

## La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos

Alfonso Cuadrado Alvaro | [alfonso.cuadrado@urjc.es](mailto:alfonso.cuadrado@urjc.es)  
Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.

### Resumen

#### Palabras clave

“Actuación en videojuegos”; “Aristóteles”; “Ludología”; “narración”; “Películas interactivas”; “Tragedia”

#### Sumario

1. Introducción
2. Metodología
3. Resultados
  - 3.1 Revisando el sentido de la actuación
  - 3.2 La tragedia según Aristóteles
  - 3.3 Compasión: empatía emocional y comprensión del personaje
  - 3.4 Temor: Participar en la circunstancia del personaje
  - 3.5 Catarsis: conocimiento y purificación del personaje
4. Discusión
5. Conclusiones
6. Bibliografía
7. Filmografía
8. Ludografía

El cine y los videojuegos han mantenido de forma constante una relación ambivalente de rechazo, influencia y colaboración. Desde sus comienzos, la Ludología puso el centro de la experiencia del juego en su capacidad de ejercer el control y desarrollar amplia libertad en el mundo del juego. Esta visión ha hecho que se asimilara la ontología del videojuego con el tipo de actuaciones que fomentan libertad y control. Por el contrario, cualquier tipo de actuaciones vinculadas al placer estético de la narrativa han sido tildadas de opuestas a la esencia del juego y por ello propias de las narraciones o películas interactivas, manifestaciones siempre acompañadas de un tono peyorativo. Por ello es necesario realizar una revisión del estatuto ontológico del videojuego a través de la reformulación del significado de la actuación (agency). El artículo sigue los trabajos de Tanenbaum sobre la apertura del concepto

de la actuación hacia la construcción de sentido y el compromiso con el personaje y la historia y propone cómo el lenguaje cinematográfico y las fases esenciales de la tragedia aristotélica (compasión, temor y catarsis) son indispensables para entender el tipo de actuación de los videojuegos cinematográficos.

#### Cómo citar este texto:

Alfonso Cuadrado Alvarado (2020): La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 239 a 257. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>

## Tragedy as a narrative engine of film video games

Alfonso Cuadrado Alvaro | [alfonso.cuadrado@urjc.es](mailto:alfonso.cuadrado@urjc.es)

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.

---

### Abstract

#### Keywords

"Agency in video games"; "Aristotle"; "Interactive movies"; "Ludology"; "Narration"; "Tragedy"

#### Summary

1. Introduction
2. Methodology
3. Results
  - 3.1 Reviewing the meaning of the agency
  - 3.2 The tragedy according to Aristotle
  - 3.3 Compassion: emotional empathy and understanding of the character
  - 3.4 Fear: participate in the circumstance of the character
  - 3.5 Catharsis: knowledge and purification of the character
4. Discussion
5. Conclusion
6. Bibliography
7. Filmography
8. Ludography

Cinema and video games have constantly maintained an ambivalent relationship of rejection, influence and collaboration. From its beginnings, Ludology placed the center of the gaming experience on its ability to exercise control and develop wide freedom in the gaming world. This vision has made the video game ontology be assimilated with the type of actions that promote freedom and control. On the contrary, any type of actions related to the aesthetic pleasure of the narrative have been branded as opposed to the essence of the game and therefore typical of interactive narratives or films, manifestations always accompanied by a pejorative tone. For this reason, it is necessary to review the ontological status of the video game by reformulating the meaning

of the action (agency). The article follows Tanenbaum's works on opening the concept of acting towards the construction of meaning and commitment to character and history, and proposes how the cinematographic language and the essential phases of the Aristotelian tragedy (compassion, fear and catharsis) are essential to understand the type of performance of cinematographic video games.

---

#### How to cite this text:

Alfonso Cuadrado Alvarado (2020): Tragedy as a narrative engine of film video games, in *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 239 a 257. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante).

DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>

## 1. Introducción

El reciente lanzamiento del videojuego *Death Stranding* (Kojima, 2019), creado por Hideo Kojima, el autor de la legendaria saga *Metal Gear Solid* (Kojima, 1987-2015), ha puesto en primer término las constantes relaciones entre cine y videojuegos. Kojima propone, más que un juego de acción al uso, una experiencia con toques místicos sobre la soledad en un mundo postapocalíptico y la necesidad de conectar con el ser humano. El valor del videojuego como medio de comunicación, la autoría por parte de una figura reconocida y su hincapié en utilizarlo para transmitir una historia, apoyan una tendencia de los últimos años que vuelve a reivindicar la cercanía de los videojuegos a otros medios como el cine.

Steven Shaviro en *Post-Cinematic Affect* revela cómo la convergencia digital ha llevado al cine a un proceso de acercamiento a las formas interactivas propiciadas por el soporte digital y por otro lado el videojuego se ha apropiado del espectáculo cinematográfico y ha normalizado un espacio social donde las practicas tecnológicas digitales en la vida cotidiana adoptan de forma generalizada el formato lúdico (Shaviro, 2016: 135).

Este proceso de convergencia no siempre es armónico y tras medio siglo de videojuegos, sigue presentando conflictos que se evidencian en algunas propuestas de cruce entre lo cinematográfico y lo videolúdico, ubicadas en los nuevos territorios digitales, como son las plataformas de video en streaming. *Black Mirror: Bandersnatch* (episodio de la serie antológica Black Mirror) producida y estrenada en 2018 por Netflix, nace de este estado anímico convergente y reaviva la polémica sobre la naturaleza lúdica del cine interactivo o el carácter escasamente lúdico de los denominados videojuegos cinematográficos.

Críticos y espectadores polemizan en las redes sobre el acierto de la propuesta de Netflix o sobre su fracaso, un intento más de llegar a ese unicornio idealizado, pero nunca visto, la simbiosis perfecta de lo cinematográfico con lo lúdico. Los primeros enfatizan su capacidad para explorar la historia de un diseñador de videojuegos y sostienen que el sistema de navegación y elecciones en el episodio es una metáfora sobre la libertad de elegir. Los segundos cargan contra la aparente y débil ilusión de control en unas elecciones con escaso poder de influencia sobre la historia y muy dirigidas y con ello vuelven a denostar los llamados videojuegos cinematográficos o para ellos mejor, películas interactivas, ya que no los consideran videojuegos.

Este enfrentamiento, que no es nuevo en la historia de las relaciones entre ambos medios, obedece a dos causas: una visión sesgada y parcial de la ontología del videojuego y una evolución no siempre bien consolidada de las estrategias de determinados videojuegos que han experimentado sobre la fusión de la jugabilidad con el desarrollo de una historia cinematográfica (Arsenault et al, 2008). Al no existir una estandarización o modelos de películas interactivas y a pesar de las propuestas de los diseñadores y cineastas independientes (Herrero, 2016: 369), el origen del problema sigue abierto: la difícil incardinación de la interactividad en el proceso narrativo. Es en la naturaleza de la interacción o mejor actuación donde es necesario volver otra vez para explorar los nexos de videojuegos y películas interactivas. Como señalan Muriel y Crawford:

---

<sup>1</sup>El termino en inglés utilizado para esta acepción es agency. En trabajos españoles sobre videojuegos se traduce de forma literal: agencia. Sin embargo, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua no contempla en cualquiera de los significados de la palabra agencia, aquel referido a las acciones de un jugador en un entorno interactivo. Por ello utilizaremos en este texto la palabra actuación, que es la utilizada en la traducción al castellano del libro de Murray, *Hamlet en la Holocubierta*. El futuro de la narrativa en el ciberespacio (1997) cuando se refiere a agency. portal del MCTIC

The idea of player control, or agency, is therefore central to many debates concerning the study or definitions of video games. However, in this context, the meaning and nature of agency is often taken as a given, and seldom has it been explicitly explored and defined in any real depth (Muriel y Crawford, 2018: 2)<sup>1 2</sup>.

El diagnóstico de Muriel y Crawford sirve de punto de partida para realizar un análisis de la actuación como recurso narrativo en las películas interactivas y proponer la vuelta al paradigma de la tragedia de Aristóteles (1974) como herramienta dramática que unifica jugabilidad e historia, con el fin consolidar una narrativa propia de este género.

## 2. Metodología

La metodología utilizada en este trabajo se ajusta a un enfoque multidisciplinar ya que la propia naturaleza de su objeto de estudio, se ubica en la frontera entre la Ludología (el estudio de la naturaleza de juegos y videojuegos) y la teoría narrativa. Para ello se revisa el concepto de actuación desde sus primeras concepciones por parte de Murray (1997). A continuación, se revisan los trabajos de Tanenbaum y Tanenbaum (2009) sobre la apertura del concepto de la actuación hacia la construcción de sentido y el compromiso con el personaje y la historia. Por último, se actualizan fases esenciales de la tragedia aristotélica (compasión, temor y catarsis) como modelos universales dramáticos, también vigentes en los entornos interactivos.

Como estudios de casos se ha establecido un corpus de videojuegos en base a una selección representativa de videojuegos calificados como películas interactivas, *Heavy Rain* (Cage, 2010) y *The Walking dead* (Telltale Games, 2012). Las clasificaciones que la industria otorga a los videojuegos no nacen precisamente de afinidades artísticas o de lenguaje, sino que se guían por el atractivo epidérmico más comercial, un criterio que es solo aproximativo para un trabajo de investigación que debe de mirar más allá y buscar similitudes en lenguajes o modelos narrativos y lúdicos. Por ello se han incluido otros cuya clasificación se encuadra dentro de diversos géneros pero que su propuesta narrativa aporta estrategias útiles para sustentar un modelo común de narración interactiva. Estos son *What Remains of Edith Finch* (Dallas, 2017) calificado como *walking simulator*, un tipo de juego donde predomina la exploración física por un entorno (de ahí que se les denominado simulador de caminar o explorar) y *Spec Ops: The Line* (Coulon y Davis, 2012), un *shooter* bélico (videojuego de disparos) en tercera persona.

## 3. Resultados

### 3.1 Revisando el sentido de la actuación

Janet Murray en su obra seminal *Hamlet en la Holocubierto* (1997) define a la actuación como el “poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y

---

<sup>1</sup>El termino en inglés utilizado para esta acepción es *agency*. En trabajos españoles sobre videojuegos se traduce de forma literal: agencia. Sin embargo, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua no contempla en cualquiera de los significados de la palabra agencia, aquel referido a las acciones de un jugador en un entorno interactivo. Por ello utilizaremos en este texto la palabra actuación, que es la utilizada en la traducción al castellano del libro de Murray, *Hamlet en la Holocubierto*. El futuro de la narrativa en el ciberespacio (1997) cuando se refiere a *agency*.

<sup>2</sup>La idea del control o actuación del jugador, por lo tanto, es central en muchos debates sobre el estudio o las definiciones de los videojuegos. Sin embargo, en este contexto, el significado y la naturaleza de la actuación a menudo se toman como un hecho dado, y rara vez se ha explorado explícitamente y definido con la profundidad necesaria (traducción propia). versión de este método se presentó en el artículo *Enhancing the explanatory power of usability heuristics*, en 1994, durante la CHI94 Conference, en Boston, Estados Unidos.

elecciones” (1997: 139). Murray acuña este término para poner en valor las tareas que se llevan a cabo en un videojuego por parte del jugador, con el fin de diferenciarlo del otro más genérico y universal, interactividad. Murray hace ver cómo en cualquier juego se realizan multitud de acciones e interacciones, pero su valor depende de un sentido de acciones superiores. Así constata cómo en cualquier juego de mesa se están realizando pequeñas acciones (coger cartas de un mazo, tirar dados, mover fichas, etc.) pero su relevancia estriba en que son el resultado final de una intención global del jugador, aquella que nace de sus objetivos y de las estrategias que diseña para ejercer su papel en el juego. Hay juegos que tienen gran capacidad de actuación y escasas acciones, como el ajedrez (Murray, 1997: 141), donde el jugador diseña complejas estrategias en silencio que solo se ven materializadas en breves acciones, el movimiento de fichas.

La actuación comporta estrategia, acción, constatación de los resultados de esas acciones y como consecuencia de todo ello un placer estético, el placer sustancial del juego. A partir de esta definición básica, la actuación se puede entender bajo diversas formas, tantas como estilos de jugabilidad se puedan concebir, así como de tipos de jugador (Perron, 2003). La Ludología pone el énfasis de la experiencia del juego en su capacidad de ejercer el control y desarrollar amplia libertad en el mundo de ficción. Esta visión ha marcado sin duda durante años el diseño y recepción de muchos juegos que han prometido un alto grado de empoderamiento del jugador (Planells, 2015: 71).

La libertad sin embargo es limitada y dirigida (Navarro, 2016) y solo las reglas se pueden cambiar si lo permite el mismo juego o bien cuando es reprogramado. Este reconocimiento parece ir en contra de los anhelos de poder inherente a muchos juegos y hace que buena parte de la comunidad de diseñadores y jugadores identifiquen la ontología del videojuego con el tipo de actuaciones que fomentaban libertad y control. Por el contrario, cualquier tipo de actuaciones vinculadas al placer estético de la narrativa (decisiones en la trama, acciones que hacen avanzar la historia, cooperación con el personaje, etc.) se tildan de opuestas a la esencia del juego y por ello propias de las narraciones o películas interactivas, manifestaciones siempre acompañadas de un tono peyorativo.

Este sentido de la actuación y con ello la forma de entender lo que es un videojuego, ya había recaído sobre las primeras aventuras FMV (*full motion video*) y sobre las polémicas generadas en torno a las cutscenes de larga duración (Cuadrado & Planells, 2015). En el caso de las primeras, la inclusión de escenas pregrabadas en imagen real gracias al desarrollo tecnológico del CD-Rom, dio pie a toda una generación de juegos que veía en la imagen real su cenit estético y visual y con ello la homologación del videojuego con el cine. La sobreabundancia de escenas de imagen real con una actuación limitada a la exploración basada en el *click and point* o en el mejor de los casos en la resolución de puzzles, llevó a que fueran infravaloradas por aquellos que vieron en los nuevos espacios tridimensionales navegables y por ello posibilitadores de otro tipo de actuaciones, la verdadera esencia del juego y su pilar de desarrollo.

La clasificación de este tipo de juegos como productos distintos de los videojuegos de acción combate, conducción, estrategia, etc. origina que se denominen películas interactivas o videojuegos cinematográficos, términos en los que se engloban juegos muy distintos como las FMV, juegos con imagen digital pero largas cutscenes, incluso las experiencias interactivas televisivas o cinematográficas en imagen real y también los juegos de aventura asociados siempre a la narración (Planells, 2010). En estos juegos predomina un tipo de actuación que

se basa en la toma de decisiones. El jugador llega a un punto donde se le ofrece una elección generalmente dual, hacia un sentido u otro, en diálogos o pequeñas acciones. El fin de diseñar complejas estructuras ramificadas con tomas de decisiones ha sido una solución generalizada para evitar la linealidad de la narrativa tradicional (Carlquist, 2002).

La mayor parte de estas decisiones no comportan un verdadero sentido de intervención en la historia del juego, sino más bien una exploración por una red más o menos amplia de caminos ya diseñados. El marco de decisiones en un juego es un problema complejo que se debate entre la apariencia de libertad a la hora de individualizar la experiencia y la necesidad de cohesión del mundo de ficción representado (Gillern, 2016). Si las decisiones permiten una expansión demasiado amplia de historia y narrativa, el sentido global se pierde. En el caso opuesto, un marco de decisiones limitado en favor de una mayor coherencia narrativa, provoca que la percepción que extrae el jugador al final del juego esté más cercana a la de un lector o espectador que contempla la historia, que a la de una verdadera intervención en el devenir del mundo de ficción.

La reiteración de este modelo de juego devalúa su atractivo mientras otros géneros de videojuegos han ganado en control y libertad sobre el mundo del juego al permitir tomar verdaderas decisiones. Este desfase contribuye a que la cultura gamer, entendida como el conjunto de aportaciones de académicos, críticos y fans, oriente la ontología del juego y por tanto la esencia del papel del jugador hacia la promesa de control y libertad, en definitiva, de poder. Tanenbaum y Tanenbaum señalan que autores de prestigio como Adams abogaban por una concepción exclusiva del juego como un repertorio de posibilidades de acciones sobre un mundo donde no se necesita contar historias sino permitir que el jugador cree su propia historia (Tanenbaum & Tanenbaum, 2009: 4).

Este tipo de afirmaciones, que se encuentran de forma reiterada a lo largo de los años no solo en los análisis académicos o de prensa especializada sino también en la publicidad, lleva a elevar un tipo de juegos como representantes de la esencia video lúdica y revalorizar su diseño como las más altas realizaciones de la industria. Los juegos de mundo abierto, rol, simulación o construcción alardean de ofrecer una libertad sin restricciones para elegir, construir y conducir la vida de personajes, en mapas cada vez más extensos que invitan a largas sesiones de juego.

Los relatos, audiovisuales, orales o escritos introducen al espectador en la experiencia de un mundo de ficción, en una cadena de sucesos que arrastra a los personajes hacia un fin esperado o desconocido. La progresión implica una cuidada arquitectura de engarce de sucesos, giros en la acción, pausas, descripciones, clímax que catalizan los acontecimientos, todo ello con el fin de manejar el interés y la emoción del espectador o lector. Juego y relato plantean experiencias que construyen sentido y por lo tanto la libertad del jugador o el espectador se ve mermada cuando el autor tiende a que las acciones y las posibles decisiones que se puedan tomar conduzcan siempre a un abanico de significados que son los que quiere transmitir con el juego o el relato. Es aquí donde la actuación parece perder su noción, si solo se identifica con repertorios de acciones que fomenten libertad, control y competición, sin embargo la actuación también puede entenderse como las acciones que construyen sentido a través de la empatía con el personaje.

Los relatos construyen experiencias en torno a los sucesos que viven personajes, organizados en conflictos que deberán resolverse tras un clímax catártico. El espectador coparticipa de la travesía del personaje por la historia con el fin de comprender, sentir y asumir con él su experiencia, por

ello el vehículo de la relación es la empatía. Competir y empatizar son dos estrategias sociales básicas que emulan el juego y la ficción respectivamente y de ahí su vigencia universal.

Tanenbaum y Tanenbaum plantean una apertura del concepto de la actuación hacia la construcción de sentido y el compromiso con el personaje y la historia, a través de un repertorio de estrategias que las posibiliten. Para los autores, las acciones en una película interactiva no buscan un carácter instrumental. Actuar sobre un objeto no tiene el fin de elaborar un puzle, acumular recursos o manejar un arma acertadamente. La acción en este caso busca la expresión o el significado, la coparticipación del jugador con el personaje para hacerle sentir que sus acciones avanzan significativamente la historia. El concepto de compromiso se aproxima a lo que Anyó define como jugador implicado a propósito del estudio de los videojuegos narrativos y su relación con el personaje: “está vinculado diegéticamente a un personaje, lo llamaremos por tanto jugador-personaje y, de acuerdo con las categorías anteriores, es intradiegético, es decir la relación del jugador con la diégesis es interna -el jugador se proyecta en el mundo de ficción” (Anyó, 2016: 52).

El camino planteado por esta reflexión abre la vía para retomar los modelos dramáticos que alientan la empatía con el personaje, con el fin de verificar su vigencia en un escenario interactivo. Sin lugar a duda, la mejor fuente de estos modelos son los clásicos y en concreto la tragedia de aristotélica, que ofrece instrumentos para vincular acertadamente al jugador con el mundo de la historia.

### 3.2 La tragedia según Aristóteles

En su *Poética* Aristóteles define a la tragedia como:

Es, pues, la tragedia imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud, en lenguaje sazonado, separada cada una de las especies (de aderezos) en las distintas partes, actuando los personajes y no mediante relato, y que mediante compasión y temor llevan a cabo la purgación de tales afecciones (Aristóteles, 1974: 1449b25-30).

Para los fines de este trabajo no es necesario explorar el carácter mimético del videojuego que comparte con otras ficciones como imitación de acciones, basta con centrarse en los tres últimos términos, compasión, temor y catarsis. Más arriba se ha citado el término empatía como vínculo del espectador o lector con el personaje en los relatos. La empatía se define como la capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos (DRAE). La tragedia plantea dos medios para que el espectador empatice con el personaje y que por lo tanto le reconozca y comparta sus aspiraciones, objetivos y sentimientos, la compasión y el temor.

La compasión es un sentimiento de aflicción por un suceso triste o doloroso que acontece al otro, en este caso a un personaje. La compasión conlleva un acto de comprensión de su dolor y de las circunstancias que lo han provocado, que el espectador asume bajo la posibilidad de que pueda sucederle, bien porque el suceso es cercano o por su carácter universal. El temor es una turbación ante la consciencia de un mal o daño inminente o próximo. El personaje se ve inmerso en la historia en circunstancias que le perjudican y que se complican en forma de trama conflictiva.

El espectador por lo tanto se vincula (empatiza) con el personaje mediante la doble vía de entender la circunstancia presente y futura del personaje (temor) y sentir sus emociones

(compasión). Ambas conducen a la catarsis. Este término es uno de los que más interpretaciones han provocado a partir de la escasa atención que le dedica Aristóteles ya que solo lo menciona en la definición a diferencia de la compasión y el temor que lo desarrolla ampliamente en la *Poética*.

Tradicionalmente el término purgación o catarsis se ha vinculado a tres ámbitos, la fisiología, la religión y la psicología. En la medicina la catarsis se refiere a una purga, a la expulsión de cualquier elemento nocivo del organismo. En la religión, se vincula con la purificación mediante un rito donde se elimine o expíe cualquier ánimo, sentimiento o pensamiento nocivo y se alcance un estado espiritual de pureza. Por último, la Psicología y el Psicoanálisis han entendido la catarsis como la aparición consciente de un recuerdo que altera al sujeto. Su evidencia libera a la persona de la tensión que produce su ocultamiento o represión (Sánchez Palencia, 1996:142).

Estas tres visiones de la catarsis comparten un mismo sentido ya que en todas ellas se entiende que el sujeto alcanza un estado de bienestar físico o psíquico, de liberación de algo dañino y de un conocimiento revelado. La cadena compasión-temor-catarsis debe articularse en torno a una lógica de los acontecimientos, una cadena narrativa que conduce a la resolución final de la historia. Es ahí donde la catarsis cobra su sentido. Los conflictos se resuelven y el personaje se libera de las tensiones que le han perturbado (se purifica) y alcanza un nuevo estado de conocimiento sobre sus circunstancias y sobre sí mismo. La catarsis se revela tras el clímax en el balance final de la historia, como un epílogo narrativo.

La catarsis es doble, ya que afecta al personaje (aunque a veces su destino final no sea positivo) y al espectador:

Pero ese conocimiento no libera al héroe de la destrucción; sin embargo, ofrece al espectador la posibilidad de purificación en la medida en que revela el encadenamiento ineludible que media entre el error trágico y el trágico fin. Mientras que sobre las tablas del escenario el héroe sucumbe víctima de su error e ignorante de sus consecuencias, en el patio, el espectador advierte la ligazón fatal que une el error trágico al desgraciado fin del héroe (Sánchez Palencia, 1996:147).

¿En qué medida puede ayudar la cadena trágica de Aristóteles para desarrollar estrategias de vinculación emocional con el personaje en los videojuegos?

### 3.3 Compasión: empatía emocional y comprensión del personaje

*Heavy Rain* sigue el modelo de thriller de misterio en torno a la figura de un asesino en serie, el asesino del origami, que ha secuestrado al hijo del protagonista, Ethan. El asesino del origami mata a niños ahogándolos en agua de lluvia y deja su cadáver con la cara embarrada y una pajarita de papel en la mano. Además de Ethan, el jugador puede seguir el caso de forma paralela controlando a otros personajes: Scott Shelby, un detective privado que ha sido contratado por otras víctimas del asesino del Origami, Madison Paige, una periodista que conoce a Ethan y le acompaña en la búsqueda de su hijo y Norman Jayden, un agente federal del FBI especialista en trazar perfiles psicológicos de criminales. Los hallazgos de jugabilidad del juego se apoyan en el recurso del QTE (*quick time events*) asociados a momentos emocionales de los personajes que ya desarrolló con éxito el mismo estudio en *Fahrenheit* (Cage, 2005), un juego anterior que supuso un avance en la jugabilidad de las películas interactivas (Lessard, 2009). La empatía emocional se genera mediante varias estrategias de diseño e interacción que se analizan en los siguientes ejemplos.

El juego comienza presentado a la familia de Ethan Mars tiempo antes de que acontezcan los sucesos que la descompondrán. La acción se sitúa en el cumpleaños de uno de los hijos, que



sirve tanto de tutorial para que el jugador se familiarice con el *gameplay* como prólogo antes de los créditos. De forma pausada y sin que la historia fuerce a una rápida entrada en materia se controla libremente a Ethan por la casa, realizando acciones cotidianas como ducharse, vestirse, inspeccionar el contenido de la nevera, jugar con un cochecito de radio control o dibujar sobre un tablero los planos de un edificio. Cuando los niños llegan, Ethan juega con ellos en el jardín (figura 1).



Figura 1: Ethan jugando con sus hijos. Fuente: capturas de *Heavy Rain* (Cage, 2010). Quantic Dream ©,10 de marzo de 2020.

El mando ayuda en las acciones ya que si se gira se balancean los niños en el aire o moviendo el joystick se lucha con las espadas. Para determinados jugadores estas largas escenas con acciones no vinculadas a una trama pueden resultar banales y desearía saltarlas. Sin embargo, son fundamentales para la identificación emocional con el personaje (Cuadrado, 2013). Jugar con los niños, o besar a su mujer acerca más a Ethan, lo que además servirá como antecedente para entender mejor su dolor por la pérdida de la familia, tras la muerte en un accidente de coche de uno de los hijos y el secuestro del otro por parte del asesino del origami.

Pero no solo con Ethan se realizan acciones que busquen la identificación. En un momento determinado Madison, la periodista, cuando ya ha conocido a Ethan y comparte sus aventuras, le cura unas heridas. Para ello aplica una pomada suavemente en su espalda. Esta acción se realiza mediante suaves giros circulares con el *joystick*. El duro detective Shelby da un biberón a un bebé y después lo mece para que se duerma, lo que también se ejecuta moviendo suavemente el *joystick*, procurando que el niño no llore (figura 2). La intención del diseño del control del mando es intentar emular lo más posible los movimientos reales: subir y bajar cuando el personaje se lava los dientes o se seca con una toalla, girar el *joystick* un cuarto de vuelta para abrir una puerta, sacudirlo de golpe si hay que dar un golpe, etc.

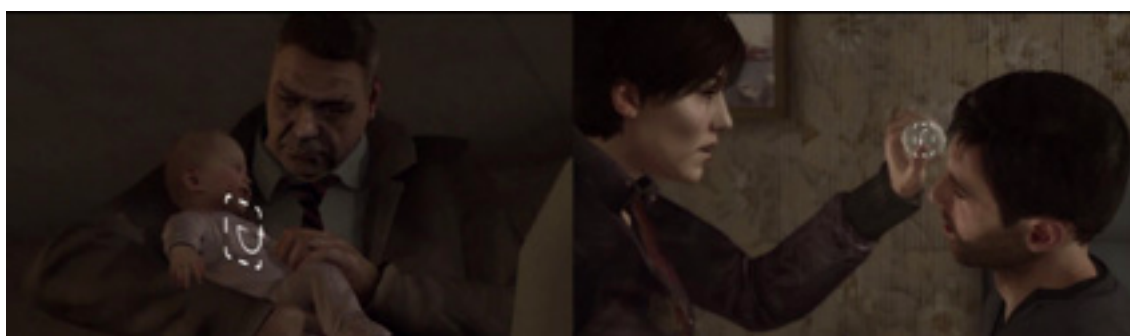


Figura 2: Los movimientos del joystick emulan las acciones de los personajes. Fuente: capturas de *Heavy Rain* (Cage, 2010). Quantic Dream ©,10 de marzo de 2020.

La emocionalidad de los personajes se refuerza por el uso de primeros planos junto con la visión en tercera persona, siempre con el fin de mostrar la acción y a la vez la respuesta expresiva del

personaje. Así sucede cuando el detective Shelby se encuentra en una tienda cuyo dueño tenía un hijo que fue víctima del asesino del origami. Accidentalmente entra un atracador. Si el juego presentara un diseño convencional, se optaría por un punto de vista en tercera persona y dos barras de vida, la del atracador y la del personaje Shelby, que es el que el controla jugador. La acción se realizaría de forma convencional mediante los recursos que se hubieran puesto a disposición del personaje (golpes, patadas, uso de armas, etc.).

La habilidad en conseguir vencer al enemigo es lo que daría interés al *gameplay* desde un punto de vista muy físico (rapidez en utilizar combos adecuados en respuesta a los golpes o disparos del enemigo). Sin embargo, la solución para resolver la escena es distinta. Primero, se mantiene la pantalla dividida para conseguir tres zonas: una de acción del personaje Shelby y otras dos con los primeros planos de los personajes. De esta forma se introduce la respuesta emotiva en el momento de la acción, todo lo que realice el jugador de verá reflejado en los rostros de los personajes, prescindiendo de la solución cuantitativa que representan las barras de vida o los iconos de un juego tradicional de acción (figura 3).

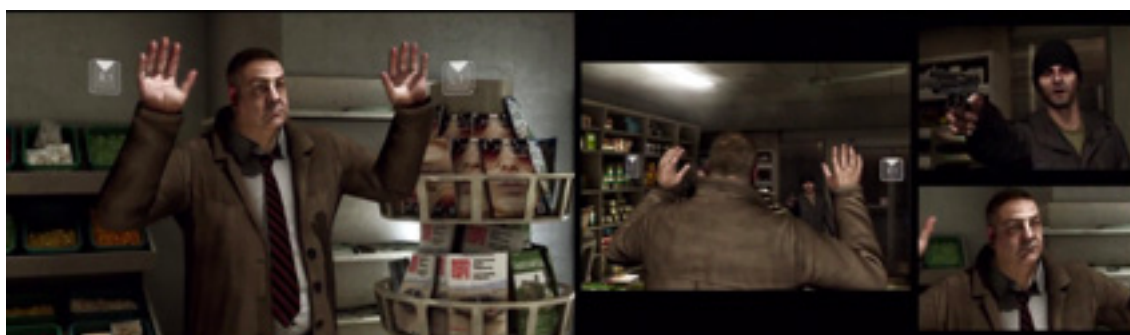


Figura 3: División de la pantalla para ofrecer de forma simultánea las acciones y el rostro de los personajes. Fuente: capturas de *Heavy Rain* (Cage, 2010). Quantic Dream ©, 10 de marzo de 2020.

El diseño de interacciones de *Heavy Rain* junto con otros recursos expresivos (música y dirección artística) busca sumergir al jugador en una experiencia emocional sobre la pérdida y el dolor, más que en un juego de misterio en el que el objetivo prioritario sea descubrir la identidad de un asesino.

En *What Remains of Edith Finch* se cuenta la trágica historia de la familia Finch, donde todos sus miembros han fallecido en extrañas circunstancias, bajo la sospecha de una maldición familiar que ligada a la casa, acaba con ellos. A través de un diario escrito por Edith, la última de los Finch, que sirve de guía y árbol genealógico, se van descubriendo las doce historias que hay tras ellos. Edith regresa a su casa y con ella, el jugador tiene que explorar la mansión de los Finch. Cada miembro de la familia tenía una habitación que fue cerrada tras su muerte. Una primera exploración a cada habitación y a sus objetos permite percibir la impronta del personaje que suele tener una zona oculta en la que se esconde el secreto de la historia que provocó la muerte del personaje.

Donde se podría recurrir a la habitual *cutscene* explicativa a modo de flashback, el juego usa lo que realmente es la esencia del medio interactivo: pone al jugador en su punto de vista, cambia las mecánicas y adopta un estilo gráfico distinto acorde con la personalidad e historia de cada personaje. Gracias a esta estrategia se consigue una mayor inmersión en su mundo,

su pensamiento y en algunos casos sus obsesiones. Por ejemplo, se conocerán las historias de personajes a través de las viñetas un comic (que ojea el jugador y que luego se convierte en un mundo jugable con su misma estética) de las fotografías estereoscópicas de un *Viewmaster*, mientras el jugador controla un cometa como hizo uno de los Finch, da la vuelta en un columpio o se pone en la piel de un bebé que juega con sus animales de goma en la bañera.

Una de las historias más sobresalientes desde el punto de vista de comprender el drama del personaje, es la de Lewis, uno de los Finch que padece un trastorno psiquiátrico. El relato pone voz a la carta de la psiquiatra dirigida a su madre. En ella le describe cómo Lewis parece que se adapta bien a su trabajo en una fábrica de conservas de pescado. Su labor es monótona, cortar la cabeza de salmones. Poco a poco Lewis va creándose un mundo imaginario, primero a partir de un laberinto por el que deambulaba, hasta que aparecen extrañas figuras que se convierten en murciélagos y sapos. Después el laberinto da paso a una tierra que llama Lewistopia. En su imaginación crea la topografía de una ciudad, con todo detalle hasta llegar a poblarla de habitantes y músicos que le siguen por las calles como súbditos tras un alcalde.

El juego representa esta fantasía mental en la que se va introduciendo poco a poco el personaje acudiendo a varios recursos que logran transmitir su personalidad escindida y a la vez el grado creciente de su locura en un mundo imaginario que lo invade todo. Durante este proceso el jugador, como Lewis, realiza constantemente la tarea mecánica en la que consiste su trabajo. La imagen irá presentando dos dimensiones, la de su puesto de trabajo y la de la imaginación.

El mapa de Lewistopia se hará cada vez más grande. De deambular por una ciudad pasa a navegar por un río donde los colores puros tiñen el agua y el barco entona melodías al tocar notas que flotan en la superficie del agua. El final de su trayecto es una ciudad que le recibe como a un rey. La escena muestra la escisión definitiva entre la realidad y la imaginación. En la apoteosis de su locura Lewis es coronado y para ello solo debe de meter su cabeza dentro de una guillotina como la que utiliza en la realidad para cortar la cabeza a sus pescados. La guillotina cae

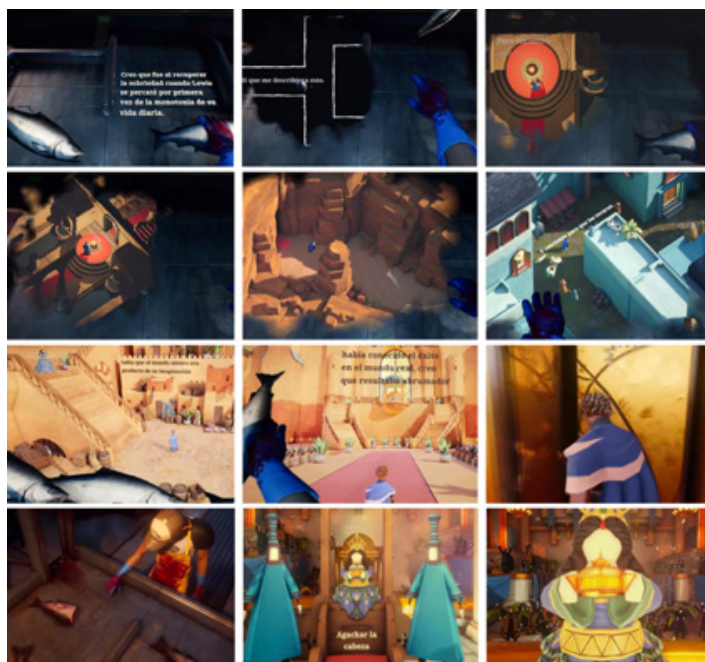


Figura 4: Evolución de la locura de Lewis. Fuente: capturas de *What Remains of Edith Finch* (Dallas, 2017). Gigant Sparrow ©,10 de marzo de 2020.

y la imagen va a negro (figura 4).

*What Remains of Edith Finch* habla de la muerte y cómo acaba con doce personajes de una extraña y compleja familia. Algunas de estas muertes se intuyen cómo sucedieron, otras quedan en el misterio, pero a todas se les rodea de una magia que transmite el juego por la utilización de la atmósfera de la mansión, el conocimiento de su vida y los sucesos que provocaron su muerte exclusivamente a través de los recursos del lenguaje videolúdico.

### 3. 4 Temor: Participar en la circunstancia del personaje

Telltale Games fue una compañía californiana fundada en 2004 que durante catorce años (se cerró en el 2018) consiguió crear una línea coherente de producción basada en juegos que adaptaban franquicias narrativas de éxito del cine y la televisión, como *Wallace y Gromit Grand Adventures* (Hartzell, Pinney y Vanaman, 2009), *CSI: Fatal Conspiracy* (Barbour y Drake, 2010), *Back to the Future: The Game* (Lenart y Parsons 2010-2011), *Jurassic Park: The Game* (Herman, 2011), *Juego de Tronos* (Latino, Montgomery, Mudle y Ross, 2014-15), *Batman-The Telltale Series* (Droste, Mudle, Pyke y Stauder, 2016) o la adaptación del comic original homónimo de Robert Kirkman que dio pie a la serie *The Walking dead* (Fox, 2010-). Este último fue lanzado en 2012, en su primera entrega, posteriormente se editaron cinco episodios más.

El juego se ambienta en un mundo postapocalíptico en el que el jugador controla al profesor universitario Lee Everett, que tras el apocalipsis zombi se encuentra con una niña pequeña, Clementine, a la que cuida y protege. Ambos personajes emprenden el camino en busca de los padres de la niña. En su aventura encontrarán diversos supervivientes con los que forman un grupo que se protege de los ataques de los zombis.

El juego basa su narrativa en las elecciones morales a realizar mediante acciones y diálogos con el personaje de Lee. La historia se puede ver influida por estas decisiones que llevan en algunos casos a hacer que un personaje muera, sea atacado por los zombis o cambie su destino.

La jugabilidad no se corresponde con un *survival horror* como muchos otros juegos de temática zombi, ni tampoco es una aventura gráfica, ya que, aunque se interactúa con objetos, su fin es aportar información, no resolver puzzles. Cuando Lee se encuentra con un personaje surgen en pantalla varias opciones de diálogo en las que se debe elegir una en un tiempo determinado. Esas opciones a veces conllevan decisiones de acción o con ciertas consecuencias morales sobre el comportamiento del protagonista. También se ofrecen controles del tipo QTE para los momentos de acción, especialmente en el combate con zombis. Las decisiones tomadas por el jugador se transfieren de un episodio a otro por lo que la promesa de libertad de construcción de la historia por el jugador parece garantizada en una trayectoria tan larga como la que se mantiene en cinco juegos.

Esta intención supone una ingeniería narrativa y de programación compleja para mantener los múltiples caminos que pudiera construir el jugador con sus decisiones. Para solucionar este problema, el videojuego utiliza una hábil estructura en la que parece que el jugador se adueña del rumbo de la historia y sin embargo nunca controla las verdaderas decisiones de la historia. Monchan (2017) señala cómo las decisiones se producen en lo que denomina sucesos satélites siguiendo la terminología del teórico de la narrativa cinematográfica y literaria, Seymour Chatman, que distingue dos tipos de sucesos, los nucleares y los satélites. Los primeros son aquellos en los que la historia sufre un cambio de rumbo decisivo que orienta la narración a nuevos objetivos y pone en jaque al personaje obligándole a tomar decisiones de calado que entrañan un riesgo

o revelan rasgos de su personalidad. Los satélites son sucesos que no cambian el sentido de lo narrado pero que conducen de un nuclear a otro (Chatman, 2013: 71).

Una estructura de decisiones en sucesos satélites derivaría rápidamente en un árbol de caminos multiplicados y abiertos, inmanejable desde un punto de vista de coherencia y magnitud narrativa. La estrategia de muchos juegos de toma de decisiones y en concreto de *The Walking Dead* consiste en limitar ese árbol para mantener la sensación de elección, pero con caminos que se bifurquen y vuelvan a converger en líneas narrativas con un limitado de números de soluciones. Monchan visualiza esta estrategia en varios casos, como en uno de los diálogos iniciales del juego entre Lee y el policía que conduce el coche en el que viaja prisionero (figura 5).

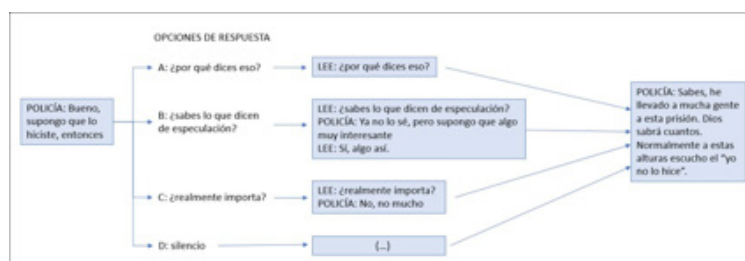


Figura 5: Diálogo entre Lee y el policía. Fuente: Elaboración propia a partir de Monchan, 2017. 10 de marzo de 2020.

Todas las contestaciones de Lee conducen a la misma respuesta del policía. Pero hay otros casos donde el juego sí permite giros conclusivos diferentes y por tanto finales opuestos. Así sucede en el final de la segunda parte. El jugador toma ahora el control de Clementine, que ha crecido y es la única superviviente de los personajes de la primera parte. Al final del juego el jugador se enfrenta a dos decisiones importantes. La primera tendrá que tomarla una vez que coge la pistola frente a dos supervivientes que han acompañado a Clementine en la aventura, Kenny y Jane. Disparar a Kenny para evitar que mate a Jane o bien mirar para otro lado sin hacer nada (figura 6).

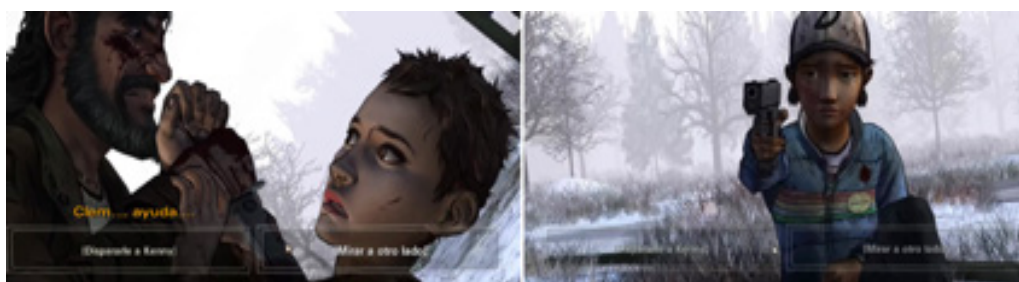


Figura 6: Elección decisiva (suceso nuclear). Fuente: capturas de *The Walking dead* (2012). Telltale Games, ©, 10 de marzo de 2020.

Después de conversar con el que sobreviva de los dos, descubrirá que un bebé sigue vivo. Ahora se produce la segunda decisión importante: quedarse sola con el niño o bien irse con Kenny o Jane. Esto conduce a distintos finales con distintos personajes (figura 7).



Figura 7: Estructura de los distintos finales desde la opción del disparo a Kenny. Fuente: Elaboración propia a partir de Monchan, 2017. 10 de marzo de 2020.

Estos ejemplos de *The Walking Dead* revelan, además de las hábiles estrategias en la construcción del árbol de decisiones, el empleo eficaz de un tipo de actuaciones que vinculan al jugador y al personaje en una relación de coparticipación que resulta tan efectiva como las actuaciones basadas en la libertad y el control.

### 3.5 Catarsis: conocimiento y purificación del personaje

*Spec Ops: The Line* es un juego del género bélico (shooter en tercera persona) que sin embargo no tiene por objeto una simulación de combate y la progresión de habilidades, sino adentrarse en la representación psicológica del personaje protagonista. El juego tiene como referentes el filme *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) y la novela en la que se basa: *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad. De ambos recoge el tema esencial, los efectos psicológicos y anímicos que produce la guerra y la obsesión permanente por la heroicidad.

El juego se sitúa en la semiderruida ciudad de Dubai y sus alrededores desérticos. El Capitán Martin Walker, el teniente Adams y el Sargento Lugo han recibido la misión de localizar al Batallón 33, comandado por el Coronel John Konrad. El jugador controla a Walker a través de varios capítulos que le colocan en situaciones donde debe decidir moralmente, como evitar a un enemigo o utilizar armas químicas para derrotarlo, aunque éstas conlleven terribles daños colaterales en la población civil. Estas decisiones llegan a su máxima tensión cuando se encuentran con el 33, que tiene superioridad numérica. Walker decide que la única manera de continuar es utilizar la misma medida que han aplicado contra los insurgentes: someterlos al fósforo blanco, un arma química de gran poder destructivo. El resultado es la total destrucción. Cuando Walker y sus compañeros inspeccionan el terreno, y comprueban los efectos de su acción entre los gritos de agonía de los soldados que aún quedan con vida, descubren los cuerpos carbonizados no solo de los soldados sino también de civiles, presuntamente secuestrados por el escuadrón.

Al final del juego Walker, derruido física y psicológicamente, encuentra a Konrad en lo alto de un rascacielos. A lo largo del juego se ha ido dibujando a Konrad como un líder tan seductor y carismático como paranoico. Si embargo poco después de verlo con vida descubre su cadáver con un disparo en la cabeza. A partir de aquí Walker empieza a ser consciente de la verdad. Konrad no ha sido más que una alucinación del propio Walker como acto de huida hacia adelante para no asumir la culpabilidad por la muerte atroz de inocentes. Y la voz que aún resuena en su cabeza,

la de Konrad, le recuerda que tuvo la oportunidad de dejar este camino letal, pero pudo más su obsesión por ser un héroe que la vida de soldados y civiles. Su avance no ha provocado más que muerte y destrucción.

Una vez que es consciente de su tragedia se enfrenta a una última decisión, se mira al espejo y no se ve a sí mismo sino a Konrad que le apunta con una pistola. Es entonces cuando el jugador puede decidir si evitar que Konrad le mate o acabar por asesinarle (en realidad suicidarse). Si le salva quedan varias opciones finales que permiten al jugador elegir varios tipos de catarsis: hacer que unas tropas le rescaten y que Walker se reintegre despertando de su locura y siendo consciente del daño infligido a sí mismo y a los demás, o proseguir en su estela de muerte disparando de nuevo a los soldados.

#### 4. Discusión

Las batallas académicas que durante años se libraron entre partidarios del videojuego como pura mecánica lúdica (ludólogos) y aquellos que lo concebían como un texto narrativo (narratologías) han dejado su poso en una visión sesgada de las posibilidades de la actuación en los videojuegos. Para superarla es necesario abordar sin complejos ni prejuicios condicionados por la industria o la cultura de los fans, aproximaciones universales al hecho del juego y a la narrativa. Solo desde allí es posible encontrar las fuentes que subyacen en los engranajes de la ficción y desde ellos ofrecer nuevas perspectivas de la vinculación de juegos e historias. Siguiendo este rumbo, las estrategias que planteó Aristóteles en su formulación de la tragedia se revelan aún vigentes siglos después como útiles para un medio que, aunque ya cuente con más cincuenta años, sigue abierto a la maduración de su lenguaje y estructuras formales.

La película interactiva naufraga cuando se ofrece exclusivamente como una herramienta para permitir elecciones y posibilitar la construcción de una historia personalizada, es decir cuando promete asumir el repertorio de acciones de libertad y control, pero que se muestran irrelevantes si se limitan a elecciones simplemente duales. Solo cuando las acciones sirven al propósito final de la empatía, el juego se muestra eficaz y conduce al jugador a una experiencia satisfactoria, a sentirse vinculado con el personaje y participar con él en la historia. El análisis de los cuatro videojuegos presentado en este trabajo evidencia que compasión, temor y catarsis son referentes útiles para traducirlos en mecánicas que permitan una vinculación con el personaje.

#### 5. Conclusiones

Los *games studies* o estudios de videojuegos han puesto en valor los videojuegos desde diversos enfoques y disciplinas: Sociología, Psicología, Diseño, Narración, Estudios de Género, de Recepción, Educación, Política, Historia, Estética, etc. Aunque hay obras y reflexiones que ya anticipan durante los últimos años del siglo XX la eclosión de estudios posteriores, ha sido a partir del cambio de siglo y coincidiendo con la inclusión de las enseñanzas de videojuegos en la universidad, cuando han proliferado los estudios académicos sobre el fenómeno lúdico. Pero siendo la producción internacional sobre el tema muy extensa, veinte años son pocos para consolidarse como área académica que aún no tiene si quiera una adscripción clara. (¿Humanidades? ¿Sociología? ¿Informática? ¿Comunicación Audiovisual?...). Esta situación es la que a la larga provoca la falta de sedimentación y desarrollo de los *games studies* y de ahí nacen problemas como el expuesto en este trabajo, la ausencia de trabajos continuados sobre las relaciones entre videojuegos y otros medios. Aquí es donde se abre un campo de trabajo tanto para los creadores como para los académicos, la investigación de recursos y estrategias del lenguaje videolúdico que aporten

significado, comprensión del personaje, valor emocional y exploración del drama. Solo así se consolidará la película interactiva como género destacando su valor diferencial que no radica en la ilusión de control, en la libertad de elección, ni tampoco en una autoevaluación de habilidades ni es un camino de resolución de problemas estratégicos, sino en la poderosa sensación de vincular la acción con el drama del personaje.

## 6. Bibliografía

- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado*. Videojuegos y narraciones. Barcelona: Laertes.
- Aristóteles (1974). *Poética*. Traducción de Valentín García Yebra. Madrid: Gredos.
- Arsenault, D., Perron, B., Picard, M., y Therrien, C. (2008). Methodological Questions. *Interactive Film Studies, New Review of Film and Television Studies*, 6(3), diciembre, pp. 233-252.
- Carlquist, J. (2002). Playing the story. Computer Game as a Narrative Genre. *Human IT*, 6.3, pp. 7-53.
- Chatman, S. (2013). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Barcelona: RBA.
- Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En C. Scolari (Ed.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- y Planells, A. J. (2015). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo. *Archivos de la Filmoteca* nº 72, pp. 91-103.
- Gillern, S. V. (2016). The Gamer Response and Decision Framework: A Tool for Understanding Video Gameplay Experiences. *Simulation & Gaming*, Vol 47, Issue 5, pp. 666-683.
- Herrero, M. (2016). Cine interactivo. *Miguel Hernández Communication Journal*, nº 7, pp. 361-371.
- Lessard, J. (2009). Fahrenheit and the premature burial of interactive movies. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3 (2), pp. 195-205
- Monchan, J. (2017) Playing with Choice: Agency, Plot and Character in Telltale's The Walking Dead Video Game Serie. (Trabajo fin de máster) Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Muriel, D. y Crawford, G. (2018). Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 1-20, pp. 2-20.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Navarro, V. (2016). *Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Perron, B. (2003). From Gamers to Players and Gameplayers The Example of Interactive Movies. En M. J.P. Wolf y B. Perron (Eds.). *The video game theory reader* (pp. 237-258). New York: Routledge.



Planells, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Zer*, Vol. 15 - Núm. 29, pp. 115-136.

— (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Editorial Cátedra.

Sánchez Palencia, A. (1996). Catarsis en la Poética de Aristóteles. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía, Servicio de Publicaciones, UCM*, nº 13, pp. 127-147.

Shaviro, S. (2016). Post-Cinematic Affect. En S. Densosn y J. L. Leyda (Eds.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* (pp. 129-145). Falmer: Reframe Books.

Tanenbaum, J. y Tanenbaum, K. (2009). Commitment to Meaning: A Reframing of Agency in Games. *Digital Arts and Culture*, nº 12–15.

## 7. Filmografía

Alpert, D., Gimple, S., Hurd, G., Incaprera, J., Kirkman, R., Luse, L. y Nicotero, G. (productores). (2010-presente) *The Walking dead* [serie de televisión]. Estados Unidos: AMC Studios, Circle of Confusion, Darkwoods Productions, Idiot Box Productions, Valhalla Entertainment.

Aubrey, K. y Ford Coppola, F. (productores) y Ford Coppola, F. (director). (1979). *Apocalypse Now* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Zoetrope Studios.

Brooker, C. y Jones, A. (productores) y Slade, D. (director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [película de televisión]. Gran Bretaña: House Of Tomorrow.

## 8. Ludografía

Barbour, Christopher y Drake, John (2010). *CSI: Fatal Conspiracy* [Videojuego]. Estados Unidos: Telltale Games.

Cage, David (2005). *Fahrenheit* [Videojuego]. Francia: Quantic Dream.

Cage, David (2010). *Heavy Rain* [Videojuego]. Francia: Quantic Dream.

Coulon, Francois y Davis, Cory (2012). *Spec Ops: The Line* [Videojuego]. Alemania: Yager Development

Dallas, Ian (2017). *What Remains of Edith Finch* [Videojuego]. Estados Unidos: Giant Sparrow.

Droste, Mark; Mudle, Kent; Pyke, Jason y Stauder, Jonathan (2016-2017). *Batman* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos: Telltale Games.

Hartzell, Andy; Pinney, Joe y Vanaman, Sean (2009). *Wallace y Gromit Grand Adventures* [Videojuego]. Estados Unidos: Telltale Games.

Herman, Nick (2011). *Jurassic Park: The Game* [Videojuego]. Estados Unidos: Telltale Games.

Kojima, Hideo (2019). *Death Stranding* [Videojuego]. Japón: Kojima Productions.

Kojima, Hideo (1987-2015). *Metal Gear Solid* [Serie de videojuegos]. Japón: Konami.

Latino, Jason; Montgomery, Martin; Mudle, Kent y Ross, Graham (2014). *Juego de tronos* [Videojuego]. Estados Unidos: Telltale Games.

Lenart, Dennis y Parsons, Eric (2010-2011). *Back to the Future: The Game* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos: Telltale Games.

Telltale Games (Desarrolladora) (2012-2019). *The Walking dead* [Serie de videojuegos]. Estados Unidos.



Licencia Creative Commons  
Miguel Hernández Communication Journal  
mhjournal.org

**Cómo citar este texto:**

Alfonso Cuadrado Alvarado (2020): La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 11 (2), pp. 239 a 257. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>