

# ¿Es posible la cotidianidad en la expresión videolúdica? De la literatura fantástica del siglo XIX a las narrativas videolúdicas contemporáneas

José Manuel Chico Morales<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** Si un gran número de narraciones de Edgar Allan Poe o de Guy de Maupassant nos situaron ante fenómenos extraordinarios, la familiaridad de los espacios representados permitía la identificación entre los personajes y el lector. La expresión videolúdica también cuenta con un gran número de obras de carácter fantástico que nos permiten reflexionar sobre la dialéctica entre la cotidianidad y lo extraordinario, como es el caso de *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010). Con el presente artículo, nuestro propósito será el de identificar las particularidades narrativas del videojuego, frente a otros medios expresivos, que permiten situar al jugador dentro del pulso entre lo cotidiano y lo extraordinario.

**Palabras clave:** *Game studies* - género fantástico - ludonarrativas - *Alan Wake* - sobrenatural.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 81]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciado en Filosofía por la Universidad de Salamanca y Graduado en Estudios Franceses por la Universidad de Granada, es en la actualidad profesor en el Departamento de Filología Francesa de la Universidad de Granada. Su campo de investigación se dirige, principalmente, al estudio de la evolución de los relatos míticos y simbólicos dentro de la expresión videolúdica, tema que ha abordado en diversos artículos y congresos internacionales. Es miembro de la asociación internacional MITEMA (Mitos, imaginarios, temáticas pluridisciplinarias).

## Introducción

No es por azar que el punto de partida de la historia de *Alan Wake* nos sitúe dentro de un sueño del personaje principal. Ya desde el inicio, se nos indica que el jugador transitará a través de la delgada frontera que separa la realidad de la ficción. Podríamos afirmar que los sentimientos que se desprenden de la incertidumbre, del pavor o del pánico ante lo desconocido, son inherentes al propio ser humano y se constituyen

como unos de los atributos más representativos de su existencia en el mundo. Sin embargo, las formas de canalizar ese miedo se han materializado bajo múltiples expresiones. La actividad artística, en este sentido, nos sirve de puente a la hora de configurar y modelar este sentimiento. La literatura de carácter fantástico, que se empieza a configurar a partir del siglo XIX, se erigió como una de las formas más idóneas a la hora de transformar la incertidumbre ante lo desconocido en expresión artística. En nuestro siglo, por otra parte, podemos constatar cómo el lenguaje videolúdico nos permite crear y lidiar esos significados desde otras dimensiones, como también lo empezó a hacer la expresión cinematográfica a partir de finales del siglo XIX y comienzos del XX. De ahí que nuestro objetivo sea el de explorar el concepto de cotidianidad dentro de la expresión videolúdica. Esta exploración se abordará de manera particular dentro del marco del género fantástico, tomando como punto de partida la conceptualización y definición que ofreció Roger Callois en “De la féerie à la science-fiction”, introducción a la obra *Anthologie du Fantastique*. Aunque su investigación se circunscriba exclusivamente al ámbito literario como terreno de estudio, sus tesis no dejan de presentar una notable vigencia a la hora de desentrañar las problemáticas relativas al género fantástico en otros medios de expresión. Por otra parte, también nos sustentaremos en la obra de David Roas, especialmente en la dialéctica que establece entre lo posible y lo imposible para caracterizar la irrupción del elemento extraordinario dentro del orden de la cotidianidad. Nuestra investigación se acotará, principalmente, a las dimensiones establecidas por los autores mencionados. Sin embargo, cabe señalar que, en ocasiones, ampliaremos esta perspectiva desde otras fuentes esenciales en el ámbito que nos ocupa, como es el caso de Irène Besière o de Tzvetan Todorov, entre otros autores. Por otra parte, si bien nuestra investigación se sustenta en las diversas y heterogéneas definiciones de lo fantástico orientadas al ámbito literario, nuestro objetivo es constatar el tránsito de este género hacia la expresión videolúdica. De ahí que sea indispensable recurrir a las investigaciones y teorías relativas a los estudios del videojuego, o los *Game Studies*, para analizar este medio expresivo desde su propia naturaleza y particularidades expresivas. A la hora de examinar las dimensiones del discurso ludonarrativo y su capacidad para evocar nuevos mundos ficcionales, nos sustentaremos en aquellas propuestas que incidan y examinen de manera especial las posibilidades del videojuego y de sus artefactos ludonarrativos a la hora de vincular sus ficciones con la realidad o el contexto del jugador. De ahí, partiendo de la definición que Víctor Navarro Remesal establece entre el “sistema central” del videojuego y su “sistema exterior”, atenderemos de un modo especial a esta segunda categoría para vertebrar nuestra noción de cotidianidad en el videojuego. En este sentido, la obra de Alfonso Cuadrado y Antonio J. Planells, *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*, articulada en torno a la noción de ludoficción para describir las posibilidades narrativas del videojuego a la hora de evocar mundos de ficción, nos ha resultado especialmente pertinente. Dada la vasta producción artística de este género, creemos conveniente focalizar nuestra atención en un estudio de caso concreto como es el de *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), dentro de la expresión videolúdica, ya que se presenta como un ejemplo paradigmático a la hora de dar respuesta a nuestra problemática de partida. Este interés especial no nos hará olvidar, sin embargo, otra serie de títulos que nos permiten analizar

el fenómeno de lo cotidiano, como son aquellos que pertenecen al estudio de desarrollo finlandés Remedy Entertainment. Tal es el caso de *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016) o de *Control* (Remedy Entertainment, 2019). Sin detenernos de un modo exhaustivo, nos servirán de puente a la hora de constatar las diferentes formas en las que se moldea lo fantástico en la actualidad dentro de la expresión propia del videojuego. Por otra parte, algunas de las entregas de la serie *The Dark Pictures Anthology*, desarrollada por *Supermassive Games*, nos muestran, bajo otras modalidades lúdicas, que la herencia de lo fantástico sigue vigente.

## 2. Aproximaciones a la noción de lo fantástico literario

Solemos situar el nacimiento del relato fantástico a comienzos del siglo XIX, un período histórico en el que confluyen una heterogeneidad exquisita de teorías filosóficas, artísticas y científicas. Por su propia naturaleza, no es de extrañar que el género fantástico nazca en un momento en el que el triunfo del racionalismo, del empirismo y la confianza depositada en la ciencia dominen el conocimiento humano. El período de la Ilustración, en este sentido, consolida el deseo de eliminar el oscurantismo y la superstición dentro de nuestra concepción de la realidad. De ahí que ciertos elementos temáticos predominantes en épocas anteriores -como los cuentos de hadas, fantasmas o figuras monstruosas- empiecen a despoblarse dentro de las nuevas formas narrativas. Esta esperanza depositada en el alcance de nuestro conocimiento lógico y racional implica una desconfianza hacia todo aquello que nos remita a lo sobrenatural. Sin embargo, como subraya el crítico literario David Roas, sigue perdurando un interés y fascinación por lo desconocido, por aquello que no poseía una explicación desde el punto de vista racional. De ahí que el interés por lo sobrenatural transite progresivamente y se refugie dentro del ámbito de la literatura (Roas, 2019). La gestación del Romanticismo y la expansión de la novela gótica se encargarán de explorar aquellas dimensiones ignoradas por el racionalismo imperante. El relato fantástico bebe de estas fuentes, sin embargo, irá un paso hacia delante y, en lugar de ambientar sus narraciones en universos remotos y alejados al nuestro y de poblarlas de seres sobrenaturales, hay un mayor interés por representar espacios o ambientes cercanos a los códigos de realidad del lector. El gran artífice de esta transformación será, sin duda, el escritor E. T. A. Hoffmann, que situará buena parte de sus historias en un espacio y en un tiempo mucho más cercano al lector. Tomando como punto de partida un realismo descriptivo, asistimos a una creciente pretensión por representar con una mayor minuciosidad la cotidianidad del lector. El sociólogo Roger Caillois insiste en la diferenciación entre lo feérico<sup>1</sup> y el universo fantástico. Mientras que el primer concepto nos remite a un universo maravilloso habitado por seres alejados de nuestra realidad, como ogros o hadas -es decir, lo sobrenatural habita en la globalidad de su imaginario-, el relato fantástico, que nace en un contexto histórico predominado por la razón, la ciencia y el determinismo, está compuesto por seres que se alejan de los atributos sobrenaturales y son más cercanos a nuestra propia naturaleza. De ahí que, en el relato fantástico, la aparición concreta de un fenómeno de

carácter sobrenatural represente una ruptura, una irrupción insólita, casi insoportable dentro del mundo real (Caillois, 1966). El componente insólito se presenta, de este modo, para cuestionar las leyes físicas y naturales que rigen nuestra concepción de la realidad. Esta misma apreciación es sostenida por Tzvetan Todorov, en su definición del fenómeno fantástico. Este mundo ficticio representado es muy cercano al nuestro y está desprovisto de diablos o vampiros, cuya existencia no podría explicarse bajo las leyes de nuestra realidad. De ahí que el lector, al percibir el acontecimiento extraordinario, debe optar por dos soluciones: por un lado, asumir que se trata de una ilusión de nuestros sentidos, fruto de nuestra imaginación, o bien aceptar que este hecho insólito ha tenido lugar dentro de nuestra realidad, aunque desconozcamos las leyes que lo rigen. De ahí que lo fantástico, según Todorov, exige la realización de tres condiciones. Por una parte, el texto debe obligar al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas vivas y a vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos evocados. Por otra parte, el propio personaje puede experimentar esta misma vacilación, lo que permite establecer puentes entre ambas figuras y hacer que esta vacilación se erija como el tema principal del relato. Por ello, es necesario que el lector adopte una determinada actitud frente a los fenómenos sugeridos en el texto y se aleje de una interpretación alegórica o poética. La vacilación del lector es, por tanto, una primera condición indispensable de lo fantástico, la herramienta que nos permite activar el sentimiento de ambigüedad presente en el relato (Todorov, 1970). Por su parte, David Roas establece una nueva dialéctica que sostiene el relato fantástico a partir de “la coexistencia de lo posible y lo imposible” (David Roas, 2019, p. 31). Este sustento teórico nos permite no solo analizar desde una postura contemporánea los atributos lingüísticos y narrativos que configuran el relato fantástico, sino también transitar de un modo más fluido y pertinente hacia la inserción del imaginario fantástico dentro de la expresión videolúdica actual. De este modo, según el autor, el fundamento que rige la narración fantástica es “la confrontación problemática entre lo real y lo imposible” (Roas, 2019, p. 13-14). Es el lector, en este caso, quien evalúa y determina, desde su propia concepción de la realidad, la posibilidad o imposibilidad de los fenómenos que acontecen en la historia. El perfeccionamiento, desarrollo y evolución de la recreación narrativa de lo posible, de lo real, llega a su máxima expresión bajo la influencia de Edgar Allan Poe. La renovación del relato fantástico a través de la escritura de Poe (que, como veremos, será fundamental para comprender el imaginario fantástico videolúdico actual) reside en su capacidad para explorar las dimensiones psicológicas y subjetivas de los personajes, así como su apoyo en las nociones científicas de la época. Ambos aspectos reforzarán, de un modo contundente, el componente realista del relato fantástico y abrirá nuevas vías de exploración dentro del género, como, por ejemplo, la dicotomía entre la lucidez y la locura. Un gran exponente en esta exploración mental, por otra parte, fue Guy de Maupassant, al ubicar la transgresión o confrontación dentro de la mente de ciertos personajes. La narración fantástica evoluciona en consonancia con el contexto sociocultural y científico de cada época. El videojuego, a partir las últimas décadas del siglo XX, ha tomado esta herencia fantástica para, desde las especificidades de su lenguaje, seguir ahondando en la dualidad de lo posible e imposible dentro de los marcos de nuestra cotidianidad. El

videojuego implica no solo una revisión de lo fantástico, sino una transformación de su relación con el receptor. Como indican Marta Fernández Ruiz y Héctor Puente Bienvenido, lo fantástico en el ámbito del videojuego no solo se despliega y desarrolla en el plano de la historia, sino que también se extiende al ámbito del jugador. De ahí que “no solo el texto sirve para infundir determinadas sensaciones, sino que contamos con la capacidad evocativa de los recursos audiovisuales y las mecánicas de juego” (Fernández Ruiz y Puente Bienvenido, 2015, p. 115).

### 3. Lo fantástico en *Alan Wake*

El videojuego desarrollado por Remedy Entertainment y lanzado en 2010, *Alan Wake*, es un ejemplo paradigmático de la revitalización del género fantástico dentro del ámbito del videojuego<sup>2</sup>. Las numerosas referencias a motivos y temas arquetípicos del universo fantástico nos aproximan de manera directa a este género. La propuesta de Sam Lake como uno de sus principales artífices retoma el género fantástico desde las particularidades expresivas del videojuego. El proyecto de *Alan Wake* se inscribe plenamente en el marco de lo fantástico desde los ejes temáticos del sueño y la vigilia, así como de la locura y la lucidez. Moviéndose al mismo tiempo en el terreno de la metaficción, *Alan Wake* inicia su narración con una secuencia que, apoyándose en la figura de Stephen King, reflexiona sobre la naturaleza de las pesadillas y la imposibilidad de hallar una explicación pertinente: “la explicación es la antítesis de la lírica del miedo”. Como afirma el narrador protagonista, en voz en *off*, y desde unos planos que nos recuerdan al inicio de *El resplandor* de Stanley Kubrick (1980), todo comienza con un sueño. Desde el inicio ya relucen dos rasgos propios de la narración fantástica: la revelación de un testimonio en primera persona por parte del narrador, así como la afirmación de la extrañeza de estos hechos que, en primera instancia, no parecen tener ninguna explicación lógica y racional. Este recurso, en el que el narrador protagonista manifiesta a los receptores sus dudas o estupor ante el hecho que se dispone a narrar, es empleado frecuentemente en la literatura de ficción fantástica (Roas, 2019). Este es el caso, en el ámbito literario, de *El gato negro*, de Edgar Allan Poe, que comienza su relato: “Ni espero ni solicito que se me crea en lo que concierne al relato que me dispongo a redactar y que es de lo más extraordinario [...] Tendría que estar loco para esperarlo, tratándose de un caso en el que mis sentidos rechazan su propio testimonio” (Poe, 2019, p. 211). Según el autor Juan Herrero Cecilia, una de las estrategias narrativas empleadas por este tipo de relato es la autentificación de la ficción a través de la presentación del relato como un documento real o como un testimonio personal (Herrero Cecilia, 2000). En el caso de *Alan Wake*, la historia es narrada como el testimonio directo de su protagonista, lo que otorga una mayor credibilidad y potencia la identificación del jugador con el personaje. Por otra parte, como apuntan Alfonso Cuadrado Alvarado y Antonio J. Planells, el establecimiento de un narrador dentro del videojuego ya es síntoma de la superación del esencialismo lúdico y de la reducción del videojuego a solo una de sus facetas, es decir, de la concepción del videojuego como un sistema de reglas desprovisto de potencialidad narrativa (Cuadrado Alvarado y

Planells, 2020). Esta capacidad del lenguaje videolúdico para generar todo un esqueleto narrativo desde sus propias particularidades expresivas nos permite, en ocasiones, establecer un narrador como herramienta para el desarrollo y consecución de la historia: “el narrador constituye una voz propia dentro de la historia que, de una manera más o menos explícita, acompaña al jugador en su aventura, unas veces enmarcando la evolución del relato y otras aconsejando al usuario directamente” (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020, p. 62). Después de esta secuencia, la apertura del videojuego, a modo de tutorial, nos sitúa ante una pesadilla del narrador protagonista, Alan Wake, personaje que controlaremos y desde el que focalizaremos la experiencia. El protagonista describe este suceso como un hecho salvaje, oscuro y extraño. En él, una figura sombría, que no llegamos a identificar con precisión, nos persigue mientras revela que es el personaje de una de sus novelas. El final de este sueño nos depara ante un plano cenital que nos remite de manera inconfundible a las escaleras del campanario de *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958). A continuación, el jugador es despertado en su coche por su esposa Alice y se nos muestra el pueblo en donde tenían previsto pasar unas vacaciones, Bright Falls. Estos primeros instantes del primer capítulo del videojuego ya son una auténtica declaración de intenciones: la falta de explicación lógica o racional ante ciertos sucesos de carácter extraordinario, la ambientación sombría que invade un escenario dominado por la niebla, la oscuridad y la indeterminación, la presencia de fuerzas amenazadoras que perturban nuestra familiaridad y, sobre todo, el marcado juego dialéctico entre el sueño y la percepción de la realidad, que se asocia simbólicamente a través del binomio luz/oscuridad durante todo nuestro recorrido. En los relatos literarios fantásticos, la indeterminación del referente sobrenatural es una de las estrategias narrativas empleadas para crear una mayor sensación de incertidumbre. En el caso del videojuego, en virtud de su potencial audiovisual y de sus mecánicas, añade otro tipo de técnicas estéticas y narrativas para evocar el carácter perturbador e indeterminado del elemento sobrenatural. Cuando el jugador interactúa con entornos en los que se desea incrementar una sensación sobrecogedora, nos desplazamos a menudo por escenarios dominados por la oscuridad y la niebla, acompañados de un ritmo más acelerado y en los que tenemos que enfrentarnos a varios enemigos de aspecto sombrío. La aparición de la amenaza se consigue, por tanto, no solo gracias al tejido audiovisual, sino a los desafíos que el jugador ha de superar, como los relativos a la gestión de recursos. La agencia que se le otorga al jugador a través de su personaje nos permite crear una sensación de mayor participación y responsabilidad a la hora de enfrentarnos a la amenaza y a lo desconocido. Sobre el jugador recae, en definitiva, la responsabilidad de huir del peligro a través de las mecánicas del videojuego. Aquí podemos apreciar uno de los componentes más determinantes de la experiencia lúdica. Como afirman Daniel Aranda y Jordi Sánchez Navarro: “los videojuegos necesitan de la participación del jugador para hacerse realidad: el jugador es quien da vida a los personajes y los hace avanzar” (Aranda y Sánchez Navarro, 2009, p. 29).



**Figura 1.** La oscuridad, la niebla y la imprecisión con que se presentan los enemigos incrementan el sentimiento de incertidumbre

Como el primer suceso extraordinario que se nos muestra ha resultado ser un sueño, este episodio no contradice nuestros principios de realidad ni supone una transgresión al marco científico. De ahí que la base temática de la cotidianidad no se vea erosionada. Gracias a los diálogos presentados a continuación, descubrimos que Alan Wake es un famoso escritor de novelas de terror. Debido a un bloqueo creativo, su esposa Alice y su agente literario Barry Wheeler le recomiendan pasar unas pequeñas vacaciones bajo la tranquilidad de Bright Falls. El punto de ruptura entre la cotidianidad del pueblo representada al inicio y la irrupción del elemento extraño, perturbador, se produce desde el momento en el que el protagonista se dirige a un bar para recoger las llaves de la cabaña donde se alojará con su esposa. En este lugar, de manera inesperada, se nos presenta una señora mayor, vestida de negro, ofreciéndonos las llaves de una cabaña junto al lago Cauldron (posteriormente, descubriremos que no era la estancia prevista para el viaje). Podemos constatar con ello una de las estrategias audiovisuales empleadas con el objeto de incrementar el sentimiento de incertidumbre en el jugador: la indeterminación y parcialidad con que se nos muestra al personaje misterioso. El jugador solo puede contemplar su rostro de manera fugaz. La narrativa, en este caso, otorga un mayor peso a la voz del personaje misterioso que a la muestra de su rostro, lo que acentúa el carácter inquietante de la cinemática. En un momento dado, después de un grito de Alice procedente del interior de la cabaña, Alan regresa en su auxilio. Cuando éste accede a la casa, sin embargo, Alice ya había caído al agua, arrastrada por una presencia misteriosa. El protagonista intenta, en vano, lanzarse al lago en busca de su mujer, pero, a través de una elipsis de varios días, éste aparece inconsciente en su automóvil. Mientras inicia el camino de búsqueda, encuentra casualmente unas páginas de un manuscrito titulado *Departure*. Misteriosamente, este manuscrito reproduce una novela que Alan mantenía en su cabeza pero que nunca llegó a escribir.

Ante estos sucesos, el protagonista solicita la ayuda de Sarah Breaker, agente policial de la ciudad. Sin embargo, cuando le narra los acontecimientos, la agente asegura que no existe ninguna cabaña junto al lago desde hacía muchos años. De este modo, el personaje emprende, al unísono de los distintos fragmentos que va encontrando del manuscrito, el camino de búsqueda de su mujer. Sirviéndonos de la dialéctica establecida por David Roas entre lo posible y lo imposible, en *Alan Wake* estamos ante una serie de hechos imposibles desde el marco de nuestra idea de realidad. Sin embargo, ocurren.

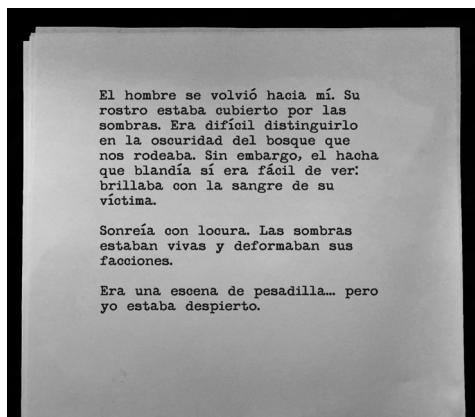


Figura 2. El jugador puede ir encontrando a lo largo de su camino distintos fragmentos de Departure

La incertidumbre no solo se observa, sino que forma parte del avance del jugador. La experiencia ludoficcional, particularmente, no se vertebra a partir de un recorrido lineal único y cerrado, en función de una serie de secuencias preestablecidas e inalterables, sino que, dentro de los márgenes del diseño, el jugador puede ejecutar sus acciones, movimientos y decisiones de múltiples formas. Esta posibilidad del videojuego, como indica Víctor Navarro Remesal, se debe a su sistema de reglas generativas y a su interactividad configurativa:

Aunque los espacios narrativos sean inamovibles y sin variantes, el recorrido del jugador por el juego [...] es diferente en cada partida. Esto es porque el videojuego no es un texto tradicional, ni siquiera un hipertexto, sino que, como explica Pérez Latorre, es un “cibertexto interactivo” [...] El videojuego es un sistema, un cibertexto capaz de generar múltiples recorridos diferentes (Navarro Remesal, 2016, p. 123)

Estas particularidades específicas del videojuego pueden ayudarnos a crear una mayor sensación de incertidumbre, de impredecibilidad y, sobre todo, de identificación con nuestro



personaje y con su propia supervivencia. La agencia del jugador incrementa la participación de éste dentro de la ficción, un atributo que no posee el lector dentro del ámbito literario. Esta evolución de lo fantástico a través del medio del videojuego saca a la luz una posibilidad narrativa que, a nuestro juicio, estaba latente en los relatos fantásticos de naturaleza literaria. En determinados momentos, como el que nos sitúa en la clínica del Doctor Hartman, se juega con el péndulo que transita entre lo paranormal y el delirio, con la finalidad de instalar el sentimiento de perplejidad en el jugador. Como apuntamos anteriormente, esta es una temática central en la obra de Maupassant o, por citar un ejemplo análogo en la actualidad, en *The Dark Pictures: Little Hope* (Supermassive Games, 2020). En este caso, el componente del delirio y el mundo introspectivo de uno de los personajes principales -con una presencia narrativa muy escasa durante la historia- son los canales que conducen a la composición fantástica del relato.



**Figura 3.** El binomio establecido entre la luz y la oscuridad dentro del tejido narrativo de *Alan Wake* se constituye como una de las mecánicas más representativas del videojuego

### 3.1 ¿Es posible evocar lo cotidiano desde el ámbito videolúdico?

Apreciamos cómo el trasvase de lo fantástico literario a lo fantástico cinematográfico o videolúdico mantiene, especialmente en el plano temático, muchos de los componentes que caracterizaron la escritura de sus grandes autores. Sin embargo, no podemos reducir ni limitar el análisis del videojuego al tamiz de teorías y metodologías narrativas preconcebidas para otros medios expresivos. Espen Aarseth, al situar el componente cibertextual como eje de la definición del videojuego, particularizó su potencial interactivo alejándolo de las narrativas tradicionales. Con ello, la interpretación de un videojuego, que es un medio que implica una retroalimentación directa, entraña una hermenéutica dinámica y en tiempo real de la que carecen un libro o una película (Aarseth, 2003). Otros autores

como Jesper Juul o Gonzalo Frasca cultivaron el terreno de la ludología como espacio privilegiado desde el que observar e interpretar el desarrollo del nuevo medio, relegando la dimensión narrativa a un segundo plano o, incluso, negándola, como en el caso de Jesper Juul. Dejando de lado el debate que abrió nuestro siglo entre la narratología y la ludología -y la polarización de ambas posturas- a la hora de definir la naturaleza del videojuego, a partir del 2003 se sucedieron una serie de teorías y metodologías de carácter más holístico e integrador que concibieron el videojuego tanto desde la perspectiva de su diseño lúdico como desde su dimensión narrativa. Una de las teorías más notables fue, en este orden de conciliación, la de Henry Jenkins, que aun apuntando que ciertos videojuegos no presentan una pretensión narrativa, hay otros que, sin embargo, privilegian esta dimensión. Por su parte, Susana Tosca, en la misma línea que Jenkins, privilegia el universo de ficción como marco de referencia, en lugar de la narración en tanto que secuencia de acontecimientos fija, como ocurriría en el ámbito cinematográfico:

Es decir, integrar en la teoría narrativa el hecho de que en un medio en el que el jugador toma decisiones sobre la acción es imposible controlar una secuencia de eventos totalmente fija (porque entonces no sería un videojuego sino una película). Pero es ciertamente posible crear un universo de ficción a través de los escenarios, los personajes, los diálogos, etc. (Tosca, 2009, p. 81)

La evolución de las diferentes posturas académicas del estudio del videojuego nos dirige, sin embargo, hacia un mismo denominador común: los videojuegos evocan mundos de ficción bajo unas particularidades propias, desde un lenguaje propio. Como subraya Óliver Pérez Latorre, desde el enfoque de su propuesta semioludológica: “apostamos aquí por un análisis del videojuego como un tipo particular de obra comunicativa, cuya significación no es (únicamente) producto de códigos creativos preexistentes, sino (fundamentalmente) producto de un nuevo lenguaje: el lenguaje videolúdico” (Pérez Latorre, 2012, p. 28). No solo en el caso que nos ocupa de manera especial, *Alan Wake*, sino en el conjunto de títulos mencionados en esta investigación, reluce de modo especial el componente narrativo. Sin embargo, si en el medio literario nos encontramos ante una estructura preestablecida y fija de secuencias que no podemos alterar, en el videojuego, dentro de los límites establecidos por el diseño, el jugador sí que goza de unos márgenes de movimiento y libertad dentro de una multiplicidad de opciones y combinaciones. De ahí que, a la hora de dar cuenta de las diferentes facetas y posibilidades del medio, nos resulte especialmente interesante la perspectiva de Antonio J. Planells bajo la denominación de “teoría de los mundos ludoficcionales”, dirigida a la “especificidad de los videojuegos como sistemas lúdicos que participan en un entorno ficcional de manera distinta como lo hacen medios tradicionales” (Planells, 2022, p. 11). Para analizar casos como el de *Alan Wake*, creemos conveniente emplear el término de mundo ludoficcional para abarcar de un modo más pertinente sus implicaciones lúdicas y ficcionales. La representación del espacio y la ambientación en *Alan Wake* nos puede dar pistas sobre el grado de realismo que ofrece y los puentes que establece con el entorno y cotidianidad del jugador. De ahí que nos resulte interesante analizar los lazos y los grados de similitud

entre las representaciones de los mundos ludoficcionales y la realidad en la que se halla el jugador. En este sentido, subrayan Alfonso Cuadrado y Antonio J. Planells que “todos los videojuegos, independientemente de si pueden o no contar historias, están dotados de un mundo ludoficcional mínimo” (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020, p. 46). De ahí que identifiquen varios grados de ludoficción en función del género o tipo de videojuego: ludoficción mínima o grado 0, donde la conexión con nuestro mundo referencial es casi inexistente; mundos ludoficcionales no realistas, integrado por los videojuegos que presentan “mundos ludoficcionales que tienen más de lógica interna propia que de referencialidad”, de ahí que no sean realistas desde el punto de vista de su referente; y, por último, los mundos ludoficcionales realistas, dirigidos en mayor grado a la proyección y representación de nuestro mundo real (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020). Es interesante ver cómo en el caso de *Alan Wake*, sin ser una simulación de lo real ni una obra mimética -lo que nos acercaría más al segundo grupo- sí que alberga la necesidad de no alejarse demasiado de la concepción de realidad propia del jugador, para no perder de vista la proximidad con su cotidianidad.

### 3.2. Cotidianidad y espacio

El universo fantástico que se desprende de *Alan Wake* parte de unas coordenadas muy cercanas a las del jugador: la naturaleza y caracterización de los personajes, la representación del espacio y ambientación de los escenarios, los objetos que nos rodean, los diálogos que acompañan la acción, etc. Para que el jugador se identifique con el personaje, el videojuego ha de establecer unos puentes de correspondencia entre el mundo ludoficcional evocado y el contexto exterior. El elemento de cotidianidad sugerido en *Alan Wake* es el componente fundamental para poder inscribir su propuesta narrativa dentro de los parámetros de lo fantástico. Como afirma David Roas, dentro del ámbito del relato literario: “Así, para convencer al lector, el narrador traslada el mundo real al texto en su más absoluta cotidianidad. El espacio creado en sus páginas es siempre un ámbito en el que todo parece normal” (Roas, 2019, p. 113).

El mismo autor subraya dos vías estructurales y temáticas fundamentales empleadas por el relato fantástico a la hora de implicar al lector dentro de la ficción del texto. Por una parte, como en el caso de E. T. A. Hoffmann, predomina la representación de espacios cercanos a la realidad cotidiana del lector, en lugar de evocar espacios exóticos y alejados de su realidad. Por otra parte, para conseguir esta integración del lector dentro de la realidad creada intratextualmente, se busca una reproducción idéntica o muy cercana de sus propios códigos de realidad y de su sistema de valores (Roas, 2019). En este sentido, podemos comparar las estrategias narrativas y estéticas de *Alan Wake* con, por ejemplo, el universo de *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), el de la saga *Zelda* (Nintendo) o el de *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios), por citar algunos ejemplos. En estos últimos casos, la irrupción del elemento sobrenatural no se presenta como una transgresión dentro del conjunto de la narración y tampoco vemos la confrontación entre dos códigos de realidad diferentes, porque el escenario sobrenatural constituye la base desde la que se construye la historia.



**Figura 4.** El lago Cauldron se convierte en un auténtico protagonista dentro del imaginario fantástico sugerido en la historia de *Alan Wake*. Este espacio representa el tránsito de la familiaridad del entorno al advenimiento de lo extraordinario

De ahí que, más que en los parámetros de lo fantástico, se inscriban dentro del universo de lo maravilloso. Como sostiene Irène Bessièrre, en los universos de carácter maravilloso, el protagonismo de los seres sobrenaturales impide una identificación del lector con el relato, aunque estos personajes puedan llegar a resultar familiares, ya que se caracterizan y moldean según una tipología cultural determinada. Por ello, a pesar de un mayor o menor grado de familiaridad con los personajes, los relatos de carácter maravilloso carecen del eje vertebrador de la cotidianidad: “Lo maravilloso es el lenguaje de la comunidad en que se encuentra para comprender que, sin ser legítimo, no expresa lo cotidiano” (Bessièrre, 1974, p. 18). Por su parte, Todorov también identifica los rasgos particulares de lo fantástico en diálogo con lo maravilloso. Si el advenimiento del fenómeno sobrenatural dentro del relato no posibilita la persistencia de la ambigüedad, de la vacilación a la hora de encontrar una explicación natural o sobrenatural de los hechos, podemos transitar al mundo de lo maravilloso, ámbito en el que la distancia con nuestra cotidianidad determina la naturaleza de su imaginario. Lo fantástico aparecerá solo en aquellos momentos en donde esta vacilación opera tanto en el lector como en el personaje. Al final de la historia, el lector debe decidir si aquello que ha leído responde o no a una explicación real, posible dentro de las leyes físicas y naturales que determinan su propio contexto. Desde el momento en que opta por una solución, nos salimos del marco de la incertidumbre y, por tanto, de lo fantástico propiamente dicho. De ahí que si el lector asume que las leyes de la realidad permanecen intactas y otorgan una explicación apropiada de los fenómenos, nos movemos hacia el género de lo extraño. Si, por el contrario, aceptamos unas leyes nuevas que expliquen el carácter sobrenatural de este fenómeno, transitamos hacia el género de lo maravilloso (Todorov, 1970). La flexibilidad de los límites entre un género y otro en función de las particularidades cada obra nos permite, a su vez, vislumbrar géneros híbridos o intermedios que participan de ambos mundos, como es el caso de lo fantástico-extraño

o de lo fantástico-maravilloso. Los títulos citados anteriormente se inscriben, desde el inicio, dentro de esta última categoría, de lo maravilloso en su dimensión más pura, ya que su entorno y ambientación nacen y se desarrollan dentro del plano sobrenatural. El mimetismo del que se sirve la narrativa de *Alan Wake*, así como el realismo de sus descripciones, nos ayuda a configurar un espacio cotidiano que lo aleja de las representaciones maravillosas. Por otra parte, la caracterización de ciertos personajes nos sirve de puente para conjugar la realidad de la ficción del videojuego y la realidad del jugador. Este es el caso de Sarah Breaker o de Barry Wheeler, dos personajes que nos devuelven constantemente a la cotidianidad. De acuerdo con la caracterización de lo fantástico por parte de Todorov, observamos que la historia de *Alan Wake* pretende mantener el ingrediente de la vacilación en la estructura de su historia, dejando que el final de cada capítulo siempre genere en el jugador una duda no resuelta; una incertidumbre envuelta, por otra parte, por el recurso de la metaficción. Sin embargo, la progresiva inserción de elementos sobrenaturales en el desarrollo de su historia mitiga paulatinamente la posibilidad de encontrar una respuesta racional. De ahí que no podamos inscribirla dentro de la categoría de lo fantástico-extraño (la historia, por sí misma, no nos ofrece un final racional para cada capítulo) o de lo extraño puro (el lector no puede dilucidar una explicación racional de lo acontecido). Se aproxima, por ello, más a la idea de lo fantástico-maravilloso, donde, a falta de una respuesta racional, no podemos encontrar una explicación de la presencia de lo sobrenatural de acuerdo con nuestra lógica.

### 3.3. La configuración de lo fantástico a partir del jugador.

En el ámbito videolúdico, algunos autores como Miguel Sicart (2008) o Aki Järvinen (2007), en su concepción del sistema del videojuego, subrayan la importancia del jugador y del contexto en el que se inscribe el sistema. O como apuntan Katie Salen y Eric Zimmerman, la función del contexto es fundamental a la hora de estudiar los juegos, ya que éste constituye el entorno del sistema (Salen y Zimmerman, 2004). En este sentido, nos resultan realmente esclarecedoras las nociones de “sistema central” y “sistema exterior” propuestas por Víctor Navarro Remesal dentro de su teoría del diseño del videojuego. El autor subraya que, en el proceso del videojuego, participan un amplio abanico de elementos, tanto aquellos relacionados con el sistema lúdico como aquellos referidos a la cultura del jugador, conformando, en su conjunto, un supra-sistema global (Navarro Remesal, 2016). La teoría de Víctor Navarro nos interesa especialmente por el carácter amplio de su propuesta y, en relación con el objeto de nuestra investigación, es fundamental a la hora de comprender los vínculos entre el sistema lúdico y el espacio del jugador: “Si no se comprende al jugador y a su entorno (social, cultural, tecnológico), nuestro conocimiento del videojuego será limitado” (Navarro Remesal, 2016, p. 39). El “sistema central” o sistema lúdico, que incluye el reglamento y la apariencia o ficción, es el conjunto formado por elementos como “los objetos, las mecánicas, las reglas, los obstáculos, los objetivos, las recompensas y las penalizaciones” (Navarro Remesal, 2016, p. 59). Por su parte, el sistema exterior -que comprendería el contexto, el círculo mágico y en canal de re-mediación- es definido como:

El lugar donde se ubica el jugador, en el que se establecen las condiciones del pacto lúdico y de la partida. Sus condiciones afectan al jugador y al sistema central desde su mismo origen: ningún objeto cultural existe en el vacío; el contexto concreto en el que se diseña un videojuego afecta a su propio diseño. (Navarro Remesal, 2016, p. 39)

Comprendemos con ello que el diseño del videojuego, así como su producción y su recepción entre el público, está ligado a un contexto sociocultural determinado. Aunque no todos los videojuegos son diseñados con el objetivo de contar historias, ni de evocar de modo mimético nuestra propia realidad, no podemos entender el fenómeno del videojuego en su conjunto sin contar con la participación del jugador y el contexto del que procede. Este vínculo que mantiene con el imaginario social de una época determinada nos revela que sus mundos de ficción están ligados, en mayor o menor grado, con la realidad del jugador. Este hecho es de suma importancia para el análisis de la propia noción de lo fantástico. Recordamos que, en el ámbito literario, la realidad extratextual es esencial, desde la perspectiva de Roas, para la configuración del relato fantástico.

#### 4. La cotidianidad como recurso de ficción en el videojuego

Uno de los proyectos más interesantes desarrollados por Remedy Entertainment, desde el punto de vista de lo fantástico, es *Control*, lanzado en 2019. Aunque en este caso se parte de un escenario y un personaje similar al del ser humano, ya se revela, desde el comienzo, que el fenómeno sobrenatural o extraordinario, alejado de nuestros códigos de realidad, va a ser uno de los ingredientes fundamentales del videojuego. De ahí que apreciemos en mayor grado una presencia de lo imposible en detrimento de lo posible. Sin embargo, esto no nos debe hacer pensar que estemos ante un universo puramente maravilloso, ya que la protagonista, Jesse Faden, sostiene en su primera frase: “Esto va a ser raro de narices”. Este es un recurso narrativo que ya observamos anteriormente, la autenticación de la ficción como un testimonio personal por parte de uno de sus personajes. Este testimonio, en primera persona, se presenta con la expresión de una duda o perplejidad ante los fenómenos insólitos observados, lo que otorga al jugador una mayor identificación con la historia. Como en el caso de *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016), el título de *Control* presenta rasgos más cercanos a la ciencia ficción, porque en ellos, implícita o explícitamente, aparece una reflexión sobre los límites y posibilidades de la ciencia, así como una proyección hacia el futuro. Sin embargo, dejando de lado la cuestión sobre los límites que separan a un género de otro, es innegable la herencia de ciertas técnicas narrativas y temáticas de lo fantástico literario tradicional en estas narrativas lúdicas, siguiendo la estela de *Alan Wake*. Si la herramienta de la pesadilla inicial ejercía una función de anticipación o premonición en *Alan Wake*, el comienzo de *Control*, sin recurrir al elemento onírico, nos sitúa frente a un escenario sumergido en la confusión, la perplejidad y lo extraño. Tras unos primeros pasos desconcertantes, observamos que nos encontramos en el interior del edificio de una agencia

gubernamental dedicada a la investigación de fenómenos paranormales. Podríamos pensar, por tanto, que el inicio nos depara ante un escenario habitado por lo imposible. Sin embargo, ya hay un primer elemento que, paradójicamente, nos devuelve a la cotidianidad: lo paranormal. Las alusiones constantes a “la otra realidad” o a “ese otro mundo” por parte de Jesse Faden, nos permiten constatar que ya hay una confrontación entre la esfera de la realidad y la esfera paranormal. Las propias incertidumbres de la protagonista son compartidas por el jugador y, gracias a un buen número de documentos coleccionables, orales y escritos, el sustento realista de la narrativa se complementa con el conjunto de elementos sobrenaturales. Las secuencias de vídeo o las fotografías de personas reales que encontramos en nuestro camino, por otra parte, insertan al jugador dentro de la ficción sin perder de vista su contexto o situación fuera del mundo lúdico. Este fenómeno lo encontramos de un modo más palpable en *Quantum Break*, gracias a su fisionomía transmedia. En este caso, la experiencia lúdica se intercala con una serie televisiva de cuatro capítulos. Esta forma híbrida, en la que la imagen real se posiciona como uno de sus ingredientes fundamentales, no es sino otro síntoma del deseo de recordar al jugador sus códigos de realidad y su propia cotidianidad. Por otra parte, el cuidado por acercarse a las teorías físicas actuales dentro de una ficción que aborda los viajes temporales nos recuerda a la mirada científica que Poe quería imprimir en sus relatos para otorgar una mayor verosimilitud.



Figura 5. Uno de los fragmentos de vídeo que podemos encontrar a lo largo del recorrido de *Control*

Podemos observar cómo estos títulos abordados de Remedy Entertainment comparten, aunque aparezcan de manera ocasional, una serie de referentes o elementos estéticos y narrativos que nos permiten transitar de una obra a otra, ya sea dentro del medio videolúdico (por ejemplo, las referencias a la saga *Max Payne* dentro del universo de *Alan Wake* o de este último en *Control*) o entre diversos medios, como las producciones cinematográficas

derivadas del universo de ficción (este es el caso de la serie de *Bright Falls* o la de *Quantum Break*). Este carácter expansivo e interconectado de las diversas producciones del estudio, así como las referencias al propio Sam Lake, nos permite constatar que sus universos de ficción, en ocasiones, no son completamente ajenos a los jugadores, sino que nos ofrece una serie de referencias que nos remiten a otra historia. Por otra parte, en *Alan Wake*, las alusiones a elementos procedentes de universos fantásticos de otros medios (como la simbología del cuervo y su vinculación con la escritura de Poe) recrean de antemano una atmósfera más familiar y conocida por parte del jugador, lo que permite un acceso más contundente al imaginario fantástico. En este sentido, la categoría de *evoked narrative*, según la división establecida por Henry Jenkins, nos resulta de gran utilidad. Esta categoría, en el mundo ludoficcional, implica la exposición de referentes ya presentes en otros mundos de ficción procedentes de otros medios (Jenkins, 2004). El jugador, en este sentido, puede asociar los elementos ficcionales del videojuego con una realidad cultural que ya conoce previamente. El universo de ficción sugerido en *Alan Wake*, en virtud de sus alusiones a una serie de ingredientes narrativos exteriores, se sustenta ocasionalmente en esta categoría narrativa para establecer una mayor inmersión dentro del imaginario fantástico.



**Figura 6.** La reflexión sobre los límites y posibilidades de la ciencia es uno de los ingredientes principales en *Quantum Break*

## 5. Conclusión

Podemos constatar cómo el universo fantástico, en su proceso de evolución desde el siglo XIX, ha adoptado nuevas temáticas, escenarios, fórmulas y estrategias narrativas. Por otra parte, las producciones artísticas, particularmente las que emanan del videojuego, tampoco son inmutables ni estáticas, sino que se moldean y transforman en función del contexto so-



ciocultural e histórico que los envuelve. Los universos de ficción sugeridos en el ámbito del videojuego son, en definitiva, hijos de su tiempo. Estos forman parte y reproducen los atributos propios de sus imaginarios contemporáneos, pero también se constituyen, al mismo tiempo, como auténticos artefactos capaces de generar nuevos significados y modalidades narrativas. Esta evolución, tanto del género fantástico como del videojuego, se materializa con los casos anteriormente abordados, ejemplos de cómo el diseño de mecánicas del videojuego ofrece nuevas dimensiones ficcionales al universo fantástico de nuestro siglo XXI. A través del estudio particular de la cotidianidad y de la representación del elemento sobrenatural, podemos apreciar que el universo fantástico en el medio del videojuego se mueve entre la herencia y la innovación. Por una parte, concluimos que la dialéctica entre lo posible y lo imposible, dentro del escenario de la cotidianidad, sigue perdurando en el ámbito ludonarrativo para generar las transgresiones propias de lo fantástico. Sin embargo, en el caso del videojuego, el despliegue de los atributos propios de lo fantástico se consigue gracias a una serie de propiedades que lo diferencian de las narrativas tradicionales. Por otra parte, la herencia que el videojuego recibe de los medios expresivos más longevos no ha de entenderse como una limitación u obstáculo para el desarrollo de sus propias particularidades, sino más bien como una fuente de aprendizaje. Quizás no podríamos comprender del mismo modo el universo evocado en *Alan Wake* sin aquellos predecesores que, en un momento de la historia, decidieron transitar de los espacios habitados por ogros a nuestros espacios cotidianos como escenario fundamental de lo fantástico. En ambos casos, tanto en el videojuego como en el cuento fantástico, reconocemos el papel determinante que ejercen el lector o el jugador como componentes fundamentales a la hora de cambiar los códigos. En ningún caso son sujetos pasivos, sino activos (ámbito literario) o interactivos (ámbito videolúdico): no podríamos entender el proceso videolúdico sin la participación del jugador, como tampoco podríamos entender el cuento fantástico sin las inquietudes del lector. Dicho de otro modo: son los jugadores o los lectores, en definitiva, quienes acaban diseñando sus propios fantasmas.

## Notas

1. En su traducción al español, emplearemos preferentemente el término de “maravilloso” a lo largo de este artículo.
2. Por la particularidad del tema que nos ocupa y con la finalidad de delimitar nuestro objeto de estudio, en esta investigación nos limitaremos a un análisis centrado en los seis capítulos principales del videojuego, así como los dos episodios publicados como contenido descargable, “La señal” y “El escritor”. Es necesario recordar que el universo de ficción sugerido en *Alan Wake*, en virtud de su narrativa transmedia, ha transitado por diferentes medios y se ha ido expandiendo paulatinamente bajo diferentes formas. Además de las remasterizaciones del videojuego para distintas plataformas, así como el conjunto de libros publicados como expansión de la historia inicial, contamos también con la serie web *Bright Falls* (Philip Van, 2010), estrenada con anterioridad al videojuego y cuyo objetivo

era el de servir de precuela de éste. Por otra parte, hemos de subrayar igualmente que la fecha de este artículo es anterior al lanzamiento de la secuela prevista para el año 2023.

## Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (28-29 de Agosto, 2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. Paper presented the *5th International Digital Arts and Culture Conference*, Melbourne, Australia.
- Aranda, D. y Sánchez-Navarro, J. (2013). Algunas claves para entender los videojuegos. D. Aranda y J. Sánchez-Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos* (pp.7-36). Editorial UOC.
- Bessière, I. (1974). *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*. Librairie Larousse.
- Caillois, R. (1966). *Anthologie du fantastique*. Gallimard.
- Cuadrado Alvarado, A. y Planells, A.J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Fernández Ruíz, M. y Puente Bienvenido, H. (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de P.T (Silent Hill). *Brunal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), pp. 95-118. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.177>
- Herrero Cecilia, J. (2000). *Estética y Pragmática de lo fantástico (las estrategias narrativas y la cooperación interpretativa del lector)*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Järvinen, A. (24-28 de septiembre, 2007). Introducing applied ludology: Hands-on methods for game studies. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference* (pp. 134-144), Tokio, Japón.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Planells, A.J. (2022). *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra.
- Roas, D. (2019). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma.
- Salen, K. y Zimmerman, Z. (2004). *Rules of Play. Game design Fundamentals*. MIT Press.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8 (2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Éditions du Seuil.

---

**Abstract:** If many Edgar Allan Poe's or Guy de Maupassant's stories placed us before extraordinary phenomena, the familiarity of the spaces represented allowed the identification between the characters and the reader. The videoludic expression also has a large number of works of a fantastic nature that allows us to reflect on the dialectic between the everyday and the extraordinary, as in the case of *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010). In this article, our aim is to identify the narrative particularities of the video game, compared to other expressive media, which accredits us to situate the player within the pulse between the everyday and the extraordinary.

**Keywords:** Game studies - fantasy genre - video game narratives - *Alan Wake* - supernatural.

**Resumo:** Se um grande número de histórias de Edgar Allan Poe ou de Guy de Maupassant nos colocava perante fenómenos extraordinários, a familiaridade dos espaços representados permitia a identificação entre as personagens e o leitor. A expressão videolúdica tem também um grande número de obras de natureza fantástica que nos permitem reflectir sobre a dialéctica entre o quotidiano e o extraordinário, como no caso de *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010). Neste artigo, o nosso objectivo é identificar as particularidades narrativas do jogo de vídeo, em comparação com outros meios expressivos, que nos permitem situar o jogador dentro do pulso entre o quotidiano e o extraordinário.

**Palavras-chave:** *Game Studies* - género fantasia - narrativas de videojogos - *Alan Wake* - sobrenatural.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---