin importar la elección de diálogo del jugador, la conversación es idéntica en ambas partidas. En *NitW* no se puede cambiar la personalidad de Mae; es en este sentido que ella tiene agencia en su propio juego.

En cambio, la perspectiva del jugador en primera persona crea una dinámica distinta entre el personaje y el jugador. En los juegos en primera persona, el jugador se hace pasar por el personaje del juego y cuenta la historia de ese personaje. En *Video game narrative and criticism: Playing the story*, Thamer Thabet (2015) explica que “la historia se convierte en una experiencia personal para el jugador, una experiencia definida por un desafío que puede ser intelectual, psicológico, ético, emocional y/o físico como resultado de este mecanismo narrativo” (p. 41).

Es usual en los videojuegos que el personaje principal, a quien el jugador controla, sea definido por las acciones que toma el jugador mientras juega. En el caso de Mae Borowski, el personaje principal de *NitW*, la mayor influencia que podemos ejercer sobre ella consta en sus acciones e interacciones con otras personas y objetos. En fin, el jugador puede controlar el *environmental storytelling*. La interacción con otros personajes es más limitada, ya que usualmente el videojuego ofrece dos opciones de diálogo. Mientras que en otros juegos similares esas opciones resultan en reacciones diversas de los otros personajes, en *NitW* constituyen opciones parecidas que resultan en reacciones semejantes. El videojuego pretende, de cierta manera, conceder el control del personaje de Mae Borowski. Por consiguiente, *NitW* es un videojuego enfocado en la narrativa con personajes definidos y estructurados que limitan las acciones y palabras del personaje principal. Es decir, estos elementos no se desvían de la caracterización de Mae. Este videojuego cuenta una historia directamente impactada por ciertas acciones que no podemos cambiar de Mae Borowski. Ella se caracteriza por tener agencia en un género de videojuegos donde el control se le da al jugador/ lector, no a los personajes con quien se juegan.

Más adelante, se mencionan tres instancias significativas en las que se demuestra la dinámica de poder que existe entre el jugador y el personaje de Mae Borowski. Existen otros momentos dentro de la historia, pero encuentro que estos tres son los más relevantes dentro de la construcción de la caracterización de Mae. Además, cada momento ocurre en un capítulo diferente del juego y, mientras la historia progresa, el control del jugador disminuye en estas escenas.

El primer instante en el que se demuestra la agencia de Mae Borowski se encuentra al principio del juego, cuando los amigos de Mae la invitan a una fiesta en el bosque. Cuando ella está preparándose para la fiesta, Mae empieza a hablarse frente al

espejo, expresa sentimientos de ansiedad ante la posibilidad de encontrarse con su expareja y practica una conversación por si se lo encuentra. Ya en la fiesta, efectivamente, Mae se encuentra con su exnovio, Cole. En esa escena, las opciones del jugador se limitan al espacio de la fiesta del bosque en donde, a través de Mae, puede conversar con sus amigos y exnovio o beber alcohol. Para que la historia pueda continuar, Mae debe tomar suficiente alcohol para que: (1) ella se emborrache, (2) haga un espectáculo donde termina gritándole a su exnovio y (3) vomite. Cada vez que Mae toma otra bebida se distingue el efecto de la embriaguez en su manera de hablar y actuar (“Home Again”, *Night in the Woods* (2017)). Esta escena en el videojuego es un claro ejemplo de cómo Mae toma control de la narrativa y demuestra su agencia. Mae como agente le permite al jugador continuar con la historia a través de intervalos interrumpidos por conversaciones con amigos y el consumo de alcohol.

En la segunda parte del juego, cuando el jugador (a través de Mae) decide pasar la tarde con Beatrice “Bea”, la amiga de Mae, el jugador termina acompañándola en un encargo de su trabajo como empleada de la ferretería de su padre. Ambas, Mae y Bea, llegan a la casa de una señora mayor, quien tiene problemas auditivos y necesita que se le arregle su ruidoso calentador en el sótano. Bea le recuerda a la señora no cerrar con cerradura la puerta al sótano, aludiendo a un incidente pasado con otro empleado de la ferretería y la cliente actual. Ya en el sótano, Bea comienza a arreglar el calentador defectuoso, mientras Mae busca cómo distraerse con los objetos que encuentra en el cuarto. Cuando Bea termina de arreglar el equipo y decide salir del sótano, encuentra la puerta cerrada. Ambas se quedan atascadas en el sótano mientras buscan cómo salir. Mae llega al razonamiento de que, si la señora podía escuchar el calentador solo cuando estaba dañado, entonces la única manera de salir de allí sería dañando el calentador. Ahora en el sótano, Mae solo puede interactuar con un solo objeto, un bate (“Weird Autumn”, *Night in the Woods* (2017)). Para que la historia pueda continuar, el jugador debe recoger el bate y golpear el equipo hasta que la señora abra la puerta. Esta interacción delimita el control que puede ejercer Mae en la historia ya que la agencia ilusoria del jugador quiebra.

En la tercera parte, cuando el jugador decide pasar tiempo con Gregg y Angus, Mae y sus amigos deciden guiar a un establecimiento de donas. Durante el camino, una de las llantas del automóvil se vacía y esto causa una discusión entre Gregg y Angus. El jugador, a través de Mae, encuentra una llanta de repuesta. El personaje de Mae se ofrece a ayudar, pero su oferta es rechazada por Angus porque no confía que ella pueda hacer un buen trabajo. Los tres amigos llegan al establecimiento, ordenan comida y Mae decide ir al baño. Allí, ella empieza a reflexionar frente al espejo sobre su pésimo estado de ánimo relacionado a las interacciones antes mencionadas

y decide romper algo (“The Long Fall”, *Night in the Woods* (2017)). De ese momento en adelante, las acciones del jugador son estrictamente guiadas. Dentro del juego comienza un minijuego cuyo objetivo es destrozarse el baño. Las interacciones del jugador desde Mae consisten en desenrollar el papel de baño, arañar el espejo, tapar el inodoro con papel y tapar la secadora de mano con papel. El minijuego termina cuando Gregg decide entrar al baño y le llama la atención a Mae. Gregg la confronta queriendo saber la razón de sus acciones, a lo cual ella le contesta con una pregunta: ¿Necesito una razón? Gregg confirma su pregunta y ella contesta: ¿Desde cuándo? La conversación continúa hasta que ambos deciden salir del baño.

Los objetivos de estas dos últimas intervenciones se enfocan en una meta específica. En la segunda intervención, se utiliza el bate para causar destrucción. En la tercera intervención, se desarrollan una serie de tareas para causar destrucción en un baño público. Asimismo, estos actos destructivos terminan rompiendo la ilusión de agencia del jugador. Un detalle interesante en esta tercera intervención es la transformación del punto de vista. La figura de Mae Borowski deja de estar en tercera persona y el videojuego cambia la perspectiva a primera persona cuando visualizamos las extremidades de Mae: sus brazos y piernas. Además, las proporciones de la pantalla cambian. Todo el juego se recorre con visuales de animación de un margen rectangular que cubren toda la pantalla de la consola de videojuegos sin importar el dispositivo, excepto en la tercera intervención, cuando el minijuego comienza. Solo se puede visualizar un pequeño círculo en medio de la pantalla como un iris de una cámara. Este énfasis es inusual. El jugador tiene la experiencia de jugar en primera persona y, según expuesto, se le debería de otorgar más control al jugador para influenciar y narrar la historia. Pero sucede lo contrario: este minijuego es la instancia más restringida en todo el videojuego si consideramos los controles mecánicos y la perspectiva de la cámara. Incluso, este minijuego se sitúa entre *embedded narratives* en forma de dos *cutscenes*. Estos son la interacción de Mae frente al espejo y la conversación con su amigo Gregg. En estas instancias, la narrativa se convierte en el enfoque, revierte los roles y le otorga el control que ejerce el jugador al personaje de la historia.

La segunda y tercera intervención de Mae en la historia comparten un fin: romper completamente con la agencia ilusoria del jugador. Mae retoma el control dejando al jugador sin otra alternativa más que actuar como Mae quiera en ese momento. Su reclamo de poder es absoluto y ella demuestra un gran sentido de agencia. En la primera escena, cuando Mae y sus amigos están en la fiesta, todavía existe un balance de esa ilusión. No se rompe completamente con las expectativas establecidas del jugador dentro de un videojuego, pero muestran indicios de una narrativa diferente. Me refiero a la capacidad de la protagonista de contar su propia historia.

El control de Mae se desarrolla progresivamente a través de estas tres intervenciones. En la primera instancia, el jugador/lector tiene la opción de interactuar con otros personajes. En la segunda, solo una acción es controlada. Ya en la tercera, el control se le otorga al personaje de Mae.

Conclusión

Night in the Woods se puede considerar un videojuego con narrativa “no natural” porque “deliberadamente transgrede las convenciones ludo-narrativas de su género y del propio medio para evocar reflejos meta-lúdicos y meta-ficcionales en el jugador” (Ensslin, 2015, p. 55). En conclusión, el personaje de Mae Borowski demuestra tener agencia propia configurada dentro de la narrativa del videojuego. De esta manera, logra subvertir como protagonista las expectativas dentro de las convenciones de los videojuegos populares recién publicados. Su intervención desde la perspectiva de tercera y primera persona crea una crítica sobre el control que el jugador tiene de la narrativa. Desde una caracterización demarcada, Mae Borowski no derroca su personalidad para que el jugador pueda insertarse como protagonista. *Night in the Woods* es la historia de Mae, y por eso el control que puede ejercer el jugador es limitado y estructurado.

Referencias

- Bizzochi, J. (2007). Games and narrative: An analytical framework. *Loading, Journal of the Canadian Game Studies Association*, 1(1).
<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/1>
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. De Gruyter. <https://hdl.loc.gov/loc.gdc/gdcebookspublic.2020715275>.
- Ensslin, A. (2015). Video games as unnatural narratives. En M. Fuchs (Ed.), *Diversity of play* (41–70). Lüneburg: Meson Press.
<https://doi.org/10.25969/mediarep/550>.
- Holowka, A., Benson, S., & Hockenberry, B. (2017). *Night in the Woods* (Version Switch) [Videojuego]. Finji.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.

- Klimmt, C., Hartmann, T., & Frey A. (2007) Effectance and control as determinants of video game enjoyment. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(6), 845–847. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.9942>
- McArthur, V., Teather, R. J., & Jenson, J. (2015, October 03 - 07). The avatar affordances framework: Mapping affordances and design trends in character creation interfaces. *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 231–240). <http://dx.doi.org/10.1145/2793107.2793121>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2020). Video games and agency in contemporary society. *Games and Culture*, 15(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>
- Richardson, B. (2011). What is unnatural narrative theory? En J. Alber & R. Heinze (Eds.), *Unnatural Narratives- Unnatural Narratology*, (pp. 23–40). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110229042.23>
- Thabet, T. (2015). *Video game narrative and criticism: Playing the story*. Palgrave Macmillan.



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).