

<https://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

## NODO «POSIBLES»

# Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*

Alberto Porta Pérez

Universitat Jaume I

Fecha de presentación: mayo de 2022

Fecha de aceptación: junio de 2022

Fecha de publicación: julio de 2022

## Cita recomendada

Porta Pérez, Alberto. 2022. «Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*». En: Alsina, Pau (coord.). «Posibles». *Artnodes*, no. 30. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.400394>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

## Resumen

Esta investigación parte de la hipótesis de que ciertas aventuras narrativas buscan implicar al jugador en un debate –tanto interno como con el juego– sobre cuestiones morales y éticas de nuestra sociedad actual, con el fin de contribuir a la construcción de su propio juicio. Para llevar a cabo el estudio, contemplamos y analizamos cómo diferentes dilemas morales se aplican en el videojuego por medio de la ludonarrativa, concretamente a través de las mecánicas y del diseño narrativo. Como caso de estudio utilizamos *Life is Strange 2* (Dontnod 2018), por tratarse de una obra cuyo eje ludonarrativo se basa en un diseño de ramificaciones que invita al jugador a la reflexión y que lo recompensa o penaliza según su comportamiento en el mundo ludoficcional. Para su análisis nos acogemos a una metodología multidisciplinar que aúna la filosofía y los estudios de juego, y nos apoyamos en herramientas para el análisis textual y ludonarrativo. En los resultados observamos que las decisiones difíciles que toma el jugador se ven afectadas por la educación del hermano menor y limitan la actuación bajo un contexto de tragedia. Los dilemas morales alrededor de la familia se dejan entrever en las mecánicas significativas que afectan al comportamiento del hermano menor –constituido por dos valores: moralidad y hermandad– y a la experiencia del jugador que está continuamente cuestionando sus propios valores morales y éticos para ser capaz de afrontar el relato videolúdico.

## Palabras clave

dilema; moral; ética; decisiones; ludonarrativa; *Life is Strange*

## Escaping loss. Moral dilemmas about family in *Life is Strange 2*

### Abstract

This research is based on the hypothesis that certain narrative adventures seek to engage the player in a debate – either internal or with the game – on moral and ethical matters from current society with a view to contributing to the construction of their own judgment. To carry out the study, we observed and analyzed how different moral dilemmas are applied in videogames via ludonarrative, specifically through mechanics and narrative design. We used *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018) as a case study since its ludonarrative axis was based on a design of ramifications that invites the player to reflect and then rewards or penalizes the player in accordance with their behavior in the ludofictional world. For this analysis, we used a multidisciplinary methodology that brought philosophy together with game studies and relied on tools for textual and ludonarrative analysis. From the results, we observed that the difficult decisions made by the player were affected by the education of the younger brother and limited action in a tragic context. The moral dilemmas surrounding the family were visible among the significant mechanics affecting the behavior of the younger brother – constituting the two values of morality and brotherhood – and the experience of the player, who continuously questioned their own moral and ethical values in order to tackle the videogame's story.

### Keywords

dilemma; moral; ethical; decisions; ludonarrative; *Life is Strange*

## Introducción

Sean detiene el coche frente a la frontera con México y apaga el motor. Lleva de copiloto a su hermano menor, que le observa con preocupación y que termina por preguntar: «Entonces... ¿Cómo termina la historia de los hermanos lobo?». He aquí la decisión final a la que ha de enfrentarse, la última pregunta que el juego formula al jugador por medio de Daniel Díaz y que está condicionada por diferentes dilemas morales a los que se ha enfrentado a lo largo del relato videolúdico. El sistema no solo ofrece diferentes respuestas a la pregunta final, sino que también se posiciona en el rol de juez que, atendiendo a un diseño ético prediseñado y cerrado, valora su actuación –que entendemos como el placer estético que sobrepasa la participación y la actividad del jugador (Murray 1999: 139-141)– y responde con uno de los desenlaces posibles.

Con esta primera introducción que extraemos de la experiencia de jugar a *Life is Strange 2* (Dontnod 2018), partimos de la evidencia sobre la evolución del videojuego como producto cultural en las últimas décadas, sobrepasando la frontera del entretenimiento principalmente asociada a la adolescencia. Los desarrolladores que conforman Dontnod no son los únicos que, conscientes del poder inmersivo del medio videolúdico, se esfuerzan en expresar ideas y presentar mundos ludoficcionales –espacios autónomos que se diferencian del relato tradicional por su capacidad proactiva con el usuario (Planells 2015: 98)– que conmueven al jugador y le invitan a la reflexión y a la autocrítica. Disponemos de un buen número de obras que presentan cuestiones estrechamente vinculadas a las problemáticas sociales en las que

vivimos hoy en día. Algunos videojuegos que interpelan directamente al jugador con un sistema de decisiones y ramificaciones son *Detroid: Become Human* (Quantic Dream 2018), que habla sobre la esclavitud y la libertad, o *Tell Me Why* (Dontnod 2020), donde encarnamos a un protagonista transexual. Encontramos que, con independencia del género, los videojuegos pueden contar con un diseño de ética que necesita de un jugador predispuesto a cuestionarse sus ideas y su entorno por medio de su diseño de juego, narrativo o artístico.

*Life is Strange 2* es una aventura videolúdica cuya ludonarrativa –entendida como la relación entre elementos funcionales y ficcionales (Navarro-Remesal 2016: 129)– se articula en un diseño de elecciones y ramificaciones y que invita al jugador a la reflexión a través de elecciones de diálogo y de acción (Martín-Núñez y Planes-Cortell 2015) y que lo recompensa o penaliza según su comportamiento en el mundo ludoficcional. Sin embargo, nuestro caso de estudio resulta destacable no por su estructura interactiva arbórea con múltiples finales –que plantean con sus diferentes nomenclaturas autores como Pérez-Latorre (2012) o Fernández-Vara (2015, 2020)–, sino por la retirada parcial de la actuación del jugador para tomar decisiones triviales que acentúan la conmoción final.

### Objetivos y planteamiento metodológico

Los objetivos principales de esta investigación son identificar qué dilemas éticos están presentes en nuestro caso de estudio y analizar cómo estos se aplican en el videojuego por medio de la ludonarrativa, concretamente a través de qué mecánicas y qué elementos del diseño

narrativo. La hipótesis que acentúa nuestro interés en esta investigación es que ciertas aventuras narrativas con toma de decisiones buscan implicar al jugador en un debate –tanto interno como con el juego– sobre cuestiones morales y éticas de nuestra sociedad actual con el fin de hacerle reflexionar sobre unas problemáticas concretas, por lo que contribuye a la construcción de su propio juicio.

Nos acogemos a un marco metodológico multidisciplinar que aúna la filosofía y los estudios de juego y nos apoyamos en herramientas para el análisis textual y ludonarrativo (Fernández-Vara 2015; Navarro-Remesal 2016) que complementamos mediante el *game testing*, entendido como el proceso de jugar repetidamente a una misma obra videolúdica para analizar las diferentes maneras en las que el juego responde ante las elecciones del jugador. En tanto que cuestiones filosóficas, se plantean tres dilemas morales que protagonizan el caso de estudio seleccionado: la responsabilidad especial hacia la familia (Baggini 2010), el dilema del erizo de Arthur Schopenhauer expuesto en su obra *Parerga y paralipómena* (1851) y el dilema del impacto futuro (Baggini 2010). A su vez, atendemos a la aversión a la pérdida por medio de estudios económicos aplicados a la toma de decisiones (Toh 2021) y psicológicos (Harrer 2013) y la ponemos a dialogar con las experiencias de autorreflexión alentadas por las emociones negativas (Bopp, Mekler y Opwis 2016), pues este viaje ludoficcional solo cobra sentido cuando se introduce la pérdida de un ser querido y la huida del hogar. En relación con los *game studies*, nos acogemos al concepto de *gameplay* ética de Sicart (2009) –profundizando, además, en la tragedia como eje narrativo (Cuadrado Alvarado 2020) y en la melancolía (García-Catalán, Rodríguez-Serrano y Martín-Núñez 2021)– como puente vehicular entre las propuestas filosóficas y las ludonarrativas, teniendo presente la taxonomía elaborada por Fernández-Vara (2020) sobre el diseño de ramificaciones. Consideramos, además, que todo videojuego está regido por una libertad dirigida (Navarro-Remesal 2016) que se mide por cuatro bloques –prohibición, penalización, posibilidad y obligación– y que evidencian la relación entre el jugador y el sistema (Pérez-Latorre 2012).

## 1. Hermandad y moralidad. Dilemas y decisiones alrededor de la familia

Si algo tienen en común las diferentes entregas de la franquicia *Life is Strange* es el surgimiento o el descubrimiento de poderes sobrenaturales en un personaje que habita en un mundo ludoficcional basado en nuestra sociedad actual. Max (*Life is Strange*) puede retroceder en el tiempo para rectificar sus decisiones –manifestando el sentimiento de angustia y de culpa (Martín-Núñez, García-Catalán y Serrano-Rodríguez 2016: 10)– y Alex (*Life is Strange: True Colors*) es capaz de percibir los estados de ánimo de la gente que le rodea

por medio de colores –una especie de empatía acentuada–. El interés en *Life is Strange 2* nace en que el superpoder, y la responsabilidad que conlleva, es disfrutado por un NPC –*Non Playable Character* o personaje no jugable–, más concretamente el hermano pequeño del protagonista. Cómo el jugador pone a su alcance la telequinesis de Daniel Díaz depende de dos valores registrados en el sistema o, dicho de otro modo, de cómo eduque a su hermano menor por medio de su actuación a lo largo del relato videolúdico.

El escenario donde educar a Daniel no es amable, ya que ambos hermanos se encuentran constantemente en una situación de huida amenazados por el racismo contra los latinoamericanos en Estados Unidos. La muerte accidental de su padre, que provoca el despertar del superpoder de Daniel, los persigue como un pecado del que sienten que únicamente pueden liberarse si cruzan la frontera con México. Esta meta –que puede no convencer a un jugador conocedor de la situación política actual entre ambos países– está mitificada por la nostalgia del padre fallecido, que expresa sus sentimientos encontrados hacia Puerto Lobos, su hogar natal. La primera disyuntiva a la que se enfrenta el jugador recae en el propio viaje, pues se siente cómplice de guiar a los personajes hacia una meta que está lejos de ser el paraíso imaginado. No obstante, nuestro interés en esta investigación está en analizar cómo ciertos dilemas morales con relación a la familia se perciben en el juego a través del vínculo entre hermanos. Son los valores de hermandad y moralidad los que van a condicionar parte del desarrollo del relato videolúdico y de los que el jugador no va a tener conciencia hasta experimentar las primeras consecuencias en el comportamiento de Daniel.



Figura 1. Marca enunciativa con relación a las decisiones tomadas y al tiempo de carga. El lobo simboliza valores enfrentados: libertad o vulnerabilidad, hermandad o soledad  
Fuente: *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018)

El diseño de ramificaciones contempla bifurcaciones del relato videolúdico que resultan ser más o menos condicionantes, pero que contribuyen a la sensación de que el jugador es copartícipe de la historia con sus decisiones (Fernández-Vara 2020). Algunas opciones elegidas en el diálogo, o incluso el propio hacer o no hacer en el entorno, muestran una marca enunciativa de dos lobos corriendo que representan a los hermanos (figura 1) y que informan de las posibles consecuencias de nuestra decisión respecto a uno de los personajes o de ambos. No es casualidad que Sean y Daniel se imaginen a sí mismos como dos

lobos, puesto que la simbología que hay alrededor de estos animales les representa en el viaje de huida. El lobo puede simbolizar libertad o vulnerabilidad y hermandad o soledad, valores que son medidos a lo largo de la obra. ¿Se ha educado al hermano de forma que se sienta parte de una manada o, de lo contrario, se le ha alentado a seguir su propio camino como un lobo solitario?

No todas las elecciones tienen consecuencias inmediatas y tampoco todas son visibles a corto plazo. La educación del hermano menor es una de las mecánicas significantes para la narrativa (Martín-Núñez y Planes-Cortell 2015) que está estrechamente vinculada con el dilema del erizo de Arthur Schopenhauer y que conlleva a reacciones imprevisibles por parte del NPC. El jugador transmite valores de moralidad y de hermandad con sus conversaciones, pero también predica con el ejemplo: si en un punto del juego el jugador roba una chocolatina, más adelante Daniel le imitará y el jugador no siempre podrá corregir el comportamiento.

La parábola de Schopenhauer habla sobre unos erizos que necesitan calor corporal para sobrellevar el frío. Al juntarse entre ellos consiguen entrar en calor, pero, al tener púas, sienten dolor cuanto más se juntan. En cambio, separarse no es una buena opción porque entonces no combaten el frío. Con esta comparativa se pretende ejemplificar que cuánto más cercana es la relación entre dos personas es más probable que se hagan daño. El dilema está, por tanto, en hallar el punto intermedio ideal para que dos personas no se hagan daño y, a su vez, no sientan la falta de calor humano. En *Life is Strange 2*, cuanto más sobreprotector sea el jugador más rechazo recibirá por parte del hermano pequeño, al sentirse constantemente coartado. A su vez, cuanto más libertad se le otorgue, más echará en falta la figura fraternal que representa Sean Díaz. En cierto modo, el dilema del erizo lo vemos ejemplificado en la obra como el medidor del valor de hermandad que se traduce en cuánto (des)obedece Daniel nuestras órdenes.

Paralelamente, entra en juego un segundo dilema que hace referencia a la responsabilidad especial hacia la familia y los amigos cercanos y al que Baggini (2010) se refiere como «la familia primero». El autor presenta el conflicto que nace del deseo paternal de anteponer el bienestar de un familiar al de los demás. Lo interesante de esta proposición es que contradice la moralidad que exige el respeto igual de todas las personas, independientemente del parentesco que tenga con nosotros. En *Life is Strange 2* el jugador se enfrenta a este dilema constantemente, al tomar decisiones pensando en el confort del hermano menor incluso cuando entran en conflicto sus propios deseos. En el segundo capítulo del videojuego, más concretamente, Sean entabla contacto con Chris Eriksen, otro personaje de la misma edad de Daniel, con el que puede tomar un rol activo sobre su educación y su bienestar. Sin entrar en detalles, Daniel engaña a Chris haciéndole creer que tiene el poder de la telequinesis. Más allá de castigar este comportamiento del hermano pequeño, Sean puede tomar la posición de afrontar el problema sin revelar la naturaleza sobrehumana de Daniel. Aquí se le

Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*

presentan al jugador preguntas que el propio Baggini (2010) expone —y que adaptamos al rol fraternal y al caso de estudio concreto—: ¿es justo ayudar a tu hermano a ser responsable con su superpoder y permitirle que lo haga mejor que otro niño —Chris— cuyo padre no puede hacer lo mismo al serle ocultada esa información? ¿Debe el jugador educar a Chris Eriksen en tanto a la responsabilidad que conlleva el superpoder —aunque se trate de una falacia— pese a no disfrutar de un vínculo de sangre? Por otro lado, ¿está el jugador justificando el primar por Daniel por encima del de Chris ocultando la verdad sobre el poder de la telequinesis? (figura 2). En este caso, además de la hermandad, la respuesta del jugador está vinculada al valor de la moralidad.

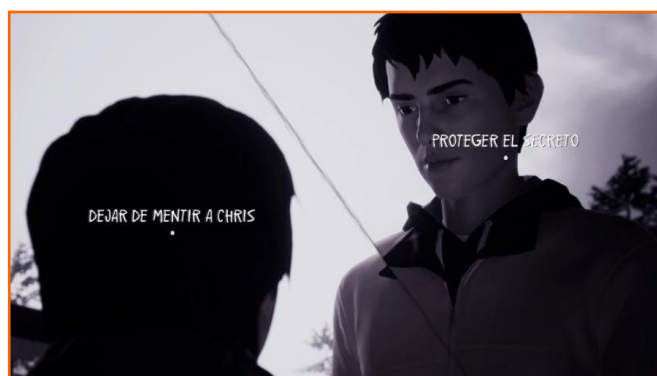


Figura 2. Si prevalece en el jugador la protección por su hermano menor, guardará el secreto, aunque quede el bienestar de Chris expuesto al hacerle creer que dispone de superpoderes  
Fuente: *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018)

## 2. Educando a Daniel. Mecánica significativa para el diseño de ética

Antes de continuar con el análisis, definimos *gameplay* ética como esa «experiencia lúdica en la que la interacción con un sistema lúdico a través de mecánicas y reglas requiere por parte del jugador un tipo de reflexión moral que va más allá del cálculo de estrategias óptimas» (Sicart 2009: 48). Por tanto, podemos concebir el videojuego «como objeto con valores e ideología asociados a su diseño, en el que las mecánicas, las reglas y el universo del juego (*gameworld*) definen su marco referencial, su potencial significativo y el alcance simbólico de su propuesta» (Arnau-Roselló 2013: 135-136). Esta obra, así como otras catalogadas como aventuras narrativas con toma de decisiones, cuenta con un diseño de ética consciente, firmados habitualmente por diseñadores concienciados (Flanagan y Nissenbaum 2014) que buscan cruzar la frontera de la tradicional dicotomía entre bien y mal (Navarro-Remesal 2015: 43) y donde existe una intencionalidad de persuadir al jugador y de transmitir unos valores (Bogost 2007), de representar a los colectivos vulnerables y minoritarios o de mostrar unas problemáticas sociales sin temor a la controversia (Pérez-Latorre 2016; Porta-Pérez 2022).

*Life is Strange 2* invita a la reflexión moral del jugador por medio del diseño de ramificaciones, entre otras mecánicas que le ayudan a sentirse participe del relato videolúdico. Fernández-Vara (2020) hace especial énfasis en defender que el diseño narrativo de elecciones debe buscar que el jugador sienta que recompone la historia por medio de fragmentos que va recogiendo a lo largo de la aventura y no tanto ofrecer un sinfín de caminos posibles (2020: 71). Consideramos que las elecciones invisibles, injustas, los supuestos dilemas morales y los auténticos dilemas (2020: 69-70) contribuyen en el diseño de ética comprometiendo al jugador a cuestionarse detenidamente su actuación en el juego. Gran parte de estas elecciones construyen la mecánica significativa de educar a Daniel, que contempla los dos valores ya mencionados y que no siempre están vinculados a la decisión que toma el jugador:

1. Moralidad. Determina cómo actúa con otros personajes en una situación concreta. ¿Es amable, considerado o egoísta?
2. Hermandad. Determina cómo responde a lo que el jugador le pide o le enseña, es decir, si es obediente o ignora los consejos de su hermano mayor.

Hay decisiones que pueden aumentar ambos parámetros, otras que solo aumenta o reduce uno de ellos y también las hay que aumenta uno y reduce el otro (tabla 1). Por otro lado, no todas las decisiones suman y restan estos valores del mismo modo.

DECISIÓN O ACCIÓN	MORALIDAD	HERMANDAD
Proteger a Daniel mediante la violencia	Baja	Sube
Obligar a Daniel a hacer los deberes	Sube	Baja
Robar comida sin involucrar a Daniel	Baja	-
Robar comida involucrando a Daniel	Baja	Baja
Ofrecerte a Daniel para ayudarlo a lavar los platos	Sube	Sube
Pedir comida a unos extraños	-	Sube

Tabla 1. Ejemplos de decisiones y acciones y cómo afectan a los valores que construyen la mecánica de educar a Daniel  
Fuente: <https://lifeisstrange-blog.tumblr.com/>

El interés de esta mecánica es que está compuesta por decisiones cuyas consecuencias no se ven a corto plazo o no son fáciles de prever y que determinan el curso del relato videolúdico –normalmente en los desenlaces de cada capítulo– y donde el jugador pierde la actuación parcial o totalmente. Por ejemplo, al final del cuarto capítulo, Daniel actúa de una manera más pacífica o violenta según la moralidad transmitida en los episodios anteriores, pero además el nivel de hermandad determina si el jugador es capaz de corregir dicha actitud.

### 3. La aversión a la pérdida y las emociones negativas en la toma de decisiones

Aunque la mecánica de educación de Daniel está elaborada alrededor de un diseño de ética, se requiere de la propia empatía de un jugador con madurez moral suficiente «para disfrutar de una experiencia lúdica que no está exclusivamente basada en los principios del entreti-

miento» (Sicart 2009: 49). Para ello, es importante la identificación del jugador con su avatar, Sean Díaz: debe sentir que es el hermano mayor de Daniel y, ante todo, debe sufrir la trágica pérdida de su padre no solo a nivel emocional, sino principalmente como un cambio en el patrón del juego (Harrer 2013: 618), pues «la pérdida es clave en un juego: el dolor no es que pierdas, el dolor es que debes continuar»<sup>1</sup> (2013: 619).

La aversión a la pérdida hace referencia a la preferencia de las personas por evitar pérdidas frente a la adquisición de ganancias y por preservar la estabilidad frente al cambio. Esta puede afectar en la toma de decisiones del jugador, sobre todo cuando desconoce las consecuencias y se deja guiar por sus emociones, prejuicios o personalidades (Toh 2021), más incluso si se impone una limitación de tiempo ya que, además, puede generar remordimientos de conciencia (Martín-Núñez y Planes-Cortell 2015: 63). Tras la muerte del padre, el jugador se siente responsable de su hermano menor y enfoca toda su energía en él, en mantenerlo con vida. Es la aversión a la pérdida, por tanto, un condicionante del jugador para tomar decisiones tanto desde una perspectiva económica como psicológica. Esta aversión está presente a lo largo de la partida, por ejemplo, durante la escapada de la

1. Traducción del inglés elaborada por el autor.



tienda de la gasolinera, donde se le ofrece al jugador la opción de robar el equipo para acampar aprovechando que el dueño está incapacitado. Es probable que el personaje pueda robarlo sin consecuencias, en cambio, el jugador tiene presente la peor consecuencia a corto plazo y es que terminen por capturarlos de nuevo. En esta toma de decisión puede entrar en juego aquí la preferencia por evitar pérdidas –Daniel– frente a la adquisición de ganancias –equipo para acampar–.

Que una obra hable sobre emociones negativas influye en el comportamiento del jugador en el mundo ludoficcional y, por consiguiente, en su experiencia a lo largo del recorrido videolúdico. *Life is Strange 2* se caracteriza por posicionar al jugador ante situaciones emocionalmente difíciles de sobrellevar y esto, más allá de invitarle a reflexionar sobre cuestiones relacionadas con el juego, desencadena la autorreflexión (Bopp, Mekler y Opwis 2016: 3004). Las experiencias emocionalmente conmovedoras pueden despertar en el jugador recuerdos de experiencias vividas, pero también le invitan a imaginar posibles caminos alternativos con sus consecuencias y, por último, pueden incitar a repensar su desarrollo personal, su comportamiento frente a una situación concreta, e incluso puede conllevar un cambio de actitud (Bopp *et al.* 2016: 3004). La relación de Sean con su madre, Karen, está protagonizada por estas emociones negativas nacidas por el abandono cuando eran niños. Karen reaparece en la vida de los hermanos Díaz durante el cuarto capítulo con el fin de ayudar a Sean a recuperar a su hermano menor. Con su aparición también se ve afectada la relación personaje-jugador. La decisión de cómo tratar y hablar a la madre no solo recae en Sean y su sentimiento de traición, sino también en la de un jugador con valores morales propios y que está afectado por la suma de fuerzas e influencias que componen el juego (Newman 2002). Al fin y al cabo, «los jugadores tienen preferencias y los personajes entran dentro de ellas» (Navarro-Remesal 2016: 265). Para el jugador, Karen se convierte en su madre en el mundo ludoficcional y, por tanto, puede elegir si darle la oportunidad de expresarse, de intentar justificar el porqué del abandono, hacer el esfuerzo de entenderla y de perdonarla.

A su vez, el jugador experimenta la pérdida en el momento en que acepta la dependencia del protagonista –Sean– con su objeto de deseo –Daniel– y cuando este pierde o rompe dicho lazo (Harrer 2013: 617). En el cuarto capítulo, durante la desaparición de Daniel (figura 3), el jugador ha tenido tiempo de internalizar su amor simbiótico tanto con su avatar como por el NPC (2013: 617) y el juego, siguiendo un orden temporal claro, pone a prueba este vínculo y la agonía surgida de la pérdida. Es en este punto donde se acentúan las emociones negativas, pues, una vez acostumbrados a los patrones de juego y a la constante mecánica que afecta a la educación de Daniel, el jugador se enfrenta a una ruptura del patrón y a una fase posterior en la que ha de aprender un rango nuevo de actuación más limitado (2013: 618), sin el poder de la telequinesis siempre presente para superar, como una especie de comodín, los momentos más críticos donde peligra el bienestar de los protagonistas u otros personajes afines.

Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*



Figura 3. La hostilidad del desierto y la soledad de Sean en el capítulo 4 (arriba) contrasta con el inicio del viaje de huida de ambos hermanos en el capítulo 1 (abajo). En ambas secuencias, la carretera es la única referencia que tienen para alcanzar su destino  
Fuente: *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018)

#### 4. La tragedia, la melancolía y el dilema del impacto futuro como frontera

La tragedia arranca el relato videolúdico de *Life is Strange 2* con la muerte de Esteban, pero continúa junto al jugador durante el resto del viaje, conformándose así como el eje narrativo de la obra unido a una sensación intermitente de melancolía. Si bien la tristeza deja a Sean en una sensación de abandono, la melancolía se identifica con lo insalvable (García-Catalán, Rodríguez-Serrano y Martín-Núñez 2020: 5). En cambio, si algo impide inmovilizar al avatar en un estado melancólico, es su deseo de proteger a su hermano. Esa voluntad la comparte el jugador que evalúa y toma las decisiones más significativas no solo pensando en el bienestar de Daniel, sino también afectado por la empatía que promueve la tragedia hasta compartir con el protagonismo «sus aspiraciones, objetivos y sentimientos, la compasión y el temor» (Cuadrado-Alvarado 2020: 245). El objetivo del juego trasciende el propio diseño ludonarrativo y se adhiere a los deseos de un jugador que no se limita a alcanzar la meta propuesta por el diseñador, sino que

también busca obtener un bienestar consigo mismo lejos de la tragedia ludoficcionalada. Esta experiencia es diferente para cada jugador y su bagaje, tanto en su relación con el medio videolúdico y otros similares como con su vida personal (Tosca 2020: 61).

Cuando el muro fronterizo se convierte en el último obstáculo, Daniel consigue abrirse camino con el poder de la telequinesis. Los hermanos Díaz se cogen de la mano y contemplan un futuro desconcertante donde germina la promesa de un hogar lejos de la tragedia, aunque lo que contemplan más allá no responde al mundo idealizado y esperanzador del final del camino del héroe (figura 4). Ambos celebran la victoria cegados por el deseo de «recuperar un objeto imposible que, en tanto está para siempre perdido, es inconsciente» (García-Catalán, Rodríguez-Serrano y Martín-Núñez 2020: 2). Cruzar al otro lado no se muestra tanto como una victoria de la agónica búsqueda de la libertad sino, más bien, como un escape permanente de la realidad, una huida del duelo convertido en melancolía, pues «[...] si en el duelo permite al sujeto declarar lo perdido como muerto, [...] en la melancolía los afectos sobre el objeto perdido recaen sobre el sujeto» (García-Catalán et al. 2020: 7).



Figura 4. Al no encontrar ningún paso fronterizo, Sean le pide a su hermano que destruya parte de la muralla para concluir así su largo viaje  
Fuente: *Life is Strange 2* (Dontnod, 2018)

Tras unos desafortunados hechos que no nos detendremos a desvelar aquí, los hermanos gozan de un segundo intento para cruzar la frontera. En ese paréntesis, Sean dialoga con una pareja de mexicanos que acaba de llegar al país ilegalmente y que se encarga de destruir el sueño idealizado perseguido por los Díaz desde el inicio de la partida. Surge aquí una disyuntiva emocional que sufren tanto el jugador como su avatar, y es donde mejor entrevemos un tercer dilema que Baggini (2010) etiqueta en su obra como «el dilema del impacto futuro». Y es que parece que la determinación de Sean de cruzar la frontera sin importar las consecuencias viene alimentada por la decisión tomada en el pasado. Pero ¿tiene derecho el Sean del pasado de tomar una decisión tan crucial después de todo el tiempo transcurrido y todo el conocimiento adquirido durante el camino de huida? O dicho en palabras de Baggini, «¿qué nos da derecho a tomar decisiones vinculantes en nombre de nuestro yo futuro?» (2010: 158). Si aceptamos que las

Escapar de la pérdida. Dilemas morales alrededor de la familia en *Life is Strange 2*

personas cambian y que no somos los mismos que fuimos años atrás, ¿hasta qué punto prometer para el futuro es decidir por una persona que no corresponde al que somos hoy? Esto significa que la promesa que Sean le hizo a Daniel al comienzo del viaje no debería ser moralmente vinculante y, sin embargo, afecta tanto al personaje como al jugador en el momento de tomar la decisión final.

La frontera, por ende, no solo significa la división entre dos países, ni se limita a simbolizar la resolución de una huida, sino que también representa el fin de la tragedia y la infinita persecución de la melancolía y la suma de todo suscita al jugador un auténtico dilema: ¿debe ayudar a los hermanos a cruzar a México a sabiendas de que, muy probablemente, allí no les espere la promesa de paz que imaginaron al inicio del viaje?

## Conclusiones

Tras poner a dialogar nuestro caso de estudio, *Life is Strange 2*, con algunos apuntes sobre dilemas éticos y morales y analizando la obra videolúdica desde la perspectiva de la ludonarrativa, encontramos que los valores por los que se rige la mecánica significativa para la narrativa sobre la educación de Daniel alude constantemente a la ética del propio jugador. Las decisiones que toma el jugador, ya sea por medio de la elección de diálogo o de acción, afectan indirecta y directamente a la actitud del hermano menor durante la partida que, a su vez, se encarga de limitar la actuación. En otras palabras, la educación de Daniel determina la influencia que el jugador puede ejercer sobre él y es la suma de la decisión del jugador y del NPC la que, en algunos casos, condiciona cómo va a continuar el relato videolúdico. Se genera así un diálogo entre diseñador y jugador, un conflicto constante de ideas que plantean cuestiones complicadas de responder. Lo interesante es que no existen decisiones que beneficien por igual estos dos factores, y la dificultad radica en ese espacio difuso que se aleja notablemente de la banalidad del bien y del mal.

Tras el análisis, concluimos que *Life is Strange 2* disfruta de un conjunto de engranajes éticos que son independientes entre sí, pero que unidos interpelan en mayor profundidad al jugador y promueven el pensamiento. El constante diálogo entre el juego y el jugador sobre cuestiones morales que están presentes en nuestra sociedad actual confirma nuestra hipótesis, puesto que el jugador está continuamente cuestionando sus propios valores morales y éticos para ser capaz de afrontar el relato videolúdico. Estas disyuntivas dependen de la exposición previa del sujeto con el medio —y concretamente con las aventuras narrativas—, en cambio, la duda y la incertidumbre, aunque sea en diferentes fases de la partida, siempre termina por emerger en el jugador. Tomar una decisión es una obligación que el sistema impone al jugador, uno de los cuatro bloques que conforman la libertad dirigida y del cual no puede escaparse para hacer avanzar el viaje de los hermanos Díaz.

«Entonces... ¿Cómo termina la historia de los hermanos lobo?». El desenlace no está exclusivamente en manos del jugador –rendirse o seguir adelante–, sino que entra en juego la moralidad del hermano menor construida según los valores éticos transmitidos a lo largo del viaje rumbo a Puerto Lobos. De haberle educado en el respeto y en la no violencia, el indicador de moralidad será alto y, como resultado, el jugador tendrá acceso a dos finales: «Redención» y «Cada uno por su lado» –ambos disponen de ligeras variaciones, según si Sean ha intimado con otros personajes secundarios–. Si la moralidad es baja, por el contrario, el jugador puede acceder al final «Lobo solitario» o «Hermanos de sangre». Considerar qué final de los expuestos es mejor depende principalmente de los valores de cada jugador y de su meta perseguida: ¿prioriza llegar hasta Puerto Lobos sin importar las consecuencias? ¿Sacrifica la libertad de Sean por un porvenir digno para Daniel en Estados Unidos? ¿O lucha por un futuro donde los hermanos deben terminar juntos sin importar el lugar? En cambio, casi resulta más interesante que el juego haga cuestionar al jugador si la última decisión que ha de tomar difiere de su primera idea cuando comenzó la aventura desde Seattle; si la exposición constante a los dilemas morales ha cambiado su percepción sobre la familia, la tragedia y la pérdida tanto dentro como fuera del juego.

## Financiación

El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universidad Jaume I, con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI.

## Referencias bibliográficas

- Aranda, Daniel, Sánchez-Navarro, Jordi. *Aprovecha el tiempo y juega*. Barcelona: Editorial UOC, 2009.
- Arnau-Roselló, Roberto. «Videojuegos y subversión estético-política: el diseño lúdico, como motor del proceso hermenéutico». En: Javier Marzal *et. al.* (eds.). «Videojuegos y cultura visual». *Cuadernos Artisanos de la Comunicación*, no. 42 (2013). Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Baggini, Julian. *The Pig that Wants to be Eaten: And 99 Other Thought Experiments*. Londres: Granta Books, 2010.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games*. Cambridge: The MIT Press, 2007. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>.
- Bopp, Julia Ayumi, Mekler, Elisa D., Opwis, Klaus. «Negative emotion, positive experience? Emotionally moving moments in digital games». En: *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems* (2016): 2996-3006. Nueva York: Association for Computing Machinery. DOI: <https://doi.org/10.1145/2858036.2858227>.
- Cuadrado Alvarado, Alfonso. «La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos». *Miguel Hernández Communication Journal*, no.11 (2020): 239-257. DOI: <https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>.
- Fernández-Vara, Clara. «Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones». En: Víctor Navarro (ed.). *Pensar el juego*. Valencia: Shangrila, 2020.
- Fernández-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis*. Londres: Routledge, 2015. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203794777>.
- Flanagan, Mary, Nissenbaum, Helen. *Values at play in digital games*. Cambridge: The MIT Press, 2014. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/9016.001.0001>.
- García-Catalán, Shaila, Rodríguez-Serrano, Aaron, Martín-Núñez, Marta. «Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en «Gris»». *Artnodes*, no. 27 (2021): 1-10. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>.
- Harrer, Sabine. «From losing to loss: Exploring the expressive capacities of videogames beyond death as failure». *Culture Unbound*, vol. 5, no. 4 (2013): 607-620. DOI: <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.135607>.
- Martín-Núñez, Marta, García-Catalán, Shaila, Rodríguez-Serrano, Aaron. «Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en Life is Strange». *Anàlisi*, no. 54 (2016): 1-14. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>.
- Martín-Núñez, Marta, Planes-Cortell, Carlos. «Las mecánicas significativas para el diseño narrativo de los videojuegos». En: Ignacio Martínez *et. al.* (eds.). *Videojuegos: diseño y sociología*. Editorial ESNE, 2015.
- Murray, Janet H. *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Navarro-Remesal, Víctor. «¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine». *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, no. 9 (2015): 43-61. DOI: <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.4>.
- Navarro-Remesal, Víctor. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.
- Newman, James. «The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames». *Game Studies*, vol. 2 no. 1 (2002). <http://gamestudies.org/0102/newman/>.
- Pérez-Latorre, Oliver. «Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, no. 54 (2016): 15-30. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>.
- Pérez-Latorre, Oliver. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2012.



Planells, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra, 2015.

Porta-Pérez, Alberto. «Ludonarrativas concienciadas: Aventuras narrativas para promover la representación de colectivos minoritarios». *Obra Digital*, no. 22 (2022): 97-110. DOI: <https://doi.org/10.25029/od.2022.345.22>.

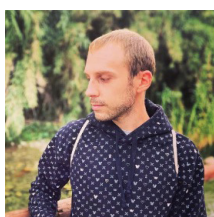
Sicart, Miguel. «Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética». *Comunicación: revista Internacional de Comunicación*

*Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, vol. 7, no. 1 (2009): 45-61. [hdl.handle.net/11441/58049](https://hdl.handle.net/11441/58049).

Toh, Weimin. «The Economics of Decision-Making in Video Games». *Game Studies*, vol. 21, no. 3 (2021). <http://gamestudies.org/2103/articles/toh>.

Tosca, Susana. «Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida y método». En: Víctor Navarro (ed.). *Pensar el juego*. Valencia: Shangrila, 2020.

## CV



### Alberto Porta Pérez

Universidad Jaume I  
[aporta@uji.es](mailto:aporta@uji.es)

Personal investigador en formación (programa propio de la UJI). Doctorando en Ciencias de la Comunicación y miembro del grupo de investigación ITACA-UJI. Estudió el máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación (Premio Extraordinario de Fin de Máster, 2019/2020) y el grado en Comunicación Audiovisual (Premio Extraordinario de cuarto curso de grado, 2013/2014) en la Universidad Jaume I de Castellón. Ha colaborado en el proyecto de investigación DiNaVi (Diseño Narratológico en Videojuegos), enmarcado en el grupo de investigación ITACA-UJI. Actualmente, imparte la asignatura Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos mientras desarrolla su tesis sobre dilemas éticos en videojuegos.