

AMBIVALENCIA EMOCIONAL EN *THE LAST OF US*. LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS, ENTRE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA Y LA LEALTAD DEL JUGADOR

LLUÍS ANYÓ

ÀNGEL COLOM

INTRODUCCIÓN

Jugar a un videojuego suele considerarse una experiencia gozosa. Probablemente, esta afirmación no necesite apoyo bibliográfico para sostenerse y, sin embargo, a poco que evoquemos nuestras horas de juego nos daremos cuenta de la extraordinaria variedad y complejidad emocional vivida; un estado en extremo gozoso, de la propia conciencia en flujo, gratificante, pero no necesariamente agradable o exitoso. En realidad, como indica con acierto Jesper Juul (2013: 42-43), experimentaremos el fracaso con gozo, en una curiosa paradoja, no ajena a otras formas de ficción, como la literatura y el cine.

Las emociones, como son el propio goce del jugador o el dolor ajeno de los personajes, remiten a la complejidad narrativa en las obras de ficción. Las emociones generadas por un texto, en nuestro caso el texto videolúdico, se vehiculan a través de los mecanismos narrativos y estéticos y las diná-

micas participativas. Lo podemos ver en algunos videojuegos recientes, como *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), todos ellos videojuegos con personajes complejos, cuya riqueza emocional, a menudo repleta de contradicciones, conlleva tomar decisiones difíciles, incluso moralmente recriminables. Esos personajes, que jugamos, transmiten emociones que son resultado de una experiencia de juego indisociable de la trama.

Nos centraremos aquí en las dos entregas ya mencionadas de *The Last of Us*, por el arco de transformación que experimentan sus personajes principales y, en consecuencia, las emociones que pueden suscitar en el jugador. Las preguntas pertinentes son: ¿cómo sentimos?, ¿qué nos provoca emoción en un videojuego y en una ficción narrativa? Los contenidos de las emociones, un listado



Un momento angustiante y claustrofóbico de *The Last of Us*

de las mismas, parecen menos relevantes que las relaciones formales que las originan. La aproximación metodológica, por tanto, será en gran parte deudora de la narratología fílmica. En otras palabras, se trata de desentrañar el prestigio de *The Last of Us* como obra videolúdica, muy particularmente vinculado al sufrimiento de los personajes y el goce estético y lúdico de los jugadores.

DE LAS EMOCIONES FÍLMICAS A LAS EMOCIONES VIDEOLÚDICAS

En un videojuego narrativo, como en otras formas ficcionales, los personajes expresan emociones que permiten entender mejor sus intenciones y motivaciones. También quienes consumen esas narraciones pueden experimentar emociones, compartirlas con los personajes, vivirlas aun de forma vicaria. En no pocos videojuegos, el jugador está vinculado a un personaje concreto, con el que experimenta el juego, lo que se llama personaje jugador (Planells, 2015: 138).

El personaje jugador permite al usuario proyectarse diegéticamente en el mundo de juego y operar —jugar— en su interior. La experiencia inmersiva en el mundo de ficción define un marco de experiencia y una fuente de emociones diferentes a las de la vida cotidiana. Cruzamos este umbral gracias al personaje, en el que estamos corporeizados, es decir, definidos como entidad en el mundo de juego. Así, la configuración de este personaje es trascendental para la experiencia emocional que el jugador obtiene del juego. En este sentido, podemos decir que nos emocionamos a través del personaje. Como apunta Klevjer (2012: 21), en los juegos con presencia de un personaje corporeizado, el jugador no descubre el mundo de ficción a través de la pantalla, sino con la pantalla y, por tanto, con el personaje, como si este fuese un vehículo exploratorio de la diégesis que condiciona la recepción. Las emociones a las que nos referimos aquí no son las de un sujeto real, sino las de una figura teórica o ideal. Entendemos, por tanto, que el receptor de un determinado texto está inscrito o dado en él,

es el lector/espectador/jugador implicado (Anyó, 2016: 43-52), y no un sujeto concreto o etnográficamente considerado, más propio de los estudios culturales, los estudios de género u otras escuelas más cercanas a la sociología y la antropología.

En una definición mínima, muy matizable en cada una de las teorías que las han estudiado, las emociones se refieren a cambios o alteraciones en el sujeto, que comprenden al mismo tiempo estados de conciencia, su contenido, por decirlo así, y manifestaciones fisiológicas, su forma. La relación entre unos y otras, y también sus relaciones con el pensamiento y con el mundo, constituyen el grueso de las teorías que han intentado explicarlas. Parece relevante hacer notar qué emoción, al menos etimológicamente, remite a movimiento, del mismo modo que, en los videojuegos, es necesario el movimiento del personaje jugable, muy a menudo físico por el espacio diegético, para activar la narración.

El pensamiento occidental sobre las emociones, en particular a partir del muy influyente texto de René Descartes *Les passions de l'âme* (1649), se fundamenta en una separación y oposición entre emoción y razón, oposición que se consolida con el romanticismo, y relega las emociones a un campo irracional, ingobernable e incluso arbitrario, una suerte de universal biológico, naturalista e intimista. Esta perspectiva se perpetúa en Charles Darwin, en su *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872), y en la Teoría de James-Lange (1884-1890), fundamentada en el origen inescrutablemente fisiológico de toda emoción. Esta línea teórica, con autores como Paul

Ekman, Robert Plutchnik o Carroll Izard, ocupa la mayor parte del siglo XX, con distintos y variados listados de emociones, curiosamente divergentes por cuanto se ocupan de un fenómeno pretendidamente universal y ajeno a la diversidad cultural¹. En las últimas décadas del siglo XX, el estudio de las emociones se desprende, poco a poco, de ese determinismo fisiológico y universalismo biológico para reconocer, en una perspectiva culturalista, por un lado, la diversidad emocional y, por otro, el estrecho vínculo entre las facultades del raciocinio y la percepción de las emociones por parte de autores como António Damásio, Michelle Z. Rosaldo, R.I. Levy, Catherine Lutz y C. Calhoun y Robert C. Solomon (Surrallés i Calonge, 2000: 178-183).

A partir de los años setenta y ochenta, y ya en el campo de los estudios fílmicos, encontramos dos corrientes fundamentales para entender las emociones en relación con los medios audiovisuales. Se trata de la perspectiva psicoanalítica y de la cognitivista. A la primera debemos el concepto de identificación, a nuestro modo de ver fundamental para relacionar los mecanismos narrativos con las emociones ficcionales, y a la segunda el situar las emociones con relación al conocimiento, no en oposición a él. De todas formas, ambas presentan algunas dificultades. La perspectiva psicoanalítica en el cine, en tanto que deriva principalmente de Sigmund Freud y Jacques Lacan, presenta las emociones como fuerzas ocultas, casi inefables. Las teorías cognitivistas, en cambio, suelen atender poco a la diversidad emocional humana y presentan las emociones en forma de listados pretendidamente universales, a

EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS DEL SIGLO XX, EL ESTUDIO DE LAS EMOCIONES SE DESPRENDE, POCO A POCO, DE ESE DETERMINISMO FISIOLÓGICO Y UNIVERSALISMO BIOLÓGICO PARA RECONOCER, EN UNA PERSPECTIVA CULTURALISTA, POR UN LADO, LA DIVERSIDAD EMOCIONAL Y, POR OTRO, EL ESTRECHO VÍNCULO ENTRE LAS FACULTADES DEL RACIOCINIO Y LA PERCEPCIÓN DE LAS EMOCIONES

nuestro modo de ver con excesiva atención a los contenidos.

Desde nuestra perspectiva, no nos parece relevante enumerar emociones, un campo minado de subjetividades, sino analizar los mecanismos, narrativos o de otro tipo, que las generan. No se trata tanto de averiguar el contenido de las emociones como de desvelar su origen narrativo, sus relaciones con la ficción y el juego y su intensidad, desvelados a partir del análisis narratológico.

La aproximación cognitivista, como su nombre indica, sitúa las emociones en una base racional o, para ser más exactos, en relación con el conocimiento consciente. En el cine, se entiende que la comprensión de las emociones fílmicas pasa por centrarse en el componente intelectual de la emoción, es decir, la evaluación que el espectador hace del objeto que la desencadena, en un proceso que implica cambios fisiológicos, de ánimo y de pensamiento (Plantinga y Smith, 1999: 6).

Noël Carroll (2003: 66), uno de los teóricos del cine que más ha orientado su trabajo en relación con las emociones, relaciona cada una de estas con un juicio o criterio cognitivo que la hace pertinente, de manera que lo dañino es el criterio para el miedo, lo desafortunado, el criterio para la pena, etc. El punto fundamental en la teoría de Carroll es el modo en que, en un film, los eventos relevantes han sido prefijados a nivel emocional, por medio de los elementos del lenguaje cinematográfico, que nos hacen emocionalmente significativa la historia narrada. Los films, entonces, están emocionalmente prefocalizados, porque las emociones que vehiculan están gobernadas por criterios apropiados, y esto, incluso, puede analizarse por géneros. Por ejemplo, para el terror, el miedo es la emoción predominante, provocada por el criterio de lo peligroso, amenazador o perjudicial, muy vinculado a amenazas letales, acompañado de algo repugnante, impuro o abominable (Carroll, 2003: 79)². Todas estas emociones, y sus categorías

Uno de los terroríficos chasqueadores que pueblan *The Last of Us Parte II*



apropiadas, dependen de la estructura narrativa y de la estética dadas al film, su forma fílmica.

Aunque las aportaciones del cognitivismo y, en particular, de Carroll, al estudio de la emoción fílmica son muy valiosas, se le pueden criticar dos aspectos. En primer lugar, una cierta tendencia a las listas de emociones, al contenido por encima de los mecanismos de la narración, en una perspectiva que cae de nuevo en un cierto universalismo y, en segundo lugar, una cierta inconcreción analítica en relación con la forma fílmica. Efectivamente, aunque Carroll explicita que las emociones están prefocalizadas por el lenguaje cinematográfico, de modo que su contenido deriva de la forma fílmica, esta perspectiva no encuentra desarrollo, sino que se centra en emociones y sus criterios de pertinencia. No podemos llevar a cabo un análisis narratológico de los mecanismos de construcción emocional, como nos parece más revelador, sin abordar el análisis fílmico desde el propio lenguaje audiovisual.

En su estudio de los tipos de emociones vinculados a los videojuegos, Bernard Perron (2005), partiendo de los estudios fílmicos, propone considerar tres tipos básicos, los dos primeros compartidos con el cine y el tercero propio de los videojuegos. Se trata de las emociones ficcionales o *emociones F*, características de la inmersión en un mundo de ficción, que se vive como real en tanto que, como marco de experiencia separado, se acepta un pacto de ficción. Son emociones testimoniales, como las llama Perron, o vicarias, pero emociones, en definitiva. El segundo tipo de emociones, también compartidas con el cine, son las relacionadas con el artefacto o *emociones A*. Se trata de una admiración por el producto narrativo como tal, por la destreza en su creación, y se relaciona con la fascinación por el realismo de la representación mimética del mundo. Finalmente, las *emociones G* son propias de los videojuegos, son las emociones *gameplay*, que resultan de la acción del jugador sobre el mundo de ficción, acción que tiene un efecto directo sobre ese mundo, lo mo-

difica de una forma u otra. Mientras que las dos primeras son emociones pasivas, la tercera es una emoción activa. De esta manera, hay una relación directa entre las emociones vicarias o testimoniales del jugador —*emociones F* y en parte *A*— y su habilidad para enfrentarse a los desafíos del juego —*emoción G*—, puesto que la superación de estos, y el avance de la narración, dependen de él.

Por otro lado, Jonathan Frome (2007: 832-833; 2019: 859-862) utiliza dos criterios, el papel del jugador —que divide en observador y actor, el primero muy similar al cinematográfico, mientras que el segundo es propio de los videojuegos— y el tipo de emoción —que divide en emociones vinculadas al juego, a la acción, emociones vinculadas a la narrativa, personajes y situaciones dramáticas, emociones del artefacto, en tanto que disfrute estético, y emociones ecológicas, aquellas que son del mismo tipo que las de la vida—. Las emociones ecológicas resultan algo confusas, sobre todo por cuanto no queda clara su separación de los otros tipos —en particular después de trabajos como los de Byron Reeves y Clifford Nass (1996) y Norbert Wiley (2003)—. También las emociones del artefacto, que, de otro lado, contempla Perron, podrían integrarse en las narrativas, puesto que forman parte de la forma fílmica.

PERSONAJE JUGADOR Y EMOCIÓN EN *THE LAST OF US*

En la saga *The Last of Us*, los personajes que podemos jugar son varios, pero hay dos que tienen un claro protagonismo. En el primer juego, Joel es el personaje jugador principal, aunque también jugamos en algunas fases con Ellie, de forma muy significativa, como veremos; y en el segundo juego, a pesar de jugar con Joel en un breve pasaje inicial, y con Abby en varios tramos, el protagonismo recae sobre Ellie. Al vincular mundo de juego y jugabilidad, el personaje jugador posee una doble naturaleza: una construida en términos narratológicos y otra en términos de vehículo para

la jugabilidad interactiva o, como lo denominan Burn y Schott de forma ejemplificadora, un héroe fuerte y un maniquí digital (Burn y Schott, 2004: 213-233). Dada la naturaleza participativa del videojuego, el personaje jugador es, a la vez, una encarnación ficcional y una encarnación funcional del jugador.

Para Cuadrado, que compara cine y videojuegos para desentrañar el funcionamiento del proceso emotivo en un medio y otro (2013: 158), los personajes en un videojuego tienen, a menudo, una función instrumental, son un vehículo de las reglas de juego o un conjunto de acciones a disposición del jugador para intervenir en el mundo de juego. El salto a «personaje dramático se produce cuando el personaje, además de instrumental como conjunto de acciones, adquiere, en mayor o menor medida, las características del personaje cinematográfico, teatral o literario, el personaje que posee emoción, psicología, rasgos, etc.» (Cuadrado, 2013: 163).

En un videojuego narrativo, el personaje jugador es el detonante, la instancia que desencadena el relato. Sin su concurso no hay narración. Cómo y dónde actúe el personaje jugador incide en la complejidad narrativa. Britta Neitzel (2005: 238), siguiendo las clasificaciones narratológicas de Gérard Genette, propone el concepto de punto de acción. El punto de acción se refiere a la relación de control del jugador sobre el juego y permite analizar al personaje jugador como pivote de la narración. Pero es necesario, además, situar el punto de vista: la perspectiva a través de la que la información llega al jugador. En los medios audiovisuales, conviene separar el punto de vista refe-

rido a la focalización visual y auditiva del punto de vista con un valor exclusivamente cognitivo, es decir, la ocularización y auricularización de la focalización propiamente dicha (Gaudreault y Jost, 1995: 139). Los dos juegos que se analizan son juegos de espacio tridimensional en los que se controla a un personaje jugador determinado —Joel, Ellie o Abby— con un punto de acción intradieгético, homodieгético e inmediato. La perspectiva es en tercera persona, con la vista del jugador limitada a la posición de detrás del personaje jugador. Así, el punto de vista nunca coincide totalmente con

el del personaje, aunque siempre se le tome como referencia. Se establece un fuerte vínculo con el avatar y se permite una inmersión mucho más intensa en el escenario. La banda de sonido refuerza este vínculo. En el *gameplay*, el plano secuencial y el diseño espacial del recorrido, con cambios automá-

ticos de encuadre que van desde planos generales, para identificar escenarios, hasta planos más cortos en enfrentamientos en lugares cerrados y laberínticos, son elementos clave para generar emociones de terror y suspense. El campo y el fuera de campo contribuyen a mantener la tensión emocional. Se trata, además, de una propuesta con algunas alteraciones en el orden temporal, hecho que potencia emociones ligadas al puro disfrute narrativo, resultante de completar la información necesaria para entender una historia presentada en piezas sueltas, es decir, en ocasiones se pasa de la focalización interna, donde personaje y jugador saben lo mismo, a la focalización espectral, donde el jugador sabe más que el personaje, e incluso la focalización externa, donde sabe menos, como veremos más adelante.



Algunas de las opciones que permite la encarnación funcional



El mundo violento y apocalíptico que caracteriza *The Last of Us Parte II*

La encarnación ficcional es la vertiente que conecta con el mundo de juego. Se entiende al personaje jugador como un personaje inmerso en un mundo de ficción y como protagonista de una determinada historia. Es el personaje dramático. Se vinculan aquí las emociones de tipo narrativo. Joel y Ellie son dos personajes que habitan unos Estados Unidos distópicos en los que un virus —un hongo denominado Cordyceps— ha afectado a gran parte de los humanos y los ha convertido en infectados, una especie de zombis que, a medida que avanza la infección, presentan un aspecto más repugnante y resultan más peligrosos —los chasqueadores o los hinchados—. Además del virus, los humanos supervivientes se enfrentan en luchas armadas, adscritos a distintas facciones: la gubernamental, los grupos rebeldes, los caníbales o las sectas religiosas. Se trata de un mundo abyecto y amenazador, además de repugnante en la monstruosidad de los chasqueadores, en particular cuando, por falta de habilidad del jugador, su personaje jugador es mordido. A pesar del peligro que representan los infectados, el peor enemigo de la humanidad son los propios humanos.

La encarnación funcional o función instrumental, en cambio, se relaciona con la jugabilidad, con las dinámicas del *gameplay*. Se vinculan aquí las emociones del juego. En este sentido, los dos juegos pertenecerían, de acuerdo con la producción y sus consumidores, al género *Survival horror* y los personajes jugadores se configuran en el abanico de funciones elementales del género. Joel,

Ellie o Abby permiten explorar escenarios, buscar herramientas, armas, medicamentos o recursos, disparar, atacar enemigos, avanzar con sigilo, escapar, mejorar armas y material, fabricar curas, abrir puertas, o conducir vehículos. Las dinámicas esenciales tienen que ver con la supervivencia en escenarios con infectados y enemigos humanos. Así, los personajes jugadores nos ofrecen opciones para atacar, actuar con sigilo o huir, que permiten avanzar en el juego y hacer avanzar la historia. Los dos juegos presentan un objetivo final —encontrar a los Luciérnagas en el primero, y a Abby en el segundo— al que aspiramos mediante los objetivos parciales que abordamos en casa fase: superar un escenario lleno de infectados, encontrar un personaje que tiene información clave, huir de una emboscada, dar con la gasolina que permita encender un generador, etc. Y todo ello con unos recursos siempre escasos. La jugabilidad, por tanto, mantiene un balance ludonarrativo equilibrado con el mundo de juego.

Hay pocos momentos de *gameplay* donde no exista la sensación de poder encontrar una criatura siniestra o un enemigo cruel al otro lado de

una puerta o al doblar una esquina. La inquietud es permanente. Es fácil sentirse asqueado, además de frustrado, por la mordedura de un chasqueador, que supone la muerte del personaje jugador. En el *gameplay* también encontramos emociones ligadas a la maestría y al control, sobre todo en lo referente a las dinámicas de disparo, que podemos mejorar a medida que practicamos y avanzamos en el juego. Salir indemne de complicados enfrentamientos arma-

dos o conseguir superar una zona sigilosamente, sin ser detectados, provocan emociones ligadas a la superación de retos y dificultades y a la consecución de objetivos. También disponemos de emociones ligadas a la exploración del escenario, con el descubrimiento de lugares secretos, recursos escondidos u objetos coleccionables.

Ambos conjuntos de emociones pueden separarse solo con un propósito analítico. Veamos cómo, al jugarlo, *The Last of Us* entrelaza unas y otras. En la primera entrega, la relación personal entre Joel y Ellie, y entre el jugador y los dos personajes, toma forma poco a poco a través de nuestros esfuerzos por superar los obstáculos y las distintas cinemáticas. Los encuentros con otros personajes redundan en la calidad emocional de las relaciones humanas, y es un tema siempre presente. Entre Joel y Ellie se establece, en definitiva, una relación paterno-filial (Eichner, 2016). Durante los primeros momentos, Joel defiende a Ellie de forma profesional, pero fría, adelantándose para limpiar de infectados una determinada zona, por ejemplo. Más adelante, en el museo del capítulo 3, en una cinemática, Ellie y Joel se detienen a contemplar las vistas de la ciudad, desde lo alto, y Joel



Un infectado ataca a Ellie

se da cuenta de que sus sentimientos han cambiado, al mismo tiempo que nos damos cuenta los espectadores: un plano medio frontal de ambos, un contraplano desde su espalda, para que veamos también el paisaje, devastado pero espectacular, y finalmente un plano medio de Joel, con Ellie ya fuera de campo, mientras él se queda pensativo, evocando por un breve instante quizá un momento del pasado, cuando su hija estaba viva. El plano lo encuadra a él solo, y la música extradiegética, muy suave, acompaña ese momento melancólico. Esta breve distracción de Joel merece la reprimenda de Tess, que recibimos nosotros, jugador, ya comprometidos con Joel. Es relevante notar que este momento, prefocalizado emocionalmente según la terminología de Carroll, llega después de largas horas de juego con Joel, cuando nuestra relación con el personaje, al menos instrumental o funcional, está ya consolidada.

El sacrificio de Tess, mordida e infectada, la opinión de Bill, que antepone la propia supervivencia a la amistad —cosa que no gusta a Joel—, la lista de *coleccionables* que Ellie lleva consigo —objetos cargados de emociones para ella—, la muerte de Sam, al inicio de su amistad con Ellie, y el suici-

dio de Henry, hermano de Sam, y la relación con Tommy, hermano de Joel, son distintos episodios de una trama narrativa centrada o focalizada en las relaciones personales y su contenido emocional de ira, calma, culpa, perdón, confianza, ansiedad, miedo o desolación.

En la furgoneta, camino de Pittsburg, la complicidad entre Joel y Ellie es ya completa. Ella reconoce haberse llevado sin permiso algunos objetos de Bill, revistas y otras cosas, lo que da lugar a una broma muy de padre a hija con relación a una revista que, por su contenido erótico, ella no debería ver. La relación entre Joel y Ellie, sin embargo, no es plana. En el capítulo 7, por ejemplo, ella lamenta que «todos a los que quería me han dejado o han muerto, todos excepto tú», a lo que Joel contesta, dolido por la discusión y su propio pasado, «tienes razón, no eres mi hija y yo no soy tu padre». Esta conversación, en una cinemática, está planificada en un plano medio corto y plano/contraplano en escorzo de uno y otro, hasta la frase demoledora de Joel, que queda solo en campo. Una vez más, la forma fílmica de las cinemáticas prefocaliza el contenido emocional en una dirección más certera.

Aunque en un juego como este encontremos un sólido argumento, con una clara progresión dramática y un arco de transformación de los protagonistas, hay más. Nuestra conexión emocional no se sustenta únicamente en la forma fílmica, sino también en la función instrumental o encarnación funcional. En el capítulo 8, por citar un ejemplo entre muchos, la lucha contra los infectados es apasionante por su equilibrio entre la dificultad para superar la situación y la habilidad en el uso de armas, sigilo, puntería, etc., todo lo que hemos aprendido durante las anteriores horas de juego, a lo largo del camino. Nuestro compromiso con Joel no es ajeno a este aprendizaje, que bien aplicado permite sobrevivir y seguir avanzando en la aventura, pero también permite seguir cuidando de Ellie.

LEALTAD Y AMBIVALENCIA EMOCIONAL

Muchos videojuegos, sobre todo los del género de la aventura gráfica, tienen estructuras narrativas notablemente lineales, de modo que la interactividad no afecta tanto a la estructura como a las dificultades para avanzar por ella. Se trata de lo que se ha llamado narración progresiva (Juul, 2005: 71-72) y se ejemplifica bien en los juegos *The Last of Us*, perfectamente analizables como guion cinematográfico, según el esquema del paradigma esquemático y su línea argumental dividida en dos nudos de trama y tres actos, como puede verse para la primera entrega en Ángel Colom y Lluís Anyó (2015). En este caso, la complejidad, heredera de la narrativa clásica, se encuentra en la relación entre narración y juego.

En los videojuegos, el jugador tiene un papel central en el desarrollo de la trama, que condiciona su propia experiencia en el mundo de ficción, un procedimiento de aprendizaje y éxito que le reporta, idealmente, un equilibrio entre fracaso y superación. La relación entre las acciones del jugador, extradiegéticas, y las acciones del personaje, intradiegéticas, bien podemos llamarla identificación.

La teoría psicoanalítica en el cine se funda, sobre todo, en los trabajos de Edgar Morin y su participación afectiva (Morin, 2011), Jean-Louis Baudry y la doble identificación (Baudry, 1978) y, el más influyente, Christian Metz y las identificaciones primaria y secundaria (Metz, 2001). En suma, la identificación cinematográfica entendida así supone considerarla en relación al acto mismo de mirar, una indiferenciación entre el sujeto que mira y el dispositivo cinematográfico que hace posible esa mirada. Esta identificación sucede por medio del lenguaje cinematográfico completo, desde el encuadre hasta el montaje, y garantiza al sujeto que mira una mirada ubicua y un goce a salvo, en gran parte *voyeurista* y *fetichista*. Como resultado de esta primera identificación, se produce la secundaria, relacionada con los conteni-

dos diegéticos y, en particular, con los personajes que accionan la trama. Queremos hacer notar que estas identificaciones referidas al contenido están siempre mediadas y condicionadas por aquellas primarias, que se refieren, en definitiva, a los mecanismos formales que hacen la narración.

En el campo de los *Game Studies*, el compromiso se considera una característica fundamental para definir al jugador, por cuanto su papel activo en el desarrollo de la trama. En este sentido, podemos diferenciar compromiso de inmersión. Esta última, bien teorizada en los estudios literarios, fílmicos y de los nuevos medios, como las pioneras (Murray, 1999: 111; Ryan, 2004: 117), se refiere a una dimensión diegética. Sin embargo, en los videojuegos cobra especial importancia, además, la dimensión extradiegética de la inmersión que McMahan llama «compromiso» (2003: 69).

Murray Smith, un autor que podemos adscribir al cognitivismo, revisa en profundidad el concepto de identificación de la psicología fílmica y propone, en su lugar, el de compromiso, cuya característica principal es la distancia racional e ideológica del espectador con respecto al texto, y no su sumisión inconsciente. El compromiso se divide en tres

Ellie y Joel



niveles (Smith, 1995: 81-86): el reconocimiento de los personajes por parte del espectador, a partir de la forma textual; el alineamiento, que marca la relación del espectador con uno o varios personajes; y, finalmente, la lealtad, que es el acuerdo moral y afectivo del espectador con el personaje.

Aunque el compromiso puede parecer un concepto muy próximo al de identificación, la diferencia fundamental está en que el paso del alineamiento a la lealtad, en otras palabras, el paso de la identificación primaria a la secundaria, es aquí, a diferencia de la escuela psicológica, un proceso evaluado y consciente.

Víctor Navarro, en una perspectiva también cognitivista, se pregunta por la motivación del jugador. Encuentra respuesta en teóricos como Stéphane Bura o Jesper Juul, para quienes el jugador juega para sentir emociones, no para completar partidas (Navarro, 2015: 68). A continuación, a partir de Aki Järvinen, propone un modelo de diseño emocional de videojuegos basado en las emociones como evaluaciones positivas o negativas. Las emociones son resultado del reconocimiento consciente de un agente, un acontecimiento o un objeto, que provoca una reacción y dispone a

la acción. Siempre de acuerdo con Järvinen, en el juego se produce una condición provocadora o disparadora que activa la acción del jugador y lo sitúa en la incertidumbre para conseguir el objetivo. El modelo, aunque algo mecanicista, es sugerente por cuanto el jugador ocupa un lugar central en la responsabilidad narrativa, pero no único, puesto que sus acciones, que activan la

narración videolúdica, dependen de activadores textuales, es decir, de recursos formales del lenguaje videolúdico susceptibles de ser analizados. Menos relevante nos parece su listado de emociones (Navarro, 2015: 74-75), muy propio de teorías universalistas, aunque el propio autor matiza la viabilidad e insiste en sus limitaciones.

Como vemos, el concepto de prefocalización emocional de Carroll es semejante al de condición provocadora o disparadora, uno pasivo y aplicado al cine y otro activo y aplicado a los videojuegos. Ambos son conscientes y se encuentran en el texto audiovisual. También Antonio José Planells se refiere a un proceso consciente parecido, cuando relaciona intención y motivación. Una acción en un videojuego, llevada a cabo por el jugador —es decir, el personaje jugable—, como disparar o golpear, tendrá asociada una intención inmediata, del tipo defenderse o matar al enemigo, y una motivación, más general o distante, como conseguir una recompensa, diegética o extradiegética (Planells, 2015: 135).

Por tanto, la complejidad en los videojuegos no puede juzgarse únicamente por los contenidos narrativos, sino que debe atender también a sus procedimientos, el aprendizaje activo al que el jugador se ve obligado para conducir al personaje jugador y, con él, conducir la narración. Se trata de la «experiencia de flujo total», en palabras de Torben Grodal, la experiencia de aprendizaje de los procedimientos en un videojuego, aquello que más y mejor lo diferencia de otras formas narrativas como el cine (Grodal, 2003: 148-149) y que culmina en el sentimiento del *fiero*, como se lo ha llamado, el orgullo del triunfo (Andrews, Bradbury y Crawford, 2020). Si nos centramos en la idea de compromiso, podemos decir que Joel y Ellie son los personajes jugadores que reciben, de entrada,

nuestro apoyo moral y afectivo. En el caso del primer juego, Joel y Ellie forman equipo y tienen el mismo objetivo final: dar con los Luciérnagas. Así, cuando en el capítulo 9, tras un enfrentamiento violento donde Joel resulta herido de gravedad, pasamos a controlar a Ellie en el complejo Lakeside sin saber si el personaje de Joel sigue vivo, no hay ninguna interrupción, sino una emoción contenida de incertidumbre por el estado de Joel y, quizás, otra de disfrute por una elipsis narrativa que nos mantendrá en tensión durante un largo rato, por ese cambio en la focalización, de interna a espectral, por el montaje alterno. En este caso, podemos decir que, a nivel emocional, los personajes jugadores son, en gran medida, intercambiables,

pues poseen la misma motivación general y, además, los procedimientos aprendidos con uno nos sirven en el otro. Este fragmento narrativo, con cinemáticas y *gameplay*, alterna en el montaje escenas de Ellie y de

Joel, ambos personajes jugadores con un mismo objetivo, el de reencontrarse. Mientras Ellie intenta huir de David, el líder del grupo caníbal, Joel la está buscando. Nuestra lealtad a ambos personajes jugador es total, puesto que sus objetivos son prácticamente el mismo, en lo instrumental y en lo dramático. El montaje alterno acaba en una cinemática donde finalmente se encuentran, cuando Ellie ha matado a David con una rabia descontrolada pero justificada por los acontecimientos, y Joel la acoge y la consuela. El sonido, extradiegético, es una música suave, calma, mientras que el sonido diegético desaparece y, en campo, en varios primeros planos, los dos personajes se quedan abrazados. La ambivalencia emocional, la coexistencia de dos o más emociones opuestas, llega, en este caso, más adelante, cuando en el capítulo final, Joel, personaje jugador, salva a Ellie de morir

LA COMPLEJIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS NO PUEDE JUZGARSE ÚNICAMENTE POR LOS CONTENIDOS NARRATIVOS SINO QUE DEBE ATENDER TAMBIÉN A SUS PROCEDIMIENTOS DE APRENDIZAJE

en la sala de operaciones. Después de una elipsis, Ellie pregunta a Joel qué ha pasado. Joel miente, le dice que hay mucha gente inmune como ella, pero que no sirve para una vacuna, mientras vemos en un *flashback* la difícil decisión que ha tomado, matar a Marlena para salvar a Ellie y, al mismo tiempo, perder la posibilidad de tener una vacuna. Al final, por un breve instante, Ellie es el personaje jugador, quizá porque conviene distanciarnos de Joel, quien ha tomado una decisión moralmente compleja, incluso reprobable. Tal vez la lealtad del jugador no se mantenga intacta. El jugador, que asiste a este momento como espectador, no podrá evitar preguntarse qué hubiera hecho él en su lugar, qué decisión habría tomado.

En el caso del segundo juego, la ambivalencia emocional, con el recurso del cambio de personaje jugable, forma parte ya del centro de la narrativa y del *gameplay*. Tanto si hemos jugado al primer juego como si no, la lealtad del jugador se conduce a Ellie y a Joel. Así, en los primeros compases del juego controlamos a Ellie y, brevemente, a Joel, de

forma natural. Pero pronto se produce un primer desalineamiento. En el capítulo 1, en Jackson, en la fase del mirador, controlamos a un personaje femenino desconocido, con el que no tenemos ningún compromiso adquirido. No se trata en este caso de una elección del jugador, sino de una imposición del juego. No hay forma de renunciar al control del personaje en cuestión si queremos avanzar en el juego. Después descubriremos que este personaje desconocido es Abby y que, mientras la controlábamos en el juego, lo que hacíamos realmente era llevarla hasta Joel para que pudiera matarlo. Volveremos a controlar a este personaje en numerosas ocasiones, y con distintas respuestas emocionales, siendo conscientes en todo momento que es la asesina de Joel y que Ellie busca venganza. Si la primera vez que lo hacemos lo destacable es la incertidumbre, una suerte de focalización externa, el no saber qué sucede exactamente, en la segunda ocasión lo que emerge es la contradicción. Debemos recordar que, tras ver que Abby mata a Joel, transcurren varias horas de

La lucha entre Abby y Tommy



juego en las fases de Seattle en las que solamente controlamos al personaje de Ellie, con quien hemos reforzado nuestro compromiso tras el asesinato de Joel. Por ello, el cambio al personaje jugador Abby supone un golpe a nuestra renovada lealtad.

Los primeros contactos con Abby como personaje jugador después de la muerte de Joel pueden producir rechazo, pero ese rechazo debe ser asimilado y superado, al menos en parte, para seguir jugando. De nuevo, el juego no permite avanzar si no es jugando con Abby. Y, además, obliga a hacerlo durante horas. De esta forma, a medida que conocemos mejor el personaje, nuestro compromiso con ella aumenta. Y aunque puede ser que nunca lleguemos a justificar el asesinato de Joel, a medida que avanzamos en la historia de Abby empatizamos más con el personaje. El momento que puede ejemplificar mejor este punto ocurre en el capítulo 8, en Seattle, en el puerto, donde jugamos con Abby e intentamos, junto a un compañero, dar caza a un francotirador que nos dispara. Durante el *gameplay* intentamos esquivar las balas y los infectados que aparecen en el camino. Es una fase de cierta dificultad donde, por la dinámica del juego, pronto deseamos acabar con el francotirador para superarla. Cuando por fin lo alcanzamos, el francotirador mata a nuestro compañero y nos tiende una emboscada. En ese momento descubrimos que el francotirador es Tommy, el hermano de Joel y amigo de Ellie, grupo con el que estábamos alineados emocionalmente. Tras una lucha cuerpo a cuerpo Tommy cae al agua y huye. Como jugador identificamos su rostro, pero el personaje de Abby no llega a reconocerlo porque está de espaldas. La focalización espectral resulta en ambivalencia. Experimentamos, por tanto, distintos puntos de vista, a la vez que sentimos incertidumbre por no saber con qué personaje jugador seguiremos la historia.

COMPLEJIDAD NARRATIVA Y VIDEOLÚDICA

El hecho narrativo, tan transparente en el cine clásico, ocupa un lugar conflictivo en el cine post-clásico. Narratividad (De Felipe y Gómez, 2008: 204), imagen multiplexa (Lipovetsky y Serroy, 2009: 69) y *mind-game film* (Elsaesser, 2013) muestran un cierto gusto por una complejidad narrativa que parece instaurada en la producción audiovisual contemporánea. La idea de romper con una concepción maniqueísta o simplista del bien y mal, así como la voluntad de dar voz a diferentes partes para obtener una explicación más plural, compleja y ambigua, es muy propia del cine actual. Lo hemos visto en los cambios del punto de vista, del punto de acción y de focalización del personaje jugador en *The Last of Us*, que nos han llevado como jugadores a la ambivalencia emocional.

En nuestro caso, la complejidad narrativa se funda en el compromiso del jugador, resultado de la relación entre las distintas emociones activas y pasivas, narrativas y del *gameplay*. Nuestra lealtad con el personaje jugador es doble. No puede desligarse del modo en que, tanto en las cinemáticas como en el juego, la imagen y el sonido, conduce nuestra atención e interés, en una prefocalización emocional que genera compromiso a través de las emociones videolúdicas y de los objetivos compartidos entre jugador y personaje. Al mismo tiempo, esta lealtad, construida también por medio del lenguaje cinematográfico y la historia, enlaza con nuestro aprendizaje de habilidades, necesario para el avance en el juego y en la narración. ■

NOTAS

- 1 Para una revisión de estos debates pueden consultarse: Le Breton (1999: 163-194); Surrallés i Calonge (2000: 175-177).
- 2 Desarrollado ampliamente en Carroll (1990).

REFERENCIAS

- Andrews, S., Bradbury, R. E., Crawford, C. M. (2020). Fiero and Flow in Online Competitive Gaming: The Gaming Engagement Framework. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 12(1), 28-42. <http://dx.doi.org/10.4018/IJGCMS.2020010102>
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Baudry, J.-L. (1978). *L'Effet cinéma*. París: Albatros.
- Burn, A., Schott, G. (2004). Heavy Hero or Digital Dummy? Multimodal Player-Avatar Relations in Final Fantasy 7. *Visual Communication*, 3(2), 213-233. <https://doi.org/10.1177/147035704043041>
- Colom, À., Anyó, L. (2015). Argumentos para el clímax: Estrategias narrativas en el videojuego de acción y aventuras. En J. Cuesta y J. Sierra (eds.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual* (pp. 69-85). Madrid: ESNE.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. Nueva York: Routledge.
- Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image*. New Haven: Yale University Press.
- Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En C. A. Scolari (ed.), *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación* (pp. 152-175). Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius-Universitat de Barcelona.
- De Felipe, F., Gómez, I. (2008). *Adaptación*. Barcelona: Trípodos.
- Eichner, S. (2016). Representing Childhood, Triggering Emotions: Child Characters in Video Games. En B. Perron y F. Schröter (eds.), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion* (pp. 174-188). Jefferson: McFarland.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del Mind-Game Film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>
- Frome, J. (2007). Eight Ways Videogames Generate Emotion. *DiGRA'07 - Proceedings of the 2007 DiGRA Conference: Situated Play*, 4, 831-835. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>
- Frome, J. (2019). Interactive Works and Gameplay Emotions. *Games and Culture*, 14(7-8), 856-874. <https://doi.org/10.1177/1555412019847907>
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Grodal, T. (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. En M. J. P. Wolf y B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 129-155). Nueva York: Routledge.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Klevjer, R. (2006). *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Tesis doctoral. Bergen: University of Bergen. Recuperado de https://folk.uib.no/smkkr/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf
- Le Breton, D. (1999). *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence. En M. J. P. Wolf y B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 67-86). Nueva York: Routledge.
- Metz, C. (2001). *El significativo imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Morin, E. (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Navarro, V. (2015). Diseño de juegos orientado al jugador. En D. Aranda (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (pp. 39-85). Barcelona: UOC.
- Neitzel, B. (2005). Narrativity in Computer Games. En J. Raessens y Goldstein, J. (eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 227-245). Cambridge: The MIT Press.
- Perron, B. (2005). *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. DiGRA'05 - *Proceedings of the 2005 DiGRA Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 3, 1-10. Recuperado de <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-cognitive-psychological-approach-to-gameplay-emotions/>
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Plantinga, C., Smith, G. M. (1999). Introduction. En C. Plantinga y G. M. Smith (eds.), *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion* (pp. 1-17). Baltimore: John Hopkins University Press.
- Reeves, B., Nass, C. (1996). *The Media Equation. How People Treat Computers, Television, and New Media Like Real People and Places*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Surrallés i Calonge, A. (2000). La raó, l'emoció i la dinàmica d'Occident. *Quaderns de l'Institut Català d'Antropologia*, 13-14, 173-184.
- Wiley, N. (2003). Emotion and Film Theory. *Studies in Symbolic Interaction*, 26, 169-187. [https://doi.org/10.1016/S0163-2396\(02\)26012-3](https://doi.org/10.1016/S0163-2396(02)26012-3)

AMBIVALENCIA EMOCIONAL EN THE LAST OF US. LAS EMOCIONES EN LOS VIDEOJUEGOS, ENTRE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA Y LA LEALTAD DEL JUGADOR

Resumen

Se propone aquí pensar la complejidad a través del análisis narratológico de las emociones videolúdicas, que tendrán una dimensión doble, la primera más relacionada con los recursos del lenguaje audiovisual y la segunda más vinculada al *gameplay*. Se analizarán en detalle los dos títulos de la saga *The Last of Us*. Las emociones podrán estar prefocalizadas en la forma fílmica y, también, podrán ser resultado de un proceso evaluativo. Pero además de esas emociones fílmicas, atenderemos a las emociones del *gameplay*, por el carácter jugable de la narrativa videolúdica, y al compromiso del jugador que, en forma de lealtad al personaje jugador, vinculará gran número de emociones. Esta lealtad no está exenta de ambivalencias y contradicciones, por la propia complejidad narrativa y su contenido, la historia, como se demuestra en *The Last of Us* y sus recursos vinculados a cambios en el punto de vista y el punto de acción.

Palabras clave

Cine; Videojuegos; Emociones; Compromiso; Ambivalencia; Personaje jugador; Complejidad; Narratología.

Autores

Lluís Anyó (Barcelona, 1965) es profesor contratado en la Universidad Ramon Llull y director académico del Máster Universitario en Producción y Comunicación Cultural. Ha publicado el libro *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones* (Laertes, 2016) y diversos artículos en revistas académicas, como *Quaderns de cine* o *International Journal of Film and Media Arts*. Es coordinador del grupo de investigación Fahrenheit. Contacto: LluísAS@blanquerna.url.edu

Àngel Colom (Trempe, 1981) es guionista, profesor de guion interactivo en la Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas, adscrita a la Universidad de Barcelona (ENTI-UB), y doctorando en Comunicación Audiovisual con una tesis sobre los mecanismos de verosimilitud del personaje jugador en videojuegos narrativos.

Contacto: angelcp@blanquerna.url.edu

EMOTIONAL AMBIVALENCE IN THE LAST OF US. EMOTION IN VIDEO GAMES, BETWEEN NARRATIVE COMPLEXITY AND PLAYER LOYALTY

Abstract

This article offers an exploration of complexity through a narratological analysis of video game emotions, considered in two dimensions: the first related to audiovisual language strategies; and the second associated with *gameplay*. The objects of study are the two instalments in the video game saga *The Last of Us*. Emotions may be prefocused in the cinematic form, and they may also be the result of an evaluative process. But in addition to these cinematic emotions, we also consider *gameplay* emotions, which are based on the playable nature of video game narratives and player engagement, as players experience a wide range of emotions by virtue of their allegiance to the player character. This allegiance is prone to ambivalence and contradiction due to the game's narrative complexity and its content, the story, as demonstrated by the strategies used in *The Last of Us* associated with point of view and point of action.

Key words

Cinema; Video Games; Emotions; Engagement; Ambivalence; Player-avatar; Complexity; Narratology.

Authors

Lluís Anyó (Barcelona, 1965) is an assistant professor at Universitat Ramon Llull and academic director of the Master's program in Cultural Production and Communication. He has published the book *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones* (Laertes, 2016) and several articles in journals such as *Quaderns de cine* and *International Journal of Film and Media Arts*. He is also the coordinator of the Fahrenheit research group. Contact: LluísAS@blanquerna.url.edu

Àngel Colom (Trempe, 1981) is a scriptwriter and professor of interactive scriptwriting at Escuela de Nuevas Tecnologías Interactivas, affiliated with Universitat de Barcelona (ENTI-UB). He is also a PhD student in audiovisual communication, researching plausibility mechanisms of player characters in narrative video games.

Contact: angelcp@blanquerna.url.edu

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

Referencia de este artículo

Anyó, L., Colom, À. (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.

Article reference

Anyó, L., Colom, À. (2021). Emotional Ambivalence in *The last of Us*. Emotion in Video Games, Between Narrative Complexity and Player Loyalty. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.

