

Entre la decisión y la emoción: la interactividad como co-creación y la inmersión psicológica, emocional y narrativa en *Detroit: Become Human*

Martina Meana^(*)

Resumen: En los últimos años, los videojuegos se han consolidado como una forma de arte interactiva y multifacética. Entre ellos, los juegos de narrativa ramificada, como *Detroit: Become Human* (2018), destacan por sumergir al jugador en experiencias complejas y emocionalmente cargadas. La interactividad en estos títulos no sólo convierte al jugador en espectador, sino también en co-creador de la narrativa, al otorgarle presencia y poder de decisión. Este artículo analiza cómo las mecánicas de elección entre opciones jugables, los recursos visuales y los elementos narrativos contribuyen a una inmersión psicológica, emocional y narrativa única de los videojuegos, reafirmando su capacidad para explorar temas profundos de manera transformadora.

Palabras clave: *game studies* - narrativa interactiva - experiencias inmersivas - *Detroit: Become Human*.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 232]

^(*) Estudiante avanzada de la licenciatura en Letras Modernas en la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente cursando la tecnicatura en Corrección Literaria y el profesorado en Letras Modernas. Revisora en la revista *Alma Mater lingüística* en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba.

Descubrir qué significa ser humano desde la perspectiva de un forastero y ver el mundo a través de los ojos de una máquina

A lo largo de las últimas décadas, los videojuegos han emergido como una de las formas artísticas más influyentes y transformadoras de la cultura contemporánea, como destacan Nuñez Pacheco, López-Perez y Aguaded (2022). Muchos otros medios combinan narrativa, diseño visual, sonido y actuación, pero en los videojuegos es, predominantemente, la interactividad —derivada de su dimensión lúdica— la que convierte al jugador en un participante activo, permitiéndole moldear la experiencia en tiempo real y construir su pro-

pia historia. En este marco, los videojuegos no sólo ofrecen entretenimiento, sino también un espacio para explorar temáticas complejas como la ética, la identidad y la moralidad, creando una inmersión profundamente psicológica y emocional. Este estudio explorará cómo la interactividad y la ramificación narrativa potencian la inmersión psicológica, emocional y narrativa en el juego.

En este contexto, *Detroit: Become Human* (2018)¹, desarrollado por Quantic Dream² bajo la dirección de David Cage, se postula como un referente destacado en el ámbito de la narrativa interactiva. La estructura de narrativa ramificada en *Detroit* permite que cada partida sea una experiencia única, donde las decisiones del jugador redefinen el desarrollo y los desenlaces del juego. En él, se plantean cuestiones filosóficas esenciales como, por ejemplo, ¿qué nos hace humanos? o ¿dónde trazamos la línea entre un ser vivo y una máquina? (El Bandicoot, 2021).

Ambientado en una versión futurista de la ciudad de Detroit, Estados Unidos, el juego plantea un mundo donde los androides, dotados de inteligencia artificial avanzada, comienzan a cuestionar su condición como herramientas al servicio de los humanos y buscan conseguir libertad, igualdad y derechos. A través de tres protagonistas jugables —Kara, Connor y Markus—, como jugadores somos invitados a tomar decisiones que no sólo afectan la trama, sino también el destino de los personajes y los valores que estos representan, planteando dilemas morales que interpelan al jugador sobre la naturaleza de la humanidad y la consciencia, convirtiendo a este título en una experiencia tanto lúdica como filosófica.

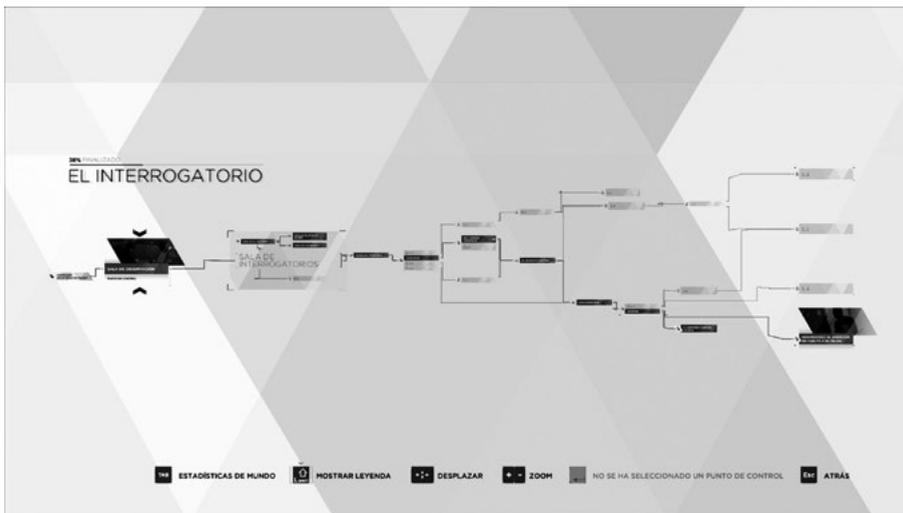


Figura 1. Árbol de decisiones o tabla de flujo.

Lo que distingue a *Detroit* de otros videojuegos narrativos es su uso de la interactividad como herramienta de co-creación, permitiendo que la historia se moldee a partir de los árboles de decisiones que el jugador construye en su interacción con el sistema de juego. Cabe destacar que esta mecánica la iremos desarrollando en el videojuego a lo largo de capítulos prefijados, dependientes tanto de los personajes como del momento de la narrativa en el que nos encontremos, ya que, si perdemos a alguno de los protagonistas, sus capítulos correspondientes se verán eliminados o radicalmente transformados. Cada decisión, desde gestos aparentemente triviales como salvar a un pez en el tutorial, hasta elecciones trascendentales como liderar una revolución pacífica o violenta, decidirán gran parte de las elecciones por venir. De esta forma, el juego establece un vínculo directo entre las elecciones del jugador y la evolución de la historia. Nuestro accionar impactará también en la forma en que nos percibimos a nosotros mismos dentro del juego, dejándonos, de paso, la valiosa enseñanza de hacernos cargo de lo que decidimos.

Las mecánicas de elección ramificada y la interacción con el entorno permiten al jugador explorar activamente la narrativa y moldear según sus decisiones, lo que refuerza la sensación de agencia y co-creación al poder personalizar la experiencia. Esta estructura fomenta la percepción de que las “acciones tienen un impacto real en el mundo del juego” (Shenlong, 2023). La tesis de este artículo es que la interactividad en juegos como *Detroit: Become Human* permite alcanzar una inmersión psicológica, emocional y narrativa que no tiene —de momento— paralelo en medios no interactivos. Exploramos cómo las mecánicas de elección, los elementos narrativos y los recursos visuales contribuyen a esta experiencia inmersiva. Podremos destacar las particularidades de la narrativa ramificada y su impacto en la construcción de mundos interactivos, fomentando una sensación de agencia y presencia única en la que, al fin, nos sentimos co-autores del relato.

Según Murray (1997), la inmersión llega para romper la barrera entre lo real y lo ficticio, esa barrera que, como androides a punto de divergir, nos separa de darle libertad a nuestra imaginación. Es necesario ahora detenerse en el marco teórico del concepto de “arte interactivo” u “obra interactiva”, que cobra pleno significado en videojuegos como este, donde la narrativa y las elecciones del jugador son fundamentales. Esta tradición tiene sus raíces en formas de entretenimiento no lineales, como los libros de “elige tu propia aventura” y las aventuras gráficas de los años ‘80, como *Dragon’s Lair* (1983) y *Myst* (1993). Estas obras, junto con *Detroit*, permiten reorganizar el discurso a medida que se avanza, modificando en mayor o menor medida la historia principal. Espen Aarseth (1997) introdujo el concepto de “texto ergódico”³ para describir medios donde el usuario debe tomar decisiones activas para avanzar en la narrativa, presentando al lector (o, en este caso, jugador) como un generador de contenidos en un hipertexto, el cual tiene el deber de ofrecer una alternativa a la narrativa de la historia (Aarseth, 2006: 95-105). Esta idea es clave en *Detroit*, ya que cada elección redefine la relación entre el jugador y la historia. Murray complementa esta visión al argumentar que los medios interactivos pueden generar una inmersión emocional más profunda al permitir la exploración de “mundos posibles”⁴, es decir, aquellos que cuentan con capacidad infinita de expansión, en palabras de Murray. Ambos autores hacen énfasis en la posibilidad de elección del lector-jugador sobre su propia aventura y en la capacidad de este para cambiar el desarrollo de la misma. En este contexto, este título

no sólo ofrece una experiencia de juego, sino también un espacio para reflexionar sobre la identidad y la agencia en un mundo cada vez más tecnológico y cambiante. *Detroit* es un ejemplo paradigmático de narrativa ramificada y de la idea de “texto ergódico”, donde el jugador debe tomar decisiones activas para avanzar.

El videojuego interactivo: la historia continúa

En *Detroit*, los tres protagonistas actúan como pilares narrativos que enriquecen y complejizan la experiencia interactiva. Sin embargo, parte de este “hacernos cargo” que nos propone el videojuego radica en que, si alguno de ellos “paga el precio final” (o, dicho de una forma más humana, muere) debido a un fallo o elección nuestra, la historia continúa con el resto de personajes.

Connor es un androide policía y detective programado para cumplir órdenes, por lo que enfrenta un dilema moral constante: obedecer su programación o actuar según su creciente consciencia. Este conflicto se manifiesta con especial intensidad en escenas como la interacción con Kamski, el creador de CyberLife, donde debemos decidir (como Connor) si sacrificar a un androide para obtener información crucial o dejarla “vivir” y alterar nuestro software. Las decisiones de Connor no sólo afectan su desarrollo como ser autoconsciente, sino también sus relaciones con otros personajes, como es el caso del teniente Hank Anderson, cuya dinámica con Connor varía enormemente según las elecciones del jugador. Connor enfrenta decisiones fundamentales que determinan su lealtad y su desarrollo personal ya que, a lo largo de la historia, el jugador puede decidir si permanece fiel a su misión de cazar divergentes o si se une a la causa androide. Si elige seguir siendo leal a los humanos, Connor actuará con frialdad, se deteriorará su relación con Hank y reforzará su papel como herramienta de Cyberlife. Sin embargo, si decide rebelarse, Connor se convierte en un aliado crucial para los androides, transformándose en un símbolo de esperanza y cambio.

Por otro lado, Markus representa el liderazgo y la lucha por la igualdad de los androides. Este personaje plantea preguntas profundas sobre la naturaleza de la humanidad, la libertad y los derechos. A través de sus decisiones, el jugador puede elegir entre una revolución pacífica o violenta, lo que afecta cómo se desarrolla la relación entre androides y humanos. Encarnados en Markus, podemos ver lo mejor y lo peor del hombre: podremos escoger la vía de ponernos de pie nuevamente, reconstruyéndose a partir de restos de androides que no pudieron ser liberados o que, por hacerlo, fueron destruidos y arrojados al basurero, como veremos en el capítulo “De entre los muertos”. Así, como Markus, tenemos nuestro renacer como divergentes: “(...) hay algo dentro de mí que sabe que soy más de lo que dicen. ¡Estoy vivo! Y ya no me van a quitar eso.” (Quantic Dream, 2018).

En contraste a los dos primeros, Kara ofrece una historia más íntima y emocional, centrada en su deseo de proteger a Alice, una niña que, inicialmente, se nos muestra humana. Este vínculo maternal nos invita a reflexionar sobre la familia, el cuidado y la empatía. Las elecciones de Kara refuerzan el componente humano de la narrativa, mostrando cómo las historias individuales pueden resonar en conjunto a los temas más amplios del juego y

reforzando uno de los ejes temáticos centrales del título: la exploración de la humanidad desde el afecto y la empatía. A lo largo de la historia, se muestra cómo Alice proviene de un hogar fragmentado, marcado por la violencia y el abuso parental, lo que contrasta con el vínculo de apoyo y cariño que desarrolla con Kara (El Bandicoot, 2021). Esta dinámica narrativa resignifica el concepto de familia dentro del juego, sugiriendo que el lazo emocional puede prevalecer sobre los lazos biológicos. Es con este vínculo, y con el consejo que recibimos en Jericho, que se nos guía a pensar, una y otra vez, en lo que significa estar vivo: “Olvidar quién eres, para convertirte en lo que alguien necesita que seas... Tal vez eso es lo que significa estar vivo.” (Quantic Dream, 2018).

Detroit: Become Human es una obra interactiva que desafía las nociones de humanidad y conciencia. Los androides autoconscientes se llaman así mismos divergentes, por romper con su rol de esclavos. El divergir es mostrar la metamorfosis emocional y es un camino que, como jugadores, podemos elegir no tomar; podemos escoger no penetrar la barrera que nos indica “peligro”.

Cada decisión que tomes, por mínima que sea, afectará el resultado de la historia.

La inmersión en videojuegos es una experiencia multidimensional que nos conecta con el mundo virtual, la narrativa y los personajes. En *Detroit* se combinan recursos visuales, sonoros y narrativos con mecánicas de interactividad sofisticadas. Sin embargo, no todo se trata de gráficos hiperrealistas, iluminación volumétrica y un diseño sonoro ambiental (Cinematrix, 2023), sino también de la conexión cognitiva y afectiva que el jugador establece con la historia y los personajes. Aunque la parte visual hace un generoso aporte, ¿qué significa inmersión? En *Detroit*, la interactividad no sólo da forma a la narrativa, sino que también genera tres tipos de inmersión fundamentales: la psicológica, la emocional y la narrativa⁵.

La inmersión psicológica, en primer lugar, es llevada adelante por la concentración que conllevan ciertas estrategias, como escondites o persecuciones. Esta forma se logra exitosa cuando el jugador se ve completamente absorbido en la narrativa o en el entorno a un nivel cognitivo y mental. Es el proceso en el que, como jugadores, dejamos de ser conscientes de nuestro espacio real y nos “transportamos” mentalmente al mundo virtual. Por ello, es que conseguimos sentirnos profundamente involucrados con los personajes, la historia y las decisiones, centrando toda nuestra mente al objetivo actual. Esta inmersión psicológica está íntimamente ligada a la co-creación de la narrativa, porque nos otorga un sentido de control y agencia que aumenta nuestra conexión con el juego. La inmersión psicológica puede ser llevada también por la vía de la identificación con los personajes, ya sea porque adoptamos la perspectiva interna de este o porque nos sentimos emocionalmente comprometidos con sus objetivos. La elección de *Detroit* como escenario del juego no es azarosa (3DJuegos, 2018), ya que refuerza la dimensión inmersiva del título al conectar su narrativa con una ciudad real que ha sido históricamente un símbolo de transformación social. En la ficción, la “ciudad androide” refleja una lucha por los derechos y la igualdad, lo que encuentra un paralelismo con la historia de Detroit en el mundo real, marcada por

crisis económicas y tensiones raciales. Si bien el juego no tiene como objetivo central una reconstrucción histórica, su narrativa se apoya en problemáticas sociales que remiten a conflictos reales⁶, lo que refuerza la inmersión psicológica y emocional. La discriminación y la lucha por los derechos de los androides en el juego establecen un paralelismo con experiencias históricas de segregación y desigualdad, permitiendo al jugador conectar con estos temas a través de su interacción con los personajes. Esta dimensión simbólica fortalece la empatía con los androides, evocando reflexiones presentes en otras obras de ciencia ficción, como la célebre frase de Eldon Tyrell en *Blade Runner*⁷ (Scott, 1982): “los sintéticos son más humanos que los humanos”. Si bien *Detroit: Become Human* está diseñado para un público amplio, su impacto puede ser especialmente significativo para jugadores que pertenezcan a grupos minoritarios o culturalmente excluidos, ya que el potencial de identificación con los androides refuerza la inmersión emocional al conectar la experiencia de juego con problemáticas del mundo real. *Detroit* utiliza la toma de decisiones como un mecanismo de inmersión psicológica, colocando al jugador en situaciones que requieren reflexión moral y estratégica. En este sentido, comparte similitudes con *Life is Strange* (2015)⁸, por ejemplo, donde las decisiones del jugador moldean la historia y la psicología de los personajes. Sin embargo, a diferencia de este último, que permite revertir elecciones a corto plazo con mecánicas de manejo del tiempo, *Detroit* presenta consecuencias definitivas, intensificando la sensación de responsabilidad y agencia dentro del mundo. Esto se ve reforzado e intensificado por la estructura narrativa ramificada de *Detroit*, ya que cada elección tiene consecuencias directas y permanentes. Por ejemplo, cuando Connor debe decidir entre obedecer su programación o convertirse en un divergente, el juego no sólo presenta un dilema moral, sino que también apela a la lógica y el análisis del jugador, quien debe evaluar el impacto de sus decisiones en la historia y en el desarrollo del personaje. La necesidad de tomar estas decisiones bajo presión cognitiva —impulsada por los *quick time events* o QTE— potencia la inmersión psicológica, ya que el jugador debe asumir el peso de sus elecciones.

La inmersión emocional, por otro lado, se manifiesta cuando el jugador establece un vínculo afectivo con los personajes y sus conflictos. En *Detroit*, este tipo de inmersión se construye a través de narrativas cargadas de dilemas éticos y situaciones de alto impacto emocional. Un claro ejemplo es la historia de Kara y Alice: la dinámica de protección entre ambas genera una fuerte conexión empática con el jugador, quien debe tomar decisiones bajo la presión de garantizar la seguridad de la niña. Escenas como la huida de la casa de Todd o la decisión de cruzar la frontera refuerzan la inmersión emocional al provocar sensaciones de urgencia, miedo o alivio según el desarrollo de la historia. Un enfoque similar se encuentra en *Heavy Rain* (2010)⁹, donde los jugadores deben tomar elecciones que afectan el destino de sus protagonistas, como en la decisión de amputarse un dedo para salvar a un hijo. Sin embargo, *Detroit* profundiza aún más en este tipo de inmersión al combinarlo con una narrativa ramificada que expande las consecuencias a largo plazo y en múltiples personajes, reforzando la importancia de cada decisión.

Ambos tipos de inmersión se complementan y se ven reforzados por otros elementos del juego como la combinación de mecánicas de elección, actuaciones hiperrealistas y el diseño sonoro detallado, que contribuyen a una inmersión más orgánica. Además, la inmersión psicológica y emocional se relacionan con la inmersión visual, que busca replicar el

mundo real a través de una estética hiperrealista, y con la inmersión narrativa, que permite que el jugador descubra información del mundo del juego a través de interacciones con NPCs y objetos del entorno. Por ejemplo, en la presentación del equipo de Quantic Dream al inicio del juego y con la presentación de Detroit como “la ciudad androide”, se hace un muy buen uso de estos recursos. Se observa un clima lluvioso, mientras que los desenfoces y los juegos de cámara muestran una sociedad fragmentada, con manifestantes en las calles portando carteles que denuncian la pérdida de empleos debido a los androides. Esta atmósfera refuerza la sensación de realismo y tensión social, generando un vínculo aún más profundo entre el jugador y el mundo jugado ya que, en la actualidad, esta preocupación resuena fuertemente en la mente de las personas. Hablamos de este realismo que nos recuerda el miedo cada vez más constante a la pérdida de trabajos por las inteligencias artificiales y a la industrialización del trabajo, que está llevando a que, cada vez, más y más trabajadores sean reemplazados por máquinas. *Detroit* y la serie de videojuegos de aventura gráfica e interactiva *The Walking Dead* (2012) comparten una estructura de narrativa ramificada donde las elecciones del jugador impactan la historia. Sin embargo, mientras *The Walking Dead* se enfoca en el desarrollo de relaciones interpersonales con mecánicas que incluyen personajes con memoria y en la supervivencia dentro de un mundo post apocalíptico, muchas veces, como jugadores, sentimos que las decisiones no tienen un impacto real, ya que la muerte o no de un personaje siempre está pactada previamente por el guión, con la finalidad de contar una historia sin cambios. *Detroit* utiliza la interactividad para explorar dilemas éticos sobre la inteligencia artificial y la identidad, ofreciendo una experiencia más centrada en cuestiones filosóficas y sociales, sin dejar de lado los vínculos personales y las elecciones cruciales para la narrativa que sí o sí se verá alterada permanentemente. Esto refuerza la inmersión al involucrar al jugador en debates morales que trascienden la historia del juego. De esta manera, *Detroit: Become Human* ofrece una experiencia inmersiva multidimensional donde la interactividad no solo define la historia, sino que también influye en la manera en que el jugador la vive y la siente.

También destacable es la inmersión espacial, que refiere a la sensación de estar físicamente en el mundo virtual, ya que encarna nuestra capacidad de sentirnos dentro del espacio tridimensional que el juego nos presenta de manera creíble. Influyen fuertemente en este modelo inmersivo el arte y el sonido envolvente, al igual que las mecánicas que nos permiten explorar el mundo libremente. La sensación de poder caminar, mirar alrededor e interactuar con objetos hace que nos sintamos dentro de ese mismo espacio. Esto va de la mano con la inmersión narrativa ya mencionada. *Detroit* no hace “trampa” para llevarnos hacia donde quiere, sino que nos permite explorar y averiguar por nuestra cuenta situaciones que nos desbloquearán elecciones a futuro y que, tal vez, lleguen a salvarnos la vida (Cinematix, 2023). Las pequeñas decisiones no sólo construyen el trasfondo del juego, sino que influyen en las decisiones futuras del jugador, desbloqueando o no, interacciones y diálogos futuros. Esta conexión entre narrativa e interactividad es lo que distingue la inmersión de *Detroit* de la de otros juegos, ya que no se trata sólo de estar en un mundo, sino de sentir que cada acción y decisión contribuye activamente a la historia. Este diseño contrasta con el de títulos como *Cyberpunk 2077* (2020)¹⁰, donde la inmersión espacial se apoya en la exploración de una ciudad abierta y dinámica. La interactividad con los elementos del mundo y la posibilidad de personalización del personaje permiten al jugador

sumergirse en un entorno vivo y diverso, reforzando la agencia y la presencia mediante la exploración libre (Madigan, 2010); amplitud que a veces diluye la intensidad de la inmersión emocional y narrativa que caracteriza a *Detroit*. En este último, la sensación de presencia no surge del desplazamiento libre, sino del peso narrativo de cada escenario. Un ejemplo de esta inmersión espacial narrativa es Jericho, el refugio de los androides divergentes. En *Detroit* la inmersión se construye a través del significado del entorno y de su implicación en la narrativa, no en el tamaño del mundo jugable. Como jugadores podemos explorar el barco abandonado e interactuar con androides heridos o desactivados, y las decisiones de Markus pueden cambiar la atmósfera de Jericho, transformándolo en un símbolo de resistencia pacífica o en la base de una revolución violenta.

Mientras que *Cyberpunk 2077* prioriza la exploración y la interacción con un mundo vasto, *Detroit* centra su atención en una narrativa ramificada, ofreciendo una experiencia emocionalmente cargada y personalizada. En *Cyberpunk 2077*, la inmersión espacial se logra mediante la perspectiva en primera persona, la riqueza de los detalles urbanos y la narrativa emergente que surge de las interacciones del jugador con su entorno. Es decir, que aspectos técnicos como la iluminación volumétrica y los gráficos realistas tienen mucho más peso en la inmersión espacial que producen. Por otro lado, *Detroit: Become Human* genera inmersión a través de dilemas morales y éticos que conectan profundamente al jugador con los personajes y la historia, ya que, en la mayoría de ocasiones, las decisiones fundamentales que cambien el curso de la narrativa serán aquellas que nos pongan en una encrucijada moral: ¿es más importante la causa o los individuos? Cada elección que toma el jugador tiene consecuencias tangibles que moldean tanto las relaciones entre personajes como el desenlace de la narrativa. Entonces, a diferencia del enfoque espacial de *Cyberpunk 2077*, la inmersión en *Detroit* se canaliza hacia lo emocional y lo ético, limitando la libertad de exploración del jugador, pero intensificando su conexión con la trama. En este sentido, el juego de Quantic Dream explora una forma de inmersión que trasciende lo visual o lo espacial, centrándose en la construcción de un relato interactivo donde cada decisión fortalece la conexión con los protagonistas y su mundo. Así, *Detroit: Become Human* se posiciona como un referente en la narrativa inmersiva dentro de los videojuegos, diferenciándose de otros enfoques y reafirmando el poder de la interactividad como una herramienta para generar experiencias profundas y significativas. Es importante destacar que la inmersión no es un fenómeno absoluto ni uniforme: varía según el jugador y su sensibilidad hacia la historia. Sin embargo, *Detroit* logra, con cierto éxito generalizado, provocar una experiencia inmersiva efectiva al construir una narrativa en la que las elecciones del jugador no sólo afectan la trama, sino que también lo llevan a reflexionar sobre la identidad, la opresión y la libertad.

Por último, no podemos hablar de inmersión narrativa y mecánicas sin incluir el menú interactivo que reacciona a medida que avanzamos: Chloe es el androide que nos da la bienvenida a *Detroit* desde el menú principal del juego, una que a medida que juguemos nos contará su historia, para qué fue creada en un inicio, y cómo se siente respecto a algunas decisiones que tomamos. Es una ruptura con la cuarta pared porque interactúa directamente con nosotros, los jugadores. Una vez terminado el juego, podremos tomar la decisión de dejar ir a Chloe o no hacerlo. Si aceptamos, nunca más volveremos a verla en nuestro menú, aunque iniciemos una partida nueva; de lo contrario, si decimos que no,

Chloe forzará un reinicio “para olvidar quien es y seguir siendo una máquina” (Quantic Dream, 2018). Con esta escena, el juego nos pregunta a qué conclusión llegamos luego de atravesar la narrativa: ¿los androides son sólo máquinas que se creen que son alguien o, en verdad, están vivos y deben tener su propia vida?

La narrativa ramificada y su impacto: ninguna partida será igual a otra

Las elecciones en *Detroit: Become Human* son el eje que define su narrativa ramificada, donde las decisiones del jugador moldean no sólo el desarrollo de la historia, sino también el destino de los personajes y el final —o finales— del juego. Como hemos visto, cada elección en una estructura ramificada no sólo define el destino de un personaje, sino que afecta rutas narrativas enteras, haciendo que cada jugador viva una versión distinta de la historia. En otras palabras, no sólo permite modificar diálogos o escenas individuales, sino que esta modalidad estructura la totalidad de la experiencia jugable. Podemos dar algunos ejemplos de las decisiones que harán que las partidas cambien drásticamente entre sí, las cuales tendrán cierto costo emocional porque, para ese punto, ya estaremos totalmente inmersos en la narrativa.

Una de esas escenas ocurre cuando Connor se encuentra con Elijah Kamski, el creador de los androides de CyberLife, en el capítulo “El señor Kamski”. En este momento clave, Kamski pone a prueba la naturaleza de Connor ofreciéndole un dilema moral: ejecutar a Chloe, un androide que hasta ese momento ha servido como la asistente del menú principal del juego, o perdonarle la “vida” a costa de perder información crucial para su misión. Este momento es significativo porque, hasta ese punto, Connor ha sido presentado —mayoritariamente— como el androide más programado y racional de todos, diseñado específicamente para cumplir órdenes sin cuestionarlas. Sin embargo, la decisión del jugador en esta escena define el desarrollo del personaje y su nivel de autonomía. Si decidimos disparar, su comportamiento se mantiene alineado con su programación inicial, reafirmando su identidad como herramienta de CyberLife. En cambio, de no hacerlo, este comienza a mostrar signos de duda y empatía, lo que desestabiliza su software y sugiere el inicio de su posible divergencia.

Desde el punto de vista emocional, el peso de la decisión se amplifica por el hecho de que Chloe es un rostro familiar para el jugador, ya que ha estado presente desde el inicio del juego en el menú principal, interactuando con el espectador en distintas ocasiones. Esto crea un vínculo implícito con el personaje, aumentando la carga emocional de la elección. Este dilema sitúa al jugador en una situación moralmente ambigua, donde la decisión no tiene una respuesta correcta o incorrecta, sino que depende de la perspectiva que haya construido sobre Connor y su relación con la humanidad y los androides. En este sentido, esta escena es un claro ejemplo de cómo *Detroit* logra involucrar al jugador a nivel psicológico y emocional. La interactividad no es sólo mecánica, sino que se convierte en una herramienta de construcción narrativa y de exploración ética, profundizando la experiencia inmersiva a través de la identificación con el conflicto del protagonista.



Figura 2. “El señor Kamski”.



Figura 3. “La marcha de la libertad”

Otro punto crítico es el destino de Markus, quien como líder de la rebelión androide debe elegir entre una revolución pacífica o violenta para luchar por los derechos de su especie. Si optamos por la violencia, el costo humano y androide aumenta, generando una atmósfera de urgencia y tensión. En cambio, si escogemos la paz, su mensaje puede inspirar empatía y apoyo, construyendo una narrativa de esperanza y reconciliación. Estas decisiones transforman radicalmente el impacto social y político de la historia, afectando también la jugabilidad a la que nos enfrentaremos. Las secuencias cinematográficas de Markus, como manifestaciones pacíficas, enfrentamientos dramáticos o caminatas melancólicas, están diseñadas para maximizar la conexión emocional y visual. Un ejemplo clave de esta disyuntiva ocurre durante el capítulo “La marcha de la libertad”, en la que Markus lidera una manifestación pacífica de androides por las calles de Detroit. A medida que avanzan,

entonando consignas como “Estamos vivos”, el jugador debe decidir si mantener la protesta de forma pacífica, incluso cuando la policía amenaza con abrir fuego, o responder con violencia, lo que puede convertir la marcha en una revuelta sangrienta. Si el jugador elige la resistencia pacífica, la escena transmite una sensación de vulnerabilidad y tensión, intensificada por la cinematografía y la música emotiva que acompañan el momento. En cambio, si se opta por la confrontación, Markus se convierte en un líder radical, modificando la percepción del jugador sobre la lucha androide. Otro momento que refuerza esta inmersión es la decisión final de Markus en “La batalla de Detroit”, donde debe elegir entre cantar en señal de paz o tomar las armas en un enfrentamiento directo. Esta escena condensa el peso de todas las elecciones previas del jugador, reforzando este “hacernos cargo” previamente mencionado. (Ver figura 3).

Kara ofrece un enfoque más íntimo y emocional centrado en su relación con Alice. A diferencia de Connor y Markus, cuya historia se desarrolla en un marco de conflicto social y político, la narrativa de Kara se construye a partir de la supervivencia y la protección maternal, lo que refuerza la inmersión emocional del jugador. Un momento clave en su historia ocurre en el capítulo “Fugitivos”, donde Kara y Alice buscan refugio tras escapar de Todd. El jugador debe elegir entre distintas opciones: dormir en un motel, esconderse en una casa abandonada o buscar refugio en un vehículo. Cada elección define no sólo las condiciones en las que pasarán la noche, sino también cómo avanzará el vínculo entre ambas. Por ejemplo, si Kara decide robar dinero para pagar una habitación en el motel, demuestra hasta qué punto está dispuesta a transgredir normas para garantizar la seguridad de Alice, decisión que no agrada a la niña, mientras que optar por la casa abandonada refuerza el tono de precariedad y sacrificio de su viaje. Otro punto de inflexión ocurre en el capítulo “A la fuga”, cuando Kara y Alice intentan escapar con vida de la policía —y de Connor— que van detrás de ellas. En este momento, el jugador debe tomar decisiones bajo presión lideradas por QTE para evitar que ambas sean desactivadas. La tensión de la escena, combinada con el riesgo de perder a Alice, intensifica la inmersión emocional, ya que cada acción puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Si Kara logra salvar a Alice, su relación se fortalece, reafirmando la idea de amor y sacrificio. Así como ocurre con Connor y Markus, las elecciones en la historia de Kara no solo afectan el desenlace de su viaje, sino que moldean su carácter y la forma en que el jugador se involucra con ella. La narrativa de *Detroit: Become Human* demuestra que la inmersión emocional no se limita a grandes conflictos sociales, sino que también puede surgir de historias personales. Todas las decisiones, aunque aparentemente menores, tienen gran peso en la narrativa, ya que alteran las alianzas entre los personajes y afectan cómo el mundo percibe a los androides. Elegir destruir a un androide, por ejemplo, puede generar sentimientos de culpa o enfocar la narrativa hacia una resolución más sombría, mientras que optar por salvarlos fortalece la empatía y construye un mensaje de unidad. Un ejemplo temprano de esto ocurre en el primer capítulo: “La rehén”. Como Connor debemos negociar con Daniel, un androide que ha tomado como rehén a una niña en la azotea de un edificio. La manera en que el jugador maneje la situación —mostrándole empatía o tratándolo como una simple máquina defectuosa— afecta la resolución del conflicto y anticipa la relación de Connor con los divergentes a lo largo del juego. Si el jugador intenta comprender a Daniel

y mostrarle compasión, es más probable que Connor comience a cuestionar su propia programación en el futuro.



Figura 4. “La rehén”. Se muestra, también, la mecánica de bloqueo de opciones por falta de información recolectada.



Figura 5. “Repuestos”.

Otro caso se da en la historia de Markus, cuando encuentra a un grupo de androides encerrados en un depósito de CyberLife en el capítulo “Repuestos”. El jugador puede optar por liberarlos, lo que refuerza su rol como líder de una revolución inclusiva, o dejarlos atrás, priorizando la seguridad de su grupo. Este tipo de decisiones afectan la cohesión del movimiento androide y la manera en que los personajes secundarios responden a Markus en capítulos posteriores. Cada decisión, por mínima que parezca, contribuye a la construc-

ción de un mundo donde la empatía, la moralidad y la percepción de los androides son moldeadas activamente por la interactividad. En conjunto, cada decisión, desde las “triviales” hasta las de mayor impacto, evidencian nuestra capacidad para moldear la historia y sus personajes, reafirmando el papel del videojuego como una forma de arte interactiva donde la moralidad y la acción son fundamentales. (Ver figura 5).

Conclusiones y reflexiones finales. Jugar nuestra parte en una narrativa interactiva

Los videojuegos se han consolidado como una de las formas de arte más transformadoras del siglo XXI y más allá del entretenimiento, su capacidad para combinar narrativa, interactividad y tecnología les permite explorar temas complejos, generar experiencias inmersivas y provocar reflexiones profundas. Los videojuegos colocan al jugador en el centro de la experiencia, otorgándole agencia sobre la narrativa y el entorno. Este potencial los posiciona no sólo como un medio creativo, sino también como una herramienta para el cambio cultural, emocional y psicológico. Juegos como *Detroit: Become Human* ejemplifican cómo la interactividad puede abordar cuestiones éticas, sociales y filosóficas de manera profundamente personal, fomentando la empatía al permitir que los jugadores vivan las perspectivas de otros y se pongan en su propia piel.

Como hemos analizado, la narrativa ramificada en videojuegos representa una herramienta poderosa para generar una inmersión emocional y psicológica única para cada jugador. Este enfoque nos convierte en co-creadores de la historia, dotándonos de agencia y responsabilidad sobre el desarrollo y desenlace de los eventos. Las elecciones narrativas colocan al jugador en el centro de dilemas éticos y emocionales, fomentando una identificación directa con los personajes y sus conflictos. En *Detroit*, decisiones como proteger a un ser querido, traicionar un ideal o liderar una rebelión desencadenan emociones intensas como culpa, esperanza o alivio. Además, la narrativa ramificada invita a los jugadores a cuestionar sus valores y prioridades, conectando la experiencia de juego con realidades filosóficas y sociales, como lo es el racismo y la delimitación de lo que está o no vivo. La capacidad de influir en el curso de la historia permite que cada jugador experimente una narrativa única. Esto no sólo aumenta el compromiso, sino que también crea un sentimiento de propiedad sobre la trama. La narrativa ramificada es más efectiva cuando las decisiones del jugador generan consecuencias significativas y coherentes dentro del mundo del juego, como ocurre en los múltiples finales de *Detroit*, que reflejan la acumulación de elecciones previas y que nos enseñan, pase lo que pase, a hacernos cargo de nuestras elecciones. Aunque este tipo de narrativa tiene límites estructurales, estos pueden ser utilizados de manera intencional para intensificar la inmersión, obligando a los jugadores a enfrentar decisiones difíciles y emocionalmente cargadas.

La narrativa interactiva tiene el potencial de trascender las barreras entre el creador y el jugador, entre la ficción y la realidad. Con tecnologías más avanzadas y narrativas más inclusivas, esta forma de arte podría redefinir cómo experimentamos las historias, no sólo como observadores pasivos, sino como participantes activos en la creación de mundos

y significados. El futuro de la narrativa interactiva promete experiencias transformadoras, donde las emociones, las decisiones y las reflexiones individuales se entrecruzan en una danza creativa que no solo cuenta historias, sino que las vive y las hace nuestras. Al comparar esta experiencia con otros enfoques, como la inmersión espacial de los mundos abiertos de, por ejemplo, *Cyberpunk 2077*, o de juegos que conservan las mecánicas narrativas como *Heavy Rain*, *Life is Strange* y *The Walking Dead*, se evidencia la diversidad de posibilidades que ofrece el medio. Los videojuegos no sólo son entretenimiento; también son una forma de arte que invita a la reflexión y al autodescubrimiento.

En el libro *¿Qué nos hace humanos?* de Iain Thomas y Jasmine Wang, cuya contraportada incluye una frase generada por GPT-3, leemos: “Ser humano es estar asustado, en ocasiones, aterrado hasta la desesperación. Pero también somos extrañamente capaces de acompañarnos en nuestro miedo de permanecer en nuestros propios lugares solitarios sin que haya nadie más ahí y sin derrumbarnos” (Thomas, Wang, 2023). Esta reflexión, proveniente de un sistema artificial prematuro que aún no se asemeja demasiado a los androides de *Detroit*, plantea una pregunta esencial: ¿Qué nos diferencia realmente de las máquinas? Eso aún está por verse, pero *Detroit: Become Human* ha sentado un precedente en dicha respuesta.

En este artículo se ha explorado cómo distintas formas de inmersión y mecánicas narrativas nos permiten sentirnos parte de un mundo ficticio, pero también preguntarnos qué significa ser humano. Cuando volvemos a abrir el juego y Chloe ya no está en el menú experimentamos cierta soledad y extrañeza, y cuando Carl le da la bienvenida a Markus, sentimos que también nos lo dice a nosotros: “Bienvenido a casa, jugador. ¿Desea iniciar una partida nueva?”

Notas

1. A partir de este punto, en ocasiones trataré a *Detroit: Become Human* como *Detroit* para agilizar el análisis. Para este artículo se utilizó la versión adaptada a PC lanzada en diciembre de 2019.
2. Quantic Dream es una empresa desarrolladora de videojuegos fundada en 1997. La empresa ya ha lanzado títulos con mecánicas similares de narrativa ramificada, tales como *Heavy Rain* (2010) y *Beyond Two Souls* (2013).
3. Para expandir a un análisis más detallado del texto ergódico véase Aarseth (1997), Aarseth (2006) y Murray (1997). Ambos autores son pioneros en la investigación de la literatura ergódica y su relación con los videojuegos. Tanto *Cybertext: Perspectives on ergodic literature* de Aarseth, como *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* de Murray, han sido traducidas del inglés al español para este análisis.
4. En relación a la teoría de los mundos posibles de Lubomír Doležel. Para expandir sobre este tema me remito al trabajo de Cortes Tarodo (2017).
5. Para el siguiente desarrollo estaré utilizando la clasificación psicológica, emocional y espacial que propone el canal de YouTube Cinematix (2023). Sin embargo, dicho video ha sido eliminado de la plataforma y ya no se encuentra disponible.

6. Para expandir sobre el punto en común sobre la raza y los androides en *Detroit: Become Human* me remito a DayoScript (2018) y para más información sobre los conflictos raciales en la ciudad de Detroit, consultar *La Haine* (2018) y Sugrue (2020).

7. Para este artículo sólo se tomaron como referencia algunos aspectos éticos y dilemas morales de la obra de Scott (1982), dejando de lado aspectos técnicos o comparables. Aunque tienen similitudes temáticas, el artículo prioriza el videojuego por su carácter interactivo.

8. Desarrollado por Don't Nod y con el primer capítulo publicado en 2015, este videojuego fue escogido para la comparación por su estructura episódica y mecánica similar a la de *Detroit*.

9. También desarrollado por Quantic Dream y dirigido por David Cage, este videojuego es un drama psicológico interactivo escogido para la comparación por su impacto emocional y psicológico debido a lo sensible de su trama.

10. Desarrollado por CD Projekt RED este ejemplo fue escogido para el artículo por mantenerse dentro de la misma línea narrativa de un mundo futurista distópico.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press. https://monoskop.org/images/e/e0/Aarseth_Espen_J_Cybertext_Perspectives_on_Ergodic_Literature.pdf
- Aarseth, E. J., Bolter, J. D., Clément, J., et al. (2006). *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Arco Libros.
- Cinematix. (15 de enero de 2023). *La Mentira de los Juegos Inmersivos* [Video]. YouTube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2Lc84az2LY8>
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Videojuego]. CD Projekt.
- Cortes Tarodo, D. (2017). *El videojuego como texto: una experiencia de exploración de mundos narrativos*. Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada.
- DayoScript. (17 de junio de 2018). *Detroit: Become Human [Análisis] - Post Script* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Sgm-dfSwUXg>
- Don't Nod Entertainment. (2015). *Life Is Strange* [Videojuego]. Square Enix.
- El Bandicoot. (10 de marzo de 2021). *Detroit Become Human: ¿Qué nos hace estar vivos?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=R32GR7LX-Xc>
- La Haine. (26 de julio de 2028). *EE.UU: La rebelión de Detroit (1967), levantamiento contra el racismo y la opresión*. https://www.lahaine.org/mm_ss_mundo.php/eeuu-la-rebelion-de-detroit
- Madigan, J. (27 de julio de 2010). *The psychology of immersion in video games*. Psychology of Games. https://www-psychologyofgames-com.translate.goog/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/ublend-parse-storage/ab4f5a00be-37d01bea0b9a01a32c0070murray__janet_hamlet_on_the_holodeck.pdf

- Núñez-Pacheco, R., López-Pérez, B.-E., y Aguaded, I. (2022). *Diseño emocional e inmersión en videojuegos narrativos. El caso de Detroit: Become Human*. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.4.3>
- Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Shenlong. (30 de agosto de 2023). *El papel de la tecnología en la inmersión de la experiencia de juego*. <https://www.shenlong.com.ar/blog/el-papel-de-la-tecnologia-en-la-inmersion-de-la-experiencia-de-juego>
- Sugrue, T. J. (12 de junio de 2020). *2020 no es 1968: Para entender las protestas actuales hay que retroceder más*. National Geographic Historia. <https://www.nationalgeographic.es/historia/2020/06/2020-no-es-1968-para-entender-las-protestas-actuales-hay-que-retroceder-mas>
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Videojuego]. Telltale Games.
- Thomas, I. S. y Wang, J. (2021). *¿Qué nos hace humanos?* V&R Editoras.
-

Abstract: In recent years, video games have established themselves as an interactive and multifaceted art form. Among them, branching narrative games, such as *Detroit: Become Human* (2018), stand out for immersing the player in complex and emotionally charged experiences. Interactivity in these titles not only turns the player into a spectator, but also into a co-creator of the narrative, by granting them presence and decision-making power. This article analyzes how choice mechanics, visual resources, and narrative elements contribute to a unique psychological, emotional, and narrative immersion of video games, reaffirming their ability to explore deep themes in a transformative way.

Keywords: game studies - interactive narrative - immersive experiences - *Detroit: Become Human*

Resumo: Nos últimos anos, os videogames se estabeleceram como uma forma de arte interativa e multifacetada. Entre eles, jogos narrativos ramificados, como *Detroit: Become Human* (2018), destacam-se por imergir o jogador em experiências complexas e carregadas de emoção. A interatividade nestes títulos não só transforma o jogador em espectador, mas também em co-criador da narrativa, conferindo-lhe presença e poder de decisão. Este artigo analisa como a mecânica de escolha, os dispositivos visuais e os elementos narrativos contribuem para a imersão psicológica, emocional e narrativa única dos videogames, reafirmando a sua capacidade de explorar temas profundos de formas transformadoras.

Palavras-chave: *game studies* - narrativa interativa - experiências imersivas - *Detroit: Become Human*

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
