

COMMUNICATION & SOCIETY

Luis Navarrete-Cardero

<https://orcid.org/0000-0002-7156-9144>

lnavarrete@us.es

Universidad de Sevilla

Juan J. Vargas-Iglesias

<https://orcid.org/0000-0003-3646-7326>

jjvargas@us.es

Universidad de Sevilla

Recibido

10 de julio de 2018

Aprobado

21 de diciembre de 2018

© 2019

Communication & Society

ISSN 0214-0039

E ISSN 2386-7876

doi: 10.15581/003.32.3.1-15

www.communication-society.com

2019 – Vol. 32(3)

pp. 1-15

Cómo citar este artículo:

Navarrete-Cardero, L. & Vargas-Iglesias, J. J. (2019). La capacidad del videojuego para la representación dramática del cáncer. Un estudio comparativo con la literatura y el cine.

Communication & Society, 32(3), 1-15.

La capacidad del videojuego para la representación dramática del cáncer. Un estudio comparativo con la literatura y el cine

Resumen

La democratización que vive el desarrollo de videojuegos ha posibilitado la apropiación por parte de este sector de una serie de temáticas reservadas a otros medios expresivos. Este trabajo analiza la capacidad de la expresión videolúdica para emocionar y transmitir la gravedad de la enfermedad del cáncer a través de un estudio comparativo con la literatura y el cine. Para cumplir este objetivo se han seleccionado tres obras, una por cada medio, que todos los participantes de la investigación (n=90) han leído, visto y jugado. La metodología empleada se ha configurado desde una doble vertiente. En primer lugar se han articulado, desde disciplinas afines a los tres medios, una noción de *emoción* y un *esquema narrativo* que se han compartido con los sujetos participantes. En segundo lugar, una vez controladas las dos variables primordiales del estudio, es decir, los conceptos de *emoción* y *narración*, se ha elaborado un cuestionario destinado a conocer qué obra del corpus se ha estimado con mayor capacitación para transmitir la experiencia del cáncer. Los resultados han desvelado que el videojuego, a pesar de sus deficiencias en la construcción de personajes, se ha considerado la obra más emocionante en la narración del proceso de la enfermedad. Por tanto, es posible señalar una inadecuación entre las creencias sobre la naturaleza del medio como dispositivo frívolo urdido exclusivamente al entretenimiento y su capacidad expresiva real para narrar experiencias dramáticas.

Palabras clave

Videojuego, literatura, cine, narración, emoción del relato, enfermedad, *serious games*.

1. Introducción

La actual democratización del desarrollo de videojuegos, gracias a motores gráficos de fácil acceso para todos los públicos (Marchiori, Torrente, Blanco, Moreno-Ger, Sancho & Fernández-Manjón, 2012; O'Donnell, 2009), ha posibilitado la incorporación, por parte de este nuevo objeto inteligente de la cultura popular, de temáticas marginales ajenas al fenómeno *blockbuster*. Estos nuevos vericuetos por los que ahora transita el videojuego estaban antes reservados solo a medios expresivos legitimados para la transmisión de experiencias cotidianas, emotivas y dramáticas, casos de la literatura y del cine. A pesar de esta carencia,

de indudable cariz humanístico, es justo reseñar que el videojuego ha estado siempre cerca de los enfermos como instrumento terapéutico (Baranowski, Buday & Thompson, 2008; Granic, Lobel & Engels, 2014; Kato, 2010) y que ha sido reconocido como un medio con un alto potencial para el fomento de la creatividad (Green & Kaufman, 2015; Hutton & Sundar, 2010), la mejora de los procesos cognitivos (Dye, Green & Bavelier, 2009; Latham, Patston & Tippett, 2013) o la socialización en espacios educativos (Przybylski, 2014; Stokmans & Nieuwenhuijsen, 2015). Sin embargo, el presente estudio pretende un acercamiento distinto al comparar las cualidades del medio con las de la literatura y el cine, haciendo hincapié en la forma de la expresión narrativa y en sus capacidades para contar emotivamente al gran público experiencias humanas íntimas.

Por tanto, podríamos decir que esta investigación se encuadra en una profunda redefinición –taxonómica, semántica, pragmática– que desde diversos campos científicos se está acometiendo sobre el concepto canónico de *videojuego*. El motivo de esta crisis es la existencia de diversas experiencias digitales interactivas que han desbordado una noción que hoy por hoy parece incapaz de dar cuenta de ellas. Por ejemplo, ¿dónde se engloban todas esas experiencias narrativas que presentan una notable carencia de su componente lúdico pero que cada vez interesan a un mayor número de jugadores? Es justamente en este marco epistemológico donde cobra significado este trabajo (Bogost, 2017; Keogh, 2018).

En efecto, esta investigación no es un estudio sobre la actualidad de la enfermedad del cáncer (Stewart & Wild, 2017), tampoco trata de sus implicaciones sociales (García, 2017) o de sus repercusiones en el entorno familiar (Villa, Retamal & Martínez, 2017). Sus pretensiones son más humildes, pues se distancian de la realidad fáctica de la enfermedad para adentrarse en el mundo ficticio de su representación mediada, independientemente de que los sucesos narrados y los personajes creados puedan ser trasuntos reales. En dos de las tres obras escogidas, los particulares ficcionales representan particulares reales; en la tercera, los particulares ficcionales representan particulares universales (Doležel, 1999).

El estudio se realiza en el seno del grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla, sobre una muestra de 90 sujetos ($n = 90$), estudiantes de la titulación, con un intervalo de confianza fijado en un 80 % y un margen de error de ± 6.6 . La distribución por sexos de la muestra se describe con un 58.9 % de mujeres y un 41.1 % de hombres; por edades, un 81.1 % pertenece a un intervalo de entre 20 y 23 años, un 15.5 % a un intervalo de 24 a 29 años, y un 3.3 % a sujetos a partir de 30 años. Los participantes de la investigación, encuestados durante tres cursos académicos, no son expertos en temas de salud y su relación con el cáncer se ha establecido, como ocurre en la mayoría de casos, a través de su representación en novelas y películas. Esta premisa es consustancial al objetivo principal de la investigación: *calibrar la capacidad de la expresión videolúdica* (Genvo, 2005) *para emocionar* (Isbiter, 2016) *y transmitir la gravedad de la enfermedad del cáncer entre una muestra de especialistas en discursos audiovisuales*. Por razones obvias –longevidad del medio, naturaleza del público, dependencia de los géneros comerciales–, la presencia del cáncer en los videojuegos es menor que en la literatura y en el cine, por lo que, en consecuencia, este ha aportado muy poco al imaginario de la enfermedad. Se ha aprovechado esta escasa aportación para comprobar la capacidad emotiva real del videojuego en comparación con los discursos literario y fílmico, dos medios legitimados y libres de los prejuicios que recaen sobre aquél (McCarthy, Coley, Wagner, Zengel & Basham, 2016).

Se ha prescindido de las diferencias que poseen estos tres medios en aras de subrayar las coincidencias estructurales que guardan novelas, películas y videojuegos como dispositivos narrativos. Esta licencia se ha traducido en el abandono de la notable producción científica surgida hace más de dos décadas desde los *Game Studies* para legitimar el videojuego (Aarseth, 1997; Mäyrä, 2008). En consecuencia, se ha utilizado un modelo de análisis, común a los tres dispositivos, marcado por la ausencia de recursos expresivos –diferentes para cada medio en el ámbito de la sustancia de la expresión– y por la presencia de recursos narrativos–

compartidos por todos en el ámbito de la forma de la expresión-. En términos estructuralistas, renunciamos a la sustancia pero no a la forma de la expresión narrativa.

También se ha obviado el cortocircuito semántico producido por la denominación de un medio, el videojuego, capaz de contar historias serias a pesar de contener en su construcción nominal el término *juego*. En los *Game Studies* este problema se ha resuelto con la creación de un oxímoron, *Serious Games*, que define experiencias cuya finalidad no son el ocio o el entretenimiento exclusivamente, alcanzando metas sociales de diverso cariz (Breuer & Bente, 2010). Así, lejos de la imagen frívola de los videojuegos como dispositivos de ocio, las corrientes ludológica y procedural han favorecido la generación de estos *Serious Games*, juegos capaces de comunicar mensajes con valores morales y sociales susceptibles de influir en la sensibilidad del jugador para persuadirle sobre la naturaleza de algún aspecto de nuestra realidad social. Sin embargo, en nuestra opinión, el movimiento ha comenzado a cobrar una nueva dimensión cuando un gran número de juegos adjetivados, a veces peyorativamente, como narrativos –*non ludo, non processus*– ansían igualmente estos propósitos serios. El juego que usamos en este trabajo está englobado dentro de esta tipología.

2. Materiales

Los materiales utilizados para la investigación son diversos. Por un lado se establecen los de propiedad incorpórea, caso del uso del concepto de *emoción* utilizado para novela, película y videojuego del estudio; por otro, se manejan materiales corpóreos, casos de las novelas, filmes y videojuegos que inicialmente conformaron un breve repositorio de obras sobre la enfermedad entre las que hubo que elegir, por razones de tiempo, solo tres. Pasemos primero a describir el concepto de *emoción* manejado, compartido con los participantes de la investigación, para luego discernir cómo se seleccionó la tripleta de obras del corpus del estudio entre todas las recabadas.

El concepto de *emoción* usado en esta investigación encuentra en el diccionario de la R.A.E. su aproximación más inmediata: “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática” (*DRAE*, 2013). La conmoción somática es una perturbación del ánimo que afecta realmente a nuestra materia corporal. Los relatos ficcionales, independientemente de su naturaleza, han tenido siempre el deseo de emocionarnos y conmovernos. Como plantea Descartes en *Las pasiones del alma* (2005), la emoción es el punto de vista sobre la acción, a la postre, base esencial de cualquier relato. El concepto de *emoción* introduce al sujeto en el enunciado mediante la valoración que hace del objeto que la desencadena durante el proceso de lectura (Pérez Juliá, 2004), pero es evidente que existen ciertas peculiaridades según se trate de una novela, una película o un videojuego. Estas diferencias fueron analizadas con los participantes en la investigación antes de enfrentarlos al cuestionario que ha completado el método del presente trabajo. Cabe señalar, antes de dar paso a su descripción, que el concepto de *emoción* no se estudió desde la Neurología o la Psicología Cognitiva (Mercadillo, Díaz, & Barrios, 2007), áreas que escapan a nuestro conocimiento, sino que se hizo desde los acercamientos establecidos por la Lingüística, los Estudios de Cine y los *Game Studies*. A continuación, se recogen las ideas principales trabajadas sobre el concepto en aras de uniformar a los participantes del trabajo en una única noción compartida.

En consecuencia, la unidad de análisis de esta investigación surgió de una síntesis de los modos en que esta triada de discursos, según los autores referenciados, inscribe la emoción en el sujeto receptor. Estas formas de la emoción son compartidas por los tres tipos de relato, surgen de abstracciones de los textos referenciados en la Tabla 1 y pueden enunciarse del siguiente modo:

- 1) **Emoción Abductora.** La emoción es el mecanismo a través del cual el discurso atrae irresistiblemente al espectador.

- 2) **Emoción Diseñada.** La emoción puede configurarse mediante estructuras lingüísticas, técnicas audiovisuales o formas de diseño de juego y, por tanto, puede invocarse mediante el uso de patrones preestablecidos. En este punto es inevitable el debate moral sobre la invocación de la emoción y la legitimidad de su uso.
- 3) **Emoción Desvelada.** La emoción por la emoción subraya el artificio discursivo de su creación y produce rechazo en el receptor.
- 4) **Emoción Apriorística.** La emoción no solo se genera discursivamente. Existe una emoción previa en el lector / espectador / jugador que puede acentuarse favorablemente durante la exposición al relato –máxima afectación– o rebelarse contra este –desapego y desprecio–.
- 5) **Emoción Paratextual.** Existe una emoción marginal al relato que incide positiva o negativamente en el resultado final del proceso relacional del sujeto con la obra o en su consideración global.
- 6) **Emoción Evaluativa.** El lector / espectador / jugador genera una valoración sobre la obra y el estado emocional que esta le provoca, dando paso, o bien a una acción de cariz puramente intelectual, o bien a otra de naturaleza performativa. Aquí residen tanto los procesos reflexivos que las obras nos producen como las acciones a las que estas nos conducen.

Tabla 1: Conceptos y autores estudiados para confeccionar el concepto de emoción.

RELATO	CONCEPTOS Y REFERENCIAS
Novela	<p>Función expresiva del lenguaje: Función sintomática del lenguaje: modelo de “órganon” y génesis del concepto desarrollado por Jakobson. Autor: Karl Bühler (1950).</p> <p>Función emotiva del lenguaje: Encaminadas a crear emociones. Autor: Roman Jakobson (Rodrigo, 1995).</p> <p>Teoría de los actos de habla: Establecimiento de los actos ilocutivos y perlocutivos para generar emociones en el oyente. Autor: John L. Austin (1962).</p> <p>Participación emotiva por transtextualidad: El sujeto es abducido emotivamente por la obra cuando este reconoce las huellas del proceso creativo por vía transtextual. Autor: Gérard Genette (1989).</p>
Cine	<p>Doble emoción del relato cinematográfico: Proyección: espectador solidario con emociones del personaje. Identificación: incorporación al relato de emociones del espectador. Autores: Hugo Munsterberg (Montiel, 1992).</p> <p>Montaje de atracciones: Todo momento que somete al espectador a una acción violenta. Autores: Serguei M. Eisenstein (1989).</p> <p>Participación afectiva del espectador: Automorfismo, Antropomorfismo y Desdoblamiento. Autor: Edgar Morin (2001).</p> <p>Identificaciones primaria y secundaria: Primaria: cámara. Secundaria: actante. Autores: Jean Louis Baudry (1975).</p>
Videojuego	<p>Elecciones del jugador: La emoción se crea a través del diseño, sometiendo al jugador a la toma de decisiones, no siempre de carácter moral. Autor: Katherine Isbister (2016).</p> <p>Modelo <i>Mechanics, Dynamics, Aesthetics</i>: La estética del videojuego, con sus mecánicas y las dinámicas generadas, producen emoción en el jugador. Autores: Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubec (2004).</p>

Fuente: elaboración propia.

Aunque este procedimiento encaminado a racionalizar la emoción pueda parecer, además de una operación imposible, un hecho contraproducente para la investigación, creemos que su estudio debía acometerse para equilibrar su dominio con el de la experiencia y el conocimiento que los sujetos encuestados ya poseían sobre la articulación de narraciones e historias. Ciertamente, si estos eran capaces de conocer por igual la estructura subyacente a una historia y el poder de emocionarnos mediante sus diferentes estrategias, las respuestas del cuestionario cumplirían con el objetivo primordial de una investigación sustentada sobre expertos. En el fondo, lo que proponíamos no era más que la sustitución de la intuición que cualquier lector / espectador / jugador posee sobre estos temas por una experiencia tamizada por el entendimiento de los sujetos durante el acto de *lectura* de las tres obras seleccionadas.

Así, los encuestados se enfrentaron al estudio de las funciones del lenguaje encaminadas a despertar la emoción en el oyente –válidas igualmente para la novela o el cine–, conocieron, a través de los autores fundamentales en esta materia, la emoción contenida y proyectada en el relato cinematográfico y, finalmente, accedieron a los principales métodos de diseño de la experiencia emocional en entornos lúdicos. Los conceptos aprendidos por los sujetos participantes están recogidos en la Tabla 1 y las tipologías de *emoción* utilizadas en esta investigación son el resultado de una operación intelectual analítica acometida sobre estos. Por ejemplo, en el apartado *Novela*, el concepto de *Participación emotiva por transtextualidad* deriva del estudio de la terminología desplegada por Gérard Genette (1989) para conocer como los textos hablan abierta o secretamente unos sobre otros, un gesto que termina socavando el concepto de originalidad. El descubrimiento de este proceso secreto genera una emoción en el lector –extensible también a espectador y jugador– que, a nuestro parecer, es incuestionable. Pues bien, el resultado del análisis de las categorías *genettianas* desembocó, por un lado, en la *emoción abductora* –conformada, además, por otras estrategias– y, por otro, en el concepto de *emoción paratextual*, es decir, una aplicación de una de las ideas de Genette –el paratexto– a la descripción de una emoción que afecta al texto estudiado –sin emanar directamente de este– por contagio o proximidad.

3. Método

El punto de partida fue la selección de un corpus de obras relacionado con la enfermedad. Para conseguir un equilibrio de muestras entre los tres medios, se elaboró primero un listado de videojuegos; sabíamos que la dificultad radicaba en la búsqueda de ejemplos videolúdicos. El resultado fueron tres octetos de obras:

Tabla 2: Novelas escogidas para la investigación.

NOVELA	AUTOR	LOCALIZACIÓN	ROL
<i>Hoy es primavera</i>	N. da Lua, 2017	Sarcoma en cadera	Relevante
<i>La historia de mis tetas</i>	J. Hayden, 2016	Mama	Relevante
<i>Juan tiene bichos en la sangre</i>	R. Mirapeix, 2014	Leucemia	Relevante
<i>El club de lectura del final de tu vida</i>	W. Schwalbe, 2013	Páncreas	Relevante
<i>Puto cáncer</i>	M. Sánchez, 2013	Intestino	Relevante
<i>Bajo la misma estrella</i>	J. Green, 2012	Pulmón	Relevante
<i>Una mujer va al médico</i>	R. Kluun, 2008	Mama	Relevante
<i>Muerte de un apicultor</i>	L. Gustafsson, 2006	Bazo	Relevante

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Películas escogidas para la investigación.

PELÍCULA	DIRECTOR	LOCALIZACIÓN	ROL
<i>Ma ma</i>	J. Medem 2015	Mama	Relevante
<i>Ahora o nunca</i>	R. Reiner 2007	Cerebro	Relevante
<i>La suerte de Emma</i>	S. Taddicken 2007	Páncreas	Relevante
<i>El juego de la verdad</i>	A. Fernández 2004	Cerebro	Relevante
<i>La puta y la ballena</i>	L. Puenzo 2004	Mama	Relevante
<i>El llanto de la mariposa</i>	F. Strecker 2003	Leucemia	Relevante
<i>La fuerza del cariño</i>	J. Brooks 2001	Mama	Relevante
<i>Noviembre dulce</i>	P. O'Connor 2001	Linfoma	Relevante

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4: Videojuegos escogidos para la investigación.

VIDEOJUEGO	AUTOR	LOCALIZACIÓN	ROL
<i>That Dragon, Cancer</i>	R. Green, 2016	Cerebro	Relevante
<i>Everybody's Gone to the Rapture</i>	J. Curry, 2016	Ilocalizable	Puntual
<i>Re-mission 2. Nanobot's Revenge</i>	HopeLab, 2015	Leucemia	Relevante
<i>Play to Cure: Genes in Space</i>	Guerrilla Tea, 2014	Múltiple	Relevante
<i>Saints Row IV</i>	S. Phillips, 2013	Ilocalizable	Puntual
<i>To the Moon</i>	K. R. Gao, 2011	Ilocalizable	Puntual
<i>Re-mission</i>	P. Omidyar, 2006	Leucemia	Relevante
<i>Ben's Game</i>	B. Daskin, 2004	Leucemia	Relevante

Fuente: elaboración propia.

En la elaboración del corpus se decidió incluir la autoría, la localización del cáncer y la relevancia del rol de la enfermedad en el desarrollo de la obra. Para introducir este último criterio nos ceñimos a la clasificación que García-Sánchez, Fresnadillo y García-Sánchez (2002) establecen sobre la importancia de las enfermedades en los discursos filmicos. Nos pareció apropiado seguir idéntico criterio en novelas y videojuegos. Según estos autores, las películas se clasifican en *saludables*, cuando no hay huella de enfermedad, *puntuales*, si aparece alguna alusión a la misma, *relevantes*, cuando el proceso mórbido acompaña a los protagonistas y, finalmente, *argumentales*, cuando la película se centra en las repercusiones causadas por la enfermedad.

Esta información se tornó fundamental cuando se redujo a tres el número de muestras del estudio. Un número mayor no solo suponía un arduo esfuerzo para los alumnos participantes, también urgía de una ampliación del tiempo para su realización. Así, para acometer esta segunda selección, se adoptaron cuatro criterios: 1) las tres obras tenían que estar catalogadas como *relevantes* en relación con la enfermedad; 2) se decidió, por la edad de los participantes en la investigación, que las obras fueran de reciente producción; 3) por diversificar la localización de la enfermedad se escogió una diferente para cada obra; 4) finalmente, se relacionó cada obra con una fase vital: infancia (videojuego), madurez (película) y senectud (novela). De la aplicación de estos criterios surgió el corpus final, una tripleta de obras que se facilitó a cada miembro participante en la investigación:

Tabla 5: Obras finales escogidas para la investigación.

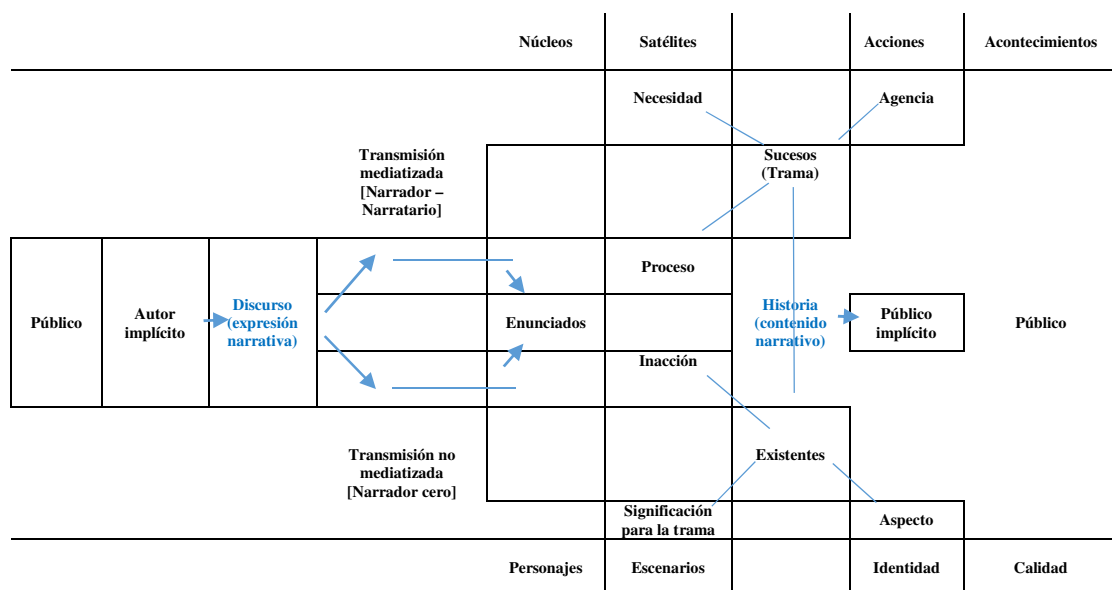
OBRA	TIPO	AUTOR	LOCALIZACIÓN	ROL	FASE VITAL
<i>That Dragon, Cancer</i>	Videojuego	R. y A. Green, 2016	Cerebro	Relevante	Infancia
<i>Ma ma</i>	Película	J. Medem, 2015	Mama	Relevante	Madurez
<i>El club de lectura del final de tu vida</i>	Novela	W. Schwalbe, 2013	Páncreas	Relevante	Senectud

Fuente: elaboración propia.

La metodología empleada se ha configurado desde una doble acción. Primero se confeccionó un diagrama de la estructura narrativa con pretensión de esquema teórico, común a los tres medios de la investigación, que se repartió entre los participantes con el objetivo de guiarlos durante el proceso de lectura / visionado / juego. Este modelo prescinde de la sustancia de la expresión narrativa para centrarse en la forma de la expresión narrativa, es decir, en los elementos compartidos por las narraciones con independencia del medio en el que se desarrollen. Este protagonismo del esquema en el estudio, como ocurre con el concepto de *emoción*, sirve para precisar los resultados finales: permite calibrar y contener el alcance de las respuestas de los participantes al uniformar las experiencias de lectura de las tres obras. La función del modelo fue guiar al alumno participante en los procesos de lectura / visionado / juego de las obras, asegurándonos un mínimo común denominador en sus reflexiones noemáticas: reparar en los sucesos y existentes de la estructura narrativa y profundizar en cada una de las bifurcaciones indicadas en el esquema.

Cada miembro participante en la investigación puede considerarse un experto en la terminología empleada en este modelo narrativo. La familiaridad de los alumnos con cada uno de los conceptos del esquema es una garantía de inteligibilidad y, sobre todo, de su aplicabilidad para con los objetivos de la investigación.

Tabla 6: Esquema basado en la teoría del narratólogo Seymour Chatman (1990).



Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 6 están recogidos los principios de la narratología estructuralista para el estudio de las narraciones. Para su aplicación en la operación de *lectura* de las obras por parte de los encuestados, nos decidimos a generar un diagrama de la estructura narrativa partiendo de Seymour Chatman (1990). La teoría estructuralista sostiene que cada narración tiene dos partes, una historia, conformada por el contenido o cadena de sucesos –acciones, acontecimientos, núcleos, satélites– más los denominados existentes –personajes, detalles del escenario, identidad, calidad–; y un discurso, o sea, la expresión, los medios a través de los que se comunica el contenido. Parafraseando a Chatman, la historia es el *qué* de una narración y el discurso es el *cómo* (Chatman, 1990, p. 20).

Este diagrama, establecido como metodología para analizar los componentes de una narración independientemente de cualquier medio, podría ser tan válido para nuestros objetivos, en modo analéptico, como la aplicación de los principios aristotélicos de la *Poética*

o de la teoría de los formalistas rusos, o en clave actualizada y, por tanto, en versión proléptica, de la heterocósmica de Doležel (1999). Si nos hemos decidido por el estructuralismo chatmaniano ha sido por la claridad y sencillez de su modelo. Por otro lado, como indicamos anteriormente, los sujetos participantes han establecido una relación muy cercana con los conceptos esenciales del modelo a través de las diferentes materias de su plan de estudio.

Como método final para la obtención de los resultados se elaboró un cuestionario escindido en cuatro partes temáticas. En la primera se consignaron cuestiones genéricas destinadas a:

- 1) Recabar información sobre el número de novelas, películas y videojuegos consumido por cada miembro participante (*Cuestiones 1, 2 y 3*).
- 2) Averiguar la eficacia del modelo narrativo compartido, comprobando si después de su aplicación en el proceso de lectura / visionado / juego, los participantes consideraban medios expresivos legítimos –apropiados para su labor– a la novela, el cine y el videojuego. El interés radicaba en saber la consideración que les producía el videojuego. (*Cuestiones 4 y 5*). (*Emociones estructural y evaluativa*).
- 3) Conocer si los participantes estaban moralmente de acuerdo con la realización de novelas, películas y videojuegos sobre la enfermedad del cáncer. Como anteriormente, nos preocupaba la opinión sobre el videojuego, la convivencia novelística y fílmica la intuíamos (*Cuestiones 6, 7, 8 y 9*). (*Emoción evaluativa*).

En la segunda parte se realizaron preguntas genéricas para calibrar la emoción de los participantes:

- 4) Valorar la estimación que los participantes tenían sobre la capacidad emotiva de los medios estudiados independientemente de la experiencia de lectura / visionado / juego a la que fueron sometidos (*Cuestiones 10 y 11*). (*Emoción apriorística*).
- 5) Averiguar si las obras habían cumplido emocionalmente su papel comprobando que el mensaje final de cada una de ellas había llegado sin interferencias a cada participante (*Cuestiones 12, 13 y 14*). (*Emoción diseñada*).

En la tercera parte del cuestionario se profundizó en cuestiones relativas a la emoción de los discursos evaluados:

- 6) Conocer si las experiencias truculentas, que sobrecogen por su dramatismo, eran aceptadas por los participantes. En ese caso, urgía comprobar si estos se sentían identificados con la propuesta emotiva de las obras o poseían algún tipo de rechazo hacia ellas (*Cuestión 17*). (*Emociones abductora y apriorística*).
- 7) Valorar qué obra produjo mejor estado de ánimo, cuál resultó más sorprendente y cuál se estimó más impactante (*Cuestiones 15, 16, 18, 19, 20 y 21*). (*Emociones evaluativa y abductora*).
- 8) Identificar qué personaje causó mayor emoción y cuál fue señalada como la mejor construcción de perfil psicológico. Finalmente, comprobar si estas consideraciones influyeron en la decisión final de catalogar una de las tres obras como la mejor para expresar la experiencia de la enfermedad (*Cuestiones 23, 24, 25 y 26*). (*Emociones diseñada y evaluativa*).

Finalmente, la cuarta parte del cuestionario se destinó a calibrar la emoción paratextual con especial atención en el videojuego:

- 9) Enfrentar estado de ánimo y experiencia emotiva producidos en los participantes con información que podía trastocar la emoción generada por cada una de las obras, especialmente del videojuego (*Cuestiones 27, 28, 29 y 30*). (*Emoción paratextual*).

4. Análisis y resultados

En este primer apartado del cuestionario, los resultados demuestran que:

- 1) Las películas se consumen más que las novelas y los videojuegos. En términos absolutos, las segundas más que los terceros.

- 2) Los tres medios aparecen legitimados como medios de expresión y son considerados aptos para atravesar la barrera del simple entretenimiento.
- 3) Un alto porcentaje de participantes considera socialmente útiles las obras sobre la enfermedad del cáncer y están moralmente de acuerdo con su realización.

Tabla 7: RESULTADO 1. Cuestiones genéricas.

1.- ¿Cuántos libros lee al año?			2.- ¿Cuántas películas ve al año?			3.- ¿Cuántos videojuegos juega al año?		
Ninguno	3	3.3 %	Ninguno	0	0 %	Ninguno	20	22.2 %
Entre 1 y 5	43	47.8 %	Entre 1 y 5	1	1.1 %	Entre 1 y 5	45	50.0 %
Entre 5 y 10	31	34.4 %	Entre 5 y 10	4	4.4 %	Entre 5 y 10	14	15.6 %
Entre 10 y 15	4	4.4 %	Entre 10 y 15	4	1.4 %	Entre 10 y 15	3	3.3 %
Más de 15	9	10.0 %	Más de 15	81	90.0 %	Más de 15	8	8.9 %
4.- Le parece oportuno que (más de una opción).								
Un escritor utilice su don con las palabras para escribir sobre sus experiencias							89 (98.9 %)	
Un director utilice su capacidad de crear imágenes para hablar de sus experiencias							87 (96.7 %)	
Un desarrollador de juegos utilice mecánicas para narrar sus experiencias							88 (97.8 %)	
5.- Entonces, considera que (más de una opción).								
La novela es un medio de expresión							88 (97.8 %)	
El cine es un medio de expresión							89 (98.9 %)	
El videojuego es un medio de expresión							76 (84.4 %)	
6.- ¿Le parece bien que se escriban novelas sobre el cáncer?			7.- ¿Le parece bien que se realicen películas sobre el cáncer?			8.- ¿Le parece bien que se desarrollen juegos sobre el cáncer?		
Sí	90	100 %	Sí	89	98.9 %	Sí	85	94.4 %
No	0	0 %	No	1	1.1 %	No	5	5.6 %
						9.- ¿Cree que estas obras son socialmente útiles?		
						Sí	87	96.7 %
						No	3	3.3 %

Fuente: elaboración propia.

En la segunda parte del cuestionario, los resultados evidencian que:

- 1) Inicialmente los participantes están inclinados a sentirse más afectados emocionalmente por las películas que por obras de otros medios expresivos.
- 2) A pesar del dato, preguntados normativamente por qué medio es más apto para la transmisión de emociones, la novela gana relevancia en detrimento del cine, pero no consigue superarlo.
- 3) Los participantes definieron cada una de las obras con una afirmación sobre ellas que indica claramente la comprensión de su estructura narrativa y las intenciones finales de sus autores.

Tabla 8: RESULTADO 2. Emoción I.

10.- Independientemente de las obras del estudio, siempre se ha sentido más afectado emocionalmente (más de una opción).	
Por una novela	48 (53.3 %)
Por una película	74 (82.2 %)
Por un videojuego	13 (14.4 %)
11.- Más allá de su experiencia, siempre ha sabido que de los tres medios (más de una opción).	
La novela es mejor para transmitir emociones por su capacidad para mostrar el mundo interior de los personajes	63 (70.0 %)

Navarrete-Cardero, L. & Vargas-Iglesias, J. J.
La capacidad del videojuego para la representación dramática del cáncer.
Un estudio comparativo con la literatura y el cine

El cine es más apropiado para transmitir emociones porque además de mostrar el mundo interior de los personajes puede mostrarnos visualmente sus acciones	68 (75.6 %)
El videojuego es mejor para transmitir emociones porque manejas un avatar en el que proyectas tus emociones	25 (27.8 %)
12.- Señale las afirmaciones que son verdad (más de una opción). <i>El club de lectura del final de tu vida:</i>	
Trata sobre la aceptación de la muerte y la entereza con la que la afrontamos	73 (81.1 %)
Es una buena novela sobre la enfermedad del cáncer	43 (47.8 %)
Es una novela aburrida	13 (14.4 %)
13.- Señale las afirmaciones que son verdad (más de una opción). <i>Ma ma:</i>	
Es una buena película sobre la enfermedad del cáncer	41 (45.6 %)
Es una película aburrida	9 (10 %)
Nos habla sobre la muerte y la vida como un mismo proceso	68 (75.6 %)
14.- Señale las afirmaciones que son verdad (más de una opción). <i>That Dragon, Cancer:</i>	
Es un buen videojuego sobre la enfermedad del cáncer	52 (57.8 %)
Es una experiencia aburrida	6 (6.7 %)
Nos habla de la superación del dolor tras la muerte de un hijo	64 (71.1 %)

Fuente: elaboración propia.

La tercera parte del cuestionario arrojó los siguientes resultados:

- 1) La obra que mejor estado de ánimo produjo fue la novela pero la más sorprendente fue el videojuego.
- 2) El videojuego fue la obra que más atrapó a los participantes: muchos sintieron la necesidad de buscar información sobre él.
- 3) El videojuego fue la obra que más emocionó a los participantes pero fue la película la que más les hizo llorar y la que recomendarían a algún amigo.
- 4) El personaje con un perfil psicológico más complejo pertenece a la película pero esto no ha bastado para que los participantes se sientan más identificados con los personajes de la novela y, sobre todo, especialmente identificados con el dolor de los personajes del videojuego.
- 5) La obra más apropiada para transmitir la experiencia de la enfermedad fue el videojuego.

Tabla 9: RESULTADO 3. Emoción II.

15.- ¿Qué obra le ha proporcionado mayor deleite y mejor estado de ánimo?			16.- La obra que más le ha sorprendido.			17.- ¿Le molesta la representación de aspectos truculentos (sobrecogen por su morbosidad, crueldad o dramatismo)?			
Novela	43	47.8 %	Novela	8	8.9 %	No, son parte de la vida, hay que reflexionar sobre ellos	81	90 %	
Película	32	35.6 %	Película	14	15.6 %		Sí, prefiero evitarlos, ver obras que solo me diviertan o interesen por otros motivos	9	10 %
Videojuego	15	16.7 %	Videojuego	68	75.6 %				
18.- Se sintió tan abducido por la experiencia (más de una opción).									
No podía dejar de pensar en la novela						28 (31.1 %)			
No podía dejar de pensar en la película						37 (41.1 %)			
No podía dejar de pensar en el videojuego						52 (57.8 %)			
Me olvidé de todo						8 (8.9 %)			
19.- Sintió necesidad de buscar información (más de una opción).									
De la novela						36 (40 %)			
De la película						23 (25.6 %)			

Navarrete-Cardero, L. & Vargas-Iglesias, J. J.
La capacidad del videojuego para la representación dramática del cáncer.
Un estudio comparativo con la literatura y el cine

Del videojuego	53 (58.9 %)
De ninguna	15 (16.7 %)
20.- Tuvo que dejar alguna de obra por sentirse emocionalmente implicado (más de una opción).	
Novela	6 (6.7 %)
Película	6 (6.7 %)
Videojuego	12 (13.3 %)
Ninguna	71 (78.9 %)
21.- Ha llorado (más de una opción).	
Viendo la película	42 (46.7 %)
Leyendo el libro	16 (17.8 %)
Jugando al juego	32 (35.6 %)
Con ninguna	35 (38.9 %)
22.- ¿Cuál de ellas recomendaría? (más de una opción).	
Novela	35 (38.9 %)
Película	46 (51.1 %)
Juego	43 (47.8 %)
Ninguna	6 (6.7 %)
23.- Ha sentido mayor identificación con el dolor de los personajes.	24.- El personaje con un perfil psicológico más completo.
Novela 16 17.8 %	Will, hijo de Ann en la novela 43 47.8 %
Película 26 28.9 %	Ryan, padre del pequeño Joel en el juego 16 17.8 %
Videojuego 48 53.3 %	Magda, la protagonista del filme 31 34.4 %
25.- Ha sentido mayor identificación con los personajes.	26.- La mejor obra para transmitir la experiencia del cáncer es.
Will y Ann, de la novela 41 45.6 %	Novela 16 17.8 %
Magda y Arturo, del filme 27 30 %	Película 32 35.6 %
Ryan y Amy, del juego 22 24.4 %	Videojuego 42 46.7 %

Fuente: elaboración propia.

Por último, la parte final del cuestionario, destinada a modificar la evaluación emotiva de las obras mediante la inclusión del paratexto, especialmente del videojuego, evidenció:

- 1) Los participantes no consideran anómalo que estas obras valgan dinero a pesar de que muchas narran experiencias muy dolorosas de familiares directos de los autores.
- 2) Más de la mitad de los participantes considera que el aspecto lucrativo no es importante. Consideran que hacer una película sobre el cáncer con personajes imaginarios es más lucrativo que escribir una novela o hacer un videojuego sobre la enfermedad de personajes reales.
- 3) Preguntados directamente por el precio del videojuego, una gran parte de los encuestados afirmó parecerle bien.
- 4) Una gran mayoría reconoció que existen reticencias y prejuicios sobre el videojuego pero que este medio terminará siendo aceptado en un futuro breve.

Tabla 10: RESULTADO 4. Consideración comercial.

27.- <u>Todas estas obras se venden comercialmente.</u>	28.- <u>Cree que es más lucrativo.</u>
Me parece bien 89 98.9 %	Escribir y vender una novela sobre la muerte de tu madre causada por cáncer de páncreas 4 4.4 %
Me parece bien siempre que no estén basadas en hechos reales 0 0 %	Realizar y vender una película sobre el cáncer de mama 28 31.1 %
Me parece bien siempre que no estén basadas en hechos reales y no narren experiencias personales de los autores 1 1.1 %	Desarrollar y vender un videojuego sobre la muerte de un hijo causada por un cáncer 5 5.6 %
	El aspecto lucrativo no importa 53 58.9 %
29.- <u>El videojuego cuesta 8.99 €.</u>	30.- <u>¿Existen reticencias y prejuicios sobre el videojuego como medio de expresión?</u>
Me parece bien 74 82.2 %	Sí, es lógico, es un medio de entretenimiento y frivoliza temas serios 7 7.8 %
Creo que los autores, padres del Joel, se lucran 13 14.4 %	Sí, existen, pero con tiempo será aceptado como vehículo expresivo para narrar cualquier experiencia 79 87.8 %
Es moralmente inaceptable 3 3.3 %	No existen reticencias, simplemente no es un medio adecuado para ciertas temáticas 4 4.4 %

Fuente: elaboración propia.

5. Discusión y conclusiones

- Según los datos recabados, para la muestra escogida el videojuego está lejos de la literatura y del cine en su capacidad para generar una rigurosa identificación con los personajes y una óptima construcción psicológica de los mismos –aunque supera a la novela analizada en este apartado–, sin embargo, es el medio más apropiado para transmitir la experiencia del dolor de los protagonistas. En consecuencia, identificación, construcción psicológica y transmisión del dolor parecen cualidades correlacionadas pero no urdidas por una relación de causa efecto. En términos de esta investigación, puede concluirse que el videojuego está más unido a la emoción evaluativa, mientras que novela y filme proponen una emoción más primaria de tipo abductor.
- Entre los encuestados, a pesar de que el videojuego es el medio mejor valorado para transmitir la experiencia de la enfermedad, la película fue escogida para ser compartida con un conocido. Las razones para esta decisión pueden radicar en la inmediatez del cine frente a la compleja experiencia videolúdica, donde el desarrollo del discurso se hace acompañar de mayor parafernalia –periféricos, ordenador–.
- Para los sujetos participantes existe una inadecuación entre las ideas preestablecidas de los participantes sobre la capacidad emotiva de los medios estudiados y el resultado final del videojuego como el medio escogido para transmitir la experiencia de la enfermedad a través de su propia expresión de la forma narrativa.
- Sin embargo, los prejuicios existentes sobre la capacidad del videojuego para narrar experiencias comprometidas con temáticas alejadas del puro entretenimiento parecen no hacer mella entre los encuestados después de jugar *That Dragon, Cancer*. Este resultado se enlaza con la consideración del videojuego como el medio más sorprendente de los analizados en la investigación. La sorpresa no es otra que la conmoción sufrida por los encuestados una vez comprobadas las altas capacidades del videojuego para transmitir el proceso de la enfermedad.

- 5) El aspecto lucrativo de las tres obras no ha impedido una valoración positiva. No olvidemos que *That Dragon, Cancer* ha sufrido una férrea crítica desde diversos sectores por *gamificar* la experiencia del dolor y vender inicialmente su resultado a un precio de 13.49 €, 8.99 € en el momento de la redacción de este artículo. La novela y el cine, en términos genéricos, son medios legitimados para la narración de experiencias humanas. El videojuego, encasillado en fórmulas destinadas al ocio, goza de gran deslegitimación cuando transita fuera de esos límites. Los resultados del estudio son concluyentes: una vez vivida la experiencia propuesta por el videojuego, las dudas sobre la capacidad expresiva del medio se diluyen, desapareciendo cualquier recelo procedente de su naturaleza de producto comercial, compartida también, seamos conscientes o no, con el cine y la novela.
- 6) A colación de esto, en los resultados se trasluce la necesidad de una nueva reevaluación positiva del medio videolúdico, desde ámbitos estrictamente comunicativos, que no tiene por qué estar urdida a la buena consideración que goza entre profesionales del aprendizaje o de la salud. El videojuego es un medio adulto no solo porque sirva para fines educativos, lo es también porque puede contar al ser humano –en términos generales– desde otras perspectivas hasta ahora exclusivas de la novela o del cine.
- 7) Tal vez, este arduo proceso se allane con la articulación desde los *Game Studies* de una taxonomía que refleje fielmente la revolución humanista –relativa a valores humanos– acontecida en el medio. No basta con la creación de nuevas etiquetas genéricas englobadas bajo el concepto de *videojuego*, urge la revisión de este taxón primigenio para articular otro de idéntico nivel y grado que refleje este proceso.
- 8) Como demuestran los resultados, un 86.6 % de los encuestados considera que solo es cuestión de tiempo que el videojuego sea aceptado como medio legítimo para narrar múltiples experiencias. Según se desprende de la edad de los participantes, el componente generacional parece decisivo para este necesario progreso *humanista* del medio.
- 9) Somos conscientes de la aplicabilidad limitada de estos resultados derivada de las dimensiones de la muestra utilizada; sin embargo, no podemos olvidar que el objetivo del artículo es recopilar las opiniones de un grupo de expertos. Por tanto, a pesar de sus restricciones, este estudio preliminar abre nuevas vías para futuras investigaciones bajo la consideración del videojuego como discurso narrativo capacitado para vehicular emociones al mismo nivel que la literatura y el cine.
- 10) Por otro lado, sabemos que la investigación podría haber sido más exigente si se hubieran tenido en cuenta otros aspectos que han sido desestimados a pesar de formar parte fundamental de las historias leídas, vistas o jugadas por los participantes. Nos referimos, por ejemplo, a la nula atención prestada a la cuestión del realismo, un elemento esencial para la identificación de los sujetos con las narraciones e íntimamente relacionado con su capacidad para emocionarnos. El realismo ontológico de la imagen fotográfica es un elemento que hipertrofia las emociones en el espectador (Bazin, 1966; Bordieu, 2016). Si tenemos en cuenta que el videojuego analizado no es estrictamente realista –se ha eliminado el rostro de los personajes– y a pesar de ello ha sido considerado como el mejor vehículo para la transmisión de la experiencia del cáncer, ¿qué conclusiones podemos extraer entonces de la relación establecida por los conceptos de emoción y realismo en este nuevo medio de expresión? Sin duda, son temas apasionantes que pueden conformar futuras investigaciones.

Referencias

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. London: Oxford University Press.

- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I. & Baranowski, J. (2008). Playing for real: Video games and stories for health-related behavior change. *American Journal of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82. . <https://www.doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>
- Baudry, J. L. (1975). Le dispositif. *Communications*, 23(1), 56-72.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bogost, I. (2017, 25 de abril). Video Games Are Better Without Stories. Film, television, and literature all tell them better. So why are games still obsessed with narrative? The Atlantic. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Bourdieu, P. (2016). *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Breuer, J. S. & Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Ehudamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7-24.
- Bühler, K. (1950). *Teoría del lenguaje*. Madrid: Revista de Occidente.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Descartes, R. (2005). *Las pasiones del alma*. Madrid: Edaf.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco.
- Dye, M. W. G., Green, C. S. & Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Current Directions in Psychological Science*, 18(6), 321-326. <https://www.doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01660.x>
- Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- García, G. M. (2017). Las ciencias sociales y el cáncer oral. *Revista Mexicana de Estomatología*, 3(2), 111-118.
- García-Sánchez, J. E., Fresnadillo, M. J. & García-Sánchez, E. (2002). El cine en la docencia de las enfermedades infecciosas y la microbiología clínica. *Enfermedades infecciosas y Microbiología clínica*, 20(8), 403-06. [https://www.doi.org/10.1016/S0213-005X\(02\)72828-0](https://www.doi.org/10.1016/S0213-005X(02)72828-0)
- Genvo, S. (2005). *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan.
- Gérard, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://www.doi.org/10.1037/a0034857>
- Green, G. P. & Kaufman, J. C. (2015). *Video games and creativity*. Amsterdam: Academic Press.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, 19th National Conference of Artificial Intelligence*. San Jose, CA: AAAI Press.
- Hutton, E. & Sundar, S. S. (2010). Can video games enhance creativity? Effects of emotion generated by *Dance Dance Revolution*. *Creativity Research Journal*, 22(3), 294-303. <https://www.doi.org/10.1080/10400419.2010.503540>
- Isbiter, K (2006). *How games move us: Emotion by design*. Cambridge: The MIT Press.
- Juliá, M. P. (2004). Emoción y relato. *Arbor*, 177(697), 125-156.
- Kato, P. M. (2010). Video games in health care: Closing the gap. *Review of General Psychology*, 14(2), 113-121. <https://www.doi.org/10.1037/a0019441>
- Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies. How We Perceive Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Latham, A. J., Patston, L. L. M. & Tippett, L. J. (2013). The virtual brain: 30 years of video-game play and cognitive abilities. *Frontiers in Psychology*, 4(629). <https://www.doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00629>
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. London: SAGE Publications.
- McCarthy, R. J., Coley, S. L., Wagner, M. F., Zengel, B. & Basham, A. (2016). Does playing video games with violent content temporarily increase aggressive inclinations? A pre-registered experimental study. *Journal of Experimental Social Psychology*, 67, 13-19. <https://www.doi.org/10.1016/j.jesp.2015.10.009>

- Marchiori, E. J., Torrente, J., del Blanco, Á., Moreno-Ger, P., Sancho, P. & Fernández-Manjón, B. (2012). A narrative metaphor to facilitate educational game authoring. *Computers & Education*, 58(1), 590-599. <https://www.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.09.017>
- Mercadillo, R. E., Díaz, J. L. & Barrios, F. A. (2007). Neurobiología de las emociones morales. *Salud mental*, 30(3), 1-11.
- Montiel, A. (1992). *Teorías del cine: Un balance histórico*. Barcelona: Montesinos.
- Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- O'Donnell, C. (2009). The everyday lives of video game developers: Experimentally understanding underlying systems/structures. *Transformative Works and Cultures*, 2. <https://www.doi.org/10.3983/twc.2009.073>
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. *Pediatrics: The Official Journal of the American Academy of Pediatrics*, 134(3), 1-7. <https://www.doi.org/10.15412/peds.2013-4021>
- Rodrigo A. M. (1995). *Los modelos de la comunicación*. Madrid: Tecnos.
- Stewart, B. W. K. P. & Wild, C. P. (2017). *World Cancer Report 2014*. Lyon: IARC Publications.
- Stokmans, M. J. W. & Hieuwenhuijsen, H. (2015). Socialization, mediation and learning by doing: The role of school, family and (virtual) peers in playing video games. *Italian Journal of Sociology and Education*, 7(2), 301-329. <https://www.doi.org/10.14658/pupj-ijse-2015-2-12>
- Villa, A. C., Retamal, G. C. & de Martínez, E. F. (2017). Vivencias y significados de adolescentes sobrevivientes al cáncer. *Trilogía: Ciencia Tecnología Sociedad*, 6(10), 145-163. <https://www.doi.org/10.22430/21457778.441>