



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL

2021

**EL ALMA OSCURA DEL JUEGO: TEORÍA Y
MOTIVOS RECURRENTES DE LA DIFICULTAD
COMO ESTÉTICA LUDOFICCIONAL**

Mateo Terrasa Torres



Universitat
de les Illes Balears

TESIS DOCTORAL

2021

Programa de Doctorado en Filología y Filosofía

**EL ALMA OSCURA DEL JUEGO: TEORÍA Y
MOTIVOS RECURRENTES DE LA DIFICULTAD
COMO ESTÉTICA LUDOFICCIONAL**

Mateo Terrasa Torres

Director: Víctor Navarro Remesal

Tutora: Ana Patricia Trapero Llobera

Doctor por la Universitat de les Illes Balears



Dr. Víctor Navarro Remesal, de TecnoCampus

DECLARO:

Que la tesis doctoral que lleva por título *El alma oscura del juego: Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional*, presentada por Mateo Terrasa Torres para la obtención del título de doctor, ha sido dirigida bajo mi supervisión.

Y para que quede constancia de ello firmo este documento.

Firma

Palma de Mallorca, 12 de febrero de 2021

PUBLICACIONES DERIVADAS DE ESTA TESIS

Terrasa Torres M. (2019) MPF Framework: An Aesthetic and Phenomenological Approach to Ludic Difficulty in Video Games. In: Zagalo N., Veloso A., Costa L., Mealha Ó. (eds) Videogame Sciences and Arts. VJ 2019. Communications in Computer and Information Science, vol 1164. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_3

Agradecimientos

El largo y arduo proceso de investigación que ha requerido desarrollar la presente tesis doctoral no hubiera sido posible sin la intervención directa o indirecta de muchas personas.

Quiero empezar dando las gracias a mi director de tesis, el Dr. Víctor Navarro, por ser el responsable de embarcarme en esta tesitura, pues él me mostró cuán interesantes podían ser los game studies. Su guía, dedicación y apoyo mostrados en el largo proceso de elaboración de la tesis doctoral ha resultado inestimable para llegar a buen puerto, poniendo muros de contención cuando era necesario y apoyando digresiones que han madurado en puntos importantes de la tesis. Y, por último, por su amistad más allá de su papel como director.

En segundo lugar, a Patricia Trapero por darme la oportunidad y la confianza de desarrollar una tesis de estas características.

Aunque no han tenido una influencia directa en el desarrollo de la tesis, no puedo olvidar a los profesores que han moldeado mi carrera académica en diferentes etapas de mi educación y cuya huella ha calado en las páginas que siguen: Ignacio Bergillos, Iván Bort, Carme Morell o Shaila García en la carrera de Comunicación Audiovisual en el CESAG; Manuel Garín, Nuria Bou o Iván Pintor en el máster de Cine y Audiovisual Contemporáneo de la UPF. Estos y muchos otros profesionales docentes han sido una fuente de conocimientos, reflexión y pasión, sin ellos nunca me habría planteado el desarrollo de la presente tesis. Tampoco puedo obviar a todos aquellos autores que, mediante sus textos, me han acompañado durante la investigación, ampliando mis conocimientos e intereses y como base para fundar mis propias reflexiones.

A Bea Pérez por su apoyo y prácticos consejos sobre las penurias inherentes al proceso de investigación. Y junto a Víctor, por obligarme a desconectar en nuestras excursiones, salidas en bicicleta y cafés.

A mis amigos Glori y Xevi por las sesiones semanales de cine, cena y/o juegos de mesa.

A todos los compañeros que me han acompañado y ayudado a lo largo de mi carrera académica, en especial a Guillem, Félix y Alejandro, con quien he compartido tantas horas desarrollando mis primeros trabajos académicos.

A mis padres, por su apoyo incondicional durante todo el desarrollo de la tesis y el previo a este. Sin su ejemplo de esfuerzo constante nunca podría haber llegado hasta aquí.

A Arya por estar a mi lado durante las largas sesiones de lectura y escritura y ser el motivo por el que salir de casa incluso en esos días que veía poco recomendable separarme del ordenador. A

Trico, la última e inesperada incorporación a la familia en el extrañísimo año 2020, con sus alegres cantos ha animado muchas de las mañanas de encierro.

Pero sobre todo tengo que agradecer a mi inseparable compañera en este viaje, Coloma Barceló, por su apoyo constante desde el mismo instante en que decidí empezar una carrera académica allá por 2011, por su comprensión y ánimos en los momentos más bajos y por compartir alegrías en los buenos, por escucharme y ayudarme siempre que lo necesitaba, por acompañarme en este periplo vital y todo lo que viene por delante.

Resumen / Resum / Abstract

Resumen:

La presente tesis aborda el reto como un elemento intrínseco del lenguaje del juego y el videojuego. Además del reto de habilidad o intelectual, proponemos que la dificultad es también un elemento clave en la construcción e interpretación del videojuego desde la estética.

El reto es un conjunto de obstáculos que se oponen al avance del jugador y que, al mismo tiempo, ejercen de motivación para alcanzar el triunfo personal. En este sentido, la dominación del sistema lúdico está vinculado a las reglas que les dan forma y las mecánicas que dan agencia al jugador. Pero el reto, en tanto que obstáculo, puede expresarse de diferentes formas: puede ser un obstáculo interpretativo o poético, cuando explora las singularidades formales y discursivas del medio; puede darse como un obstáculo ético, al situar al jugador frente una situación comprometida, donde se desdibujan los difusos contornos morales; también pueden introducir al jugador dentro de un puzzle narrativo que debe desentrañar para alcanzar su comprensión; también puede abordar temáticas complejas desde perspectivas comprometidas, construir atmósferas terroríficas que integran al jugador en un entorno oscuro que evoca las sensaciones del cine y la literatura de terror, retorcer las fantasías de poder implícitas del medio para transformarlas en fantasías de impotencia o crear experiencias de vértigo, de abandonarse a las sensaciones y los placeres.

Estos ejemplos describen formas expresivas del reto que se traducen en la experiencia de la dificultad, experiencia que puede provocar sufrimiento y emociones negativas que no se traducen en experiencias negativas. Por ello tampoco podemos obviar el papel del jugador como eje vertebrador de la experiencia, pues su implicación con el texto ludoficcional, además de sus habilidades y perfil, son cuestiones imprescindibles al pensar en el videojuego como experiencia estética.

Desde esta perspectiva, es necesaria una aproximación postfenomenológica, puesto que nos permite incorporar todos estos aspectos y aproximarnos a las complejidades del videojuego como fenómeno imbricado a la cultura contemporánea.

Para profundizar en la dificultad en el videojuego como estética y ampliar el lenguaje del medio en torno a este concepto, proponemos una taxonomía de motivos estéticos construida mediante una propuesta metodológica propia: el triángulo MPF, una herramienta de análisis constituida sobre tres dimensiones relevantes de todo juego: las mecánicas, la performance y la ficción.

Palabras clave: Dificultad, reto, ficción, performance, mecánicas, motivos, sufrimiento, experiencia, estética, emociones negativas.

Resum:

La present tesi aborda el repte com un element intrínsec del llenguatge del joc i el videojoc. A més del repte d'habilitat o intel·lectual, proposem aquí que la dificultat és també un element clau en la construcció i interpretació del videojoc des de l'estètica.

El repte és un conjunt d'obstacles que s'oposen a l'avanç del jugador i que, al mateix temps, exerceixen de motivació per a aconseguir el triomf personal. En aquest sentit, la dominació del sistema lúdic està vinculat a les regles que els donen forma i les mecàniques que donen agència al jugador. Però el repte, com a obstacle, pot expressar-se de diferents formes: pot ser un obstacle interpretatiu o poètic, quan explora les singularitats formals i discursives del mitjà; pot donar-se com un obstacle ètic, en situar al jugador front una situació compromesa, on es desdibuixen els difusos contorns morals; també poden introduir al jugador dins d'un puzzle narratiu que ha de desentranar per a aconseguir la seva comprensió; també pot abordar temàtiques complexes des de perspectives compromeses, construir atmosferes terrorífiques que integren al jugador en un entorn fosc que evoca les sensacions del cinema i la literatura de terror, retorçar les fantasies de poder implícites del mitjà per a transformar-les en fantasies d'impotència o crear experiències de vertigen, d'abandonar-se a les sensacions i els plaers.

Aquests exemples descriuen formes expressives del repte que es tradueixen en l'experiència de la dificultat, experiència que pot provocar sofriment i emocions negatives que no es tradueixen en experiències negatives. Per això tampoc podem obviar el paper del jugador com a eix vertebrador de l'experiència, perquè la seva implicació amb el text ludoficcional, a més de les seves habilitats i perfil, són qüestions imprescindibles en pensar en el videojoc com a experiència estètica.

Des d'aquesta perspectiva, és necessària una aproximació postfenomenològica, ja que ens permet incorporar tots aquests aspectes i aproximar-nos a les complexitats del videojoc com a fenomen imbricat a la cultura contemporània.

Per a aprofundir en la dificultat al videojoc com a estètica i ampliar el llenguatge del mitjà entorn d'aquest concepte, proposem una taxonomia de motius estètics construïda mitjançant una proposta metodològica pròpia: el triangle MPF, una eina d'anàlisi constituïda sobre tres dimensions rellevants de tot joc: les mecàniques, la performance i la ficció.

Paraules clau: Dificultat, repte, ficció, performance, mecàniques, motius, sofriment, experiència, estètica, emocions negatives.

Abstract:

This thesis addresses the challenge as an intrinsic element of games and video games language. In addition to skill or intellectual challenge, we propose here that difficulty is also a key element of the construction and interpretation of video games from the aesthetic point of view.

A challenge is a set of obstacles that oppose the player's progress and that, at the same time, act as motivation to achieve personal success. In this sense, the domination of the game system is linked to the rules that shape them and the mechanics that gives agency to the player. But the challenge, as an obstacle, can be expressed in different ways: It can be as an interpretive or poetic obstacle, that explores the formal and discursive singularities of the medium; It may be expressed as an ethical obstacle, by placing the player in a compromising situation, that blurs the diffuse moral contours; they can also introduce the player into a narrative puzzle that he must unravel in order to understand it; It can also address complex themes from committed perspectives, build horror atmospheres that integrate the player into a dark environment that evokes sensations of horror movies and literature, break the implicit power fantasies of the medium to transform them into disempowerment fantasies or create experiences of vertigo, abandoning oneself to sensations and enjoyment.

These examples describe expressive forms of challenge that translate into the experience of difficulty, an experience that can cause suffering and negative emotions that don't turn into negative experiences. For this reason, we cannot ignore the role of the player as the centre of the experience, since his involvement with the ludofictional text, in addition to his skills and profile, are essential questions when thinking video games as an aesthetic experience.

From this perspective, is necessary a postphenomenological approach since it allows us to include all these elements and get closer to the complexities of video games as a phenomenon embedded in contemporary culture.

In order to deepen into the difficulty as aesthetic in video games and expand the language around this concept, we propose a taxonomy of aesthetic motifs built through our own methodological proposal: the MPF triangle, an analysis tool built on three relevant dimensions of all games: mechanics, performance and fiction.

Keywords: Difficulty, challenge, fiction, performance, mechanics, motifs, suffering, experience, aesthetics, negative emotions.

Índice general

Introducción	16
I. Objeto de estudio	17
II. Justificación del objeto de estudio	18
III. Preguntas de la investigación	21
IV. Hipótesis y objetivos de la tesis	22
V. Estructura de la tesis	23
Bloque I – Desarrollo teórico	26
1. El juego y la dificultad	27
1.1. El juego como acto autotélico y la actitud lusoria	28
1.2. La dificultad en el juego y el videojuego	30
1.3. El sistema de juego	33
1.3.1. Interactividad, agencia y modulación	35
1.3.2. La interfaz	37
1.4. Géneros, patrones y familiaridad	40
1.4.1. Los géneros y la dificultad: hardcore, masocore y juego abusivo	42
1.4.2. Roguelike, fumblecore y hardsual	45
1.5. Resumen del capítulo del juego y la dificultad	48
2. El reto y las formas de la dificultad	49
2.1. El reto en el videojuego	49
2.1.1. El reto y el obstáculo	53
2.2. Principales fuentes de reto	57
2.2.1. La incertidumbre	61
2.2.2. El puzle y el reto cognitivo	65
2.2.3. Toma de decisiones y reto emocional	67
2.2.4. El reto no-mecánico: contemplación, afectos e interpretación	73
2.3. Curvas de dificultad y la teoría del flujo	78
2.3.1. Los niveles de dificultad	81
2.4. El fracaso	85
2.4.1. El ciclo de muerte y resurrección	90
2.5. Resumen del capítulo del reto en el videojuego	95
3. Ficción y mundos ludoficcionales	96
3.1. La ficción en el videojuego	96
3.2. Mundos ludoficcionales	99
3.2.1. El Gameworld	100

3.2.1.1.	Temporalidad	106
3.2.1.2.	Densidad, habitabilidad y alterabilidad del gameworld	108
3.2.1.3.	Ética y moral del gameworld	111
3.2.1.4.	Atmósfera y tono	113
3.3.	Narrativa	116
3.3.1.	Complejidad narrativa	119
3.3.2.	Temática	122
3.3.3.	La cámara	124
3.3.4.	Mecánicas narrativas	126
3.4.	Tecnología y plataformas	128
3.4.1.	Apariencia y presentación	130
3.4.2.	Metalepsis	131
3.5.	Resumen del capítulo de la ficción en el videojuego	134
4.	El jugador	135
4.1.	El jugador en el videojuego	135
4.2.	El perfil del jugador	137
4.3.	Performance	140
4.3.1.	La libertad dirigida	143
4.3.2.	Las identidades del jugador	147
4.3.3.	Formas emergentes de la dificultad	151
4.4.	Hermenéutica e interpretación del texto ludoficcional	153
4.4.1.	El jugador implícito y emancipado	157
4.5.	El contexto del juego: partida	158
4.5.1.	Contexto de juego: creación	162
4.5.2.	El dispositivo de input	163
4.5.3.	Pasión y entretenimiento: Comunidades hardcore y casual	167
4.6.	Resumen del capítulo del jugador en el videojuego	172
5.	La experiencia ludoficcional	173
5.1.	Fenomenología y experiencia encarnada	173
5.2.	La diversión	176
5.3.	El sufrimiento como experiencia ludoficcional	180
5.3.1.	Ética, culpa y empatía	185
5.4.	Emociones	189
5.4.1.	Afectos	191
5.4.2.	Emociones negativas	194
5.4.3.	Terror y fantasía de impotencia	198
5.5.	Resumen del capítulo de la experiencia ludoficcional	202

Bloque II – Propuesta metodológica: triángulo MPF	204
1. Modelo de análisis de la estética de la dificultad	205
1.1. El reto en el videojuego	205
1.2. La dimensión ficcional y performativa en el videojuego	207
1.3. El triángulo MPF: mecánicas, performance y ficción	209
1.4. La construcción del triángulo MPF	210
1.5. Significación del triángulo MPF frente al modelo MDA	212
1.6. Estructura del bloque II	216
2. Mecánicas	217
2.1. Vulnerabilidad	217
2.2. Recursos	221
2.3. Control	223
2.4. Información	227
2.5. Estructura	231
2.6. Temporalidad	234
2.7. Obstáculos	237
2.8. Adaptabilidad	241
2.9. Resumen y tabla de las mecánicas en el triángulo MPF	242
3. Performance	244
3.1. Perfil	245
3.2. Análisis	249
3.3. Habilidad	252
3.4. Contextualización	256
3.5. Interpretación	258
3.6. Identidad	260
3.7. Resumen y tabla de la performance en el triángulo MPF	263
4. Ficción	265
4.1. Mundo ludoficcional	266
4.2. Arte	270
4.3. Temática	272
4.4. Atmósfera	275
4.5. Afectos	277
4.6. Narrativa	281
4.7. Resumen y tabla de la ficción en el triángulo MPF	284
5. Conclusiones del triángulo MPF	285
6. Justificación de la muestra	287

Bloque III – Los motivos estéticos de la dificultad	292
1. Los motivos estéticos de la dificultad	293
2. Pruebas	298
2.1. Jefe final	299
2.2. Récorods y rankings	304
2.3. Rompecabezas	309
2.4. Mímesis rítmica	314
2.5. Leer el terreno	318
3. Opacidad	324
3.1. Complejidad narrativa	324
3.2. Investigación	329
3.3. Percepción sensorial limitada	335
4. Libertad dirigida	340
4.1. Fatalismo	340
4.2. Agencia limitada	345
4.3. Castigo	349
4.4. Protección de otros	355
5. Fantasía de impotencia	361
5.1. Indefensión	362
5.2. Muerte permanente	367
5.3. Supervivencia	372
5.4. Controles torpes y poco intuitivos	377
6. Feel-bad game	383
6.1. Decisiones trágicas	383
6.2. Soledad	389
6.3. Humillación y abuso	394
7. Terror	400
7.1. Espacios inhabitables	401
7.2. Enemigo implacable	407
8. Metadiscursividad	412
8.1. Sociopolítica	413
8.2. Subversión	418
8.3. Aburrimiento	424
8.4. Ciber virtud	429
Conclusiones y futuro de la investigación	436

I.	Reflexiones finales	437
II.	Resolución de las preguntas de la investigación	438
III.	Verificación de la hipótesis	441
IV.	Consecución de los objetivos	442
V.	Futuras líneas de investigación	445
Referencias bibliográficas		449
I.	Bibliografía	449
II.	Filmografía	469
III.	Ludografía	470

Introducción

I. Objeto de estudio

El modelo de juego clásico (Juul, 2007) examina el juego arcade fijando cuatro condiciones:

- Los objetivos son comunicados explícitamente.
- Hay objetivos duales: progresar en el juego y conseguir una puntuación alta.
- El juego castiga severamente al jugador que no persigue esos objetivos, acabando la partida.
- El abanico de estilos de juego (patrones de acción) ofrecidos por el juego es relativamente estrecho.

Este modelo de juego arcade clásico muestra una naturaleza de diseño orientada a la confrontación contra un “otro”, el sistema o el jugador, que requiere esfuerzo y habilidad a los mandos. Una expresión del juego sin matices, donde la única posibilidad es ganar o perder y cuyas condiciones de éxito y fracaso están muy claras, al igual que el reto: progresar superando niveles u oleadas de enemigos y conseguir buenas puntuaciones. Esta es una forma de aproximarse al videojuego muy limitada –aunque nos es útil para delimitar nuestro objeto de estudio– puesto que el videojuego puede describir experiencias mucho más amplias que esta dicotomía entre victoria y derrota mediada por el esfuerzo.

El modelo de juego clásico plantea de forma clara que el jugador debe superar un reto para alcanzar unos objetivos. Y este reto, por ende, forma parte intrínseca del juego y del lenguaje y estética del videojuego. El reto es una exigencia, una forma de dificultad, que nace de enfrentar al jugador a un problema o conflicto que debe solucionar con tareas no triviales que demandan algún tipo de esfuerzo (Adams, 2014: 14; Costikyan, 2013: 16). Todo reto se debe a las reglas que imponen tanto los límites y potencialidades del sistema (Bogost, 2016: 162), como las mecánicas que dan agencia al jugador. Estos rasgos profundizan en una fórmula apegada al reto de habilidad que el videojuego arrastra desde sus inicios y de la que parece difícil desprenderse.

Sin embargo, el reto puede abarcar mucho más que el clásico desafío mecánico de habilidad. Si entendemos el reto como un obstáculo o conjunto de obstáculos dispuestos para hacer fracasar al jugador (Juul, 2013) y posponer la promesa de la felicidad (Ahmed, 2019: 77) que hace del esfuerzo algo deseable y una motivación para avanzar, aunque sea insistiendo en la repetición, podemos pensar que el reto puede ser interpretativo o afectivo (Jagoda, 2018). Siguiendo esta vertiente, la idea de reto se abre para plantear contextos éticos complejos mediante una decisión o ante la falta de ella, cerrando el discurso a una única posibilidad fatalista, revelando la libertad dirigida propia del medio (Navarro-Remesal, 2016a). También puede darse desde la complejidad y seriedad (Jørgensen, 2014) narrativa, temática, tonal o emocional, causar sufrimiento e insatisfacción (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 43) además de otras emociones negativas

(Hanich, 2010), o provocar sensación de vértigo (Caillois, 1986), la pérdida de control –mecánico, cognitivo o hermenéutico– sobre una escena o reto que puede traducirse en una fantasía de impotencia, donde el jugador carece de poder para superar un reto. El videojuego puede ser transgresor y ofrecer experiencias desagradables o angustiosas e incluso poniéndose en cierto riesgo emocional (Jørgensen & Karlsen, 2019: 1) o mediante el extrañamiento como recurso poético (Mitchell et al., 2020).

Este reto además puede nacer del propio jugador implicado con el texto ludoficcional, que profundiza en el discurso de la obra y busca nuevos sentidos (Aarseth, 2007; Farca, 2016), o aumentar el reto añadiendo reglas y desafíos, formas de juego para lucir habilidades o adoptando un rol concreto para involucrarse más en la ficción. Es decir, el reto en el videojuego es una figura expresiva que plantea una dificultad al avance del jugador mucho más compleja que lo expresado en el modelo clásico del juego.

II. Justificación del objeto de estudio

Esta tesis propone una aproximación crítica a la dificultad en el videojuego desde una perspectiva estética. En el cine y la literatura –en cualquier medio expresivo– la dificultad se entiende como el esfuerzo para interpretar el texto por su dificultad conceptual, narrativa, afectiva o temática, puesto que carece de dificultad operativa. Si entendemos el videojuego como un medio expresivo, la experiencia de la dificultad y los retos que la articulan son mucho más que el triunfo personal y la dominación del otro y pueden englobar gran variedad de experiencias estéticas.

Como hemos explicado sucintamente, la dificultad es un obstáculo o desafío que obliga al jugador a esforzarse para poder superarlo. Pero esta descripción ha sido reducida – por diferentes agentes de la industria– a un pequeño grupo de conceptos que encorseta toda discusión a su condición lúdica, reduciendo en consecuencia las tensiones y matices que genera una rica expresión cultural, a una minúscula parcela (Keogh, 2014). Como respuesta a esto, partimos de una concepción de la dificultad que implica cualquier forma de esfuerzo por parte del jugador, sea mecánico, cognitivo, interpretativo o afectivo. Por lo tanto, la principal justificación de la tesis nace de la necesidad de reorientar el diálogo existente sobre la dificultad hacia el territorio de la estética, más proclive a profundizar en el sentido del videojuego como fenómeno cultural popular dirigido a una amplia variedad de público, con múltiples intereses que no se ciñe a dicotomías estériles como hardcore y casual.

Entender la dificultad como experiencia articulada por factores complejos que rodean al fenómeno ludoficcional y que afectan y se ven afectados por el jugador de formas significativas e impredecibles, concede una comprensión más profunda de la propia naturaleza del videojuego dentro de la coyuntura actual. Por ello es necesario analizar el fenómeno de la dificultad desde la

estética. Una aproximación que amplía el sentido del término y, a su vez, problematiza los modelos de análisis formalista y la centralidad en el reto de habilidad que puede desembocar en discursos meritocráticos nocivos (Paul, 2018).

Por suerte, el interés creciente en el estudio de la dificultad como un factor valioso más allá del reto de habilidad mecánica (Bopp et al., 2018; Denisova et al., 2020; Jagoda, 2018; Mitchell et al., 2020), aumenta la viabilidad del estudio al situarlo dentro de un diálogo receptivo a miradas nuevas que profundicen en su análisis. No obstante, continúa habiendo poca literatura que explore la dificultad y sigue faltando un estudio significativo que marque el camino a seguir. La presente tesis no tiene un objetivo tan elevado, pero con nuestra contribución ayudamos a cubrir este espacio descubierto para así estimular la conversación en torno a la dificultad como estética.

Para radiografiar el videojuego contemporáneo y hacerlo dialogar con nuestra mirada a la dificultad, es necesario incorporar una multiplicidad de sensibilidades ludoficcionales: videojuegos populares como *Dark Souls* (From Software, 2011), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) y *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), independientes como *Baba is You* (Hempuli, 2019), *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) y *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), experimentales como *The Path* (Tale of Tales, 2009), *Let's Play: Ancient Greek Punishment* (Pippin Bar, 2011) o *Mainichi* (Mattie Brice, 2012), o modos y formas de juego que elevan significativamente la dificultad como en *The Last of Us: Parte II* (Naughty Dog, 2020), *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) o *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998). El objetivo de esta selección es otorgar el mismo valor tanto a experiencias minúsculas en duración y pretensiones como *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008) hasta obras de gran duración y proyección comercial como *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Pese al objetivo de incorporar en el estudio una amplia variedad de videojuegos, la selección se centra en videojuegos para un solo jugador. Dada la envergadura alcanzada por el estudio, han quedado fuera los videojuegos multijugador y la escena competitiva. Se ha tomado la decisión de obviar estas formas de juego tan relevantes porque el estudio de la dificultad en el juego multijugador depende de factores adicionales que se escapan al alcance del estudio.

El desarrollo teórico se centra en los aspectos más relevantes del estudio, por lo que tampoco profundiza en aproximaciones políticas, historias o filosofías. Para ofrecer una mirada amplia al objeto de estudio, sobrevolamos estas perspectivas y abrimos la posibilidad de incorporarlas en el futuro mediante la propuesta metodológica del triángulo MPF. El diseño de este modelo metodológico está pensado como una invitación a pensar en la dificultad desde diferentes perspectivas, muchas de ellas que escapan del enfoque y conocimientos manejados en este estudio. Además, abordar los resultados a partir del motivo en lugar de mediante obras específicas permite reflexionar desde estructuras de significado identificables como tal. Es decir, al ampliar

el número de motivos estéticos podemos añadir nuevas perspectivas a la dificultad y aproximarnos al objeto de estudio desde la filosofía y la política.

Por eso la propuesta del modelo MPF, pensada para profundizar en complejidad del videojuego como texto y de la dificultad como figura expresiva, está articulada a partir de conceptos no específicos. Esta propuesta, inspirada someramente en el modelo MDA (Hunicke et al., 2004), consiste en un modelo de análisis en tres partes que llamamos triángulo MPF por los tres módulos que lo componen: mecánicas, performance y ficción. Este modelo integra un conjunto de valores que afectan a la estética de la dificultad desde estos tres vértices que simbolizan tres aspectos inherentes al videojuego.

Para aproximarnos al objeto de estudio adoptamos una perspectiva postfenomenológica (Muriel y Crawford, 2018:84-86; Keogh, 2015: 13-15; Gualeni, 2015: 10-12) que permite situarnos entre lo experiencial, la perspectiva personal del acontecer de una partida, y lo formal, el objeto estudiado fuente de la experiencia. Desde esta perspectiva, la dificultad consiste en un conjunto de reglas que dan forma al juego en sí –aunque no nos centramos en un videojuego concreto–, la performance (Fernández-Vara, 2009) del jugador como el estudio del cuerpo del sujeto situado en un contexto concreto durante una actividad específica –el acto de jugar–, y los elementos ficcionales que contextualizan la partida, como la dirección artística, la narración o la temática tratada.

En esta tesis, abordamos el videojuego en general y la dificultad en particular desde la apreciación estética, por ello se integra en el Programa de Doctorado de Filología y Filosofía. De esta manera, establecemos un diálogo entre los game studies y la experiencia estética cultivada desde la filosofía por filósofos como HG Gadamer, John Dewey o Arthur Schopenhauer. La estética es un término que designa un objeto, una actitud, un juicio, un valor, una experiencia, entre otras cosas (Shelley, 2017). La estética es la rama filosófica que explica los placeres derivados de objetos y experiencias particulares, sus cualidades fundamentales versadas en la experiencia de la belleza y de lo sublime, en términos del juicio Kantiano (Sicart, 2015: 104). Aunque no podemos obviar aproximaciones estéticas alejadas de la centralidad europea, como la asiática, caracterizada –simplificándolo mucho– por la sensibilidad de lo bello, lo efímero y transitorio, por encima de la razón (Han, 2015, 2018; Lanzaco Salafranca, 2009).

Dentro de toda consideración estética, es necesaria la existencia de un objeto y un sujeto entre los que se establece una relación de fronteras difusas de la que brota el sentimiento estético. En esta tesitura, la experiencia estética no puede reducirse a la experiencia del sujeto ni a las propiedades formales del objeto en particular, nace en el espacio donde acontece la interacción entre ambos, en el proceso interpretativo. Es un espacio dialéctico. La apreciación estética nace “con los acontecimientos y escenas que atraen la atención del ojo y del oído del hombre despertando su

interés y proporcionándole goce mientras mira y escucha” (Dewey, 2008: 5). Y esta apreciación estética tiene un valor en la propia experiencia, pues el sujeto “es estimulado, no sólo o principalmente por la curiosidad, o por un incansable deseo de llegar a la solución final, sino por la agradable actividad de la excursión misma” (ibid.). Pese a la importancia del sujeto estético – el jugador– dentro del estudio, se obvian las posibles perspectivas sociológicas aplicables al objeto de estudio porque escapan al foco de la investigación.

Por ello, es valioso abordar la dificultad desde la estética y servirnos de un modelo de análisis como el triángulo MPF, que introduce este diálogo entre los aspectos mecánicos y ficcionales de la obra y la performance del jugador. Abordar la dificultad requiere una postura inherentemente estética puesto que nace del diálogo entre sujeto y objeto, puesto que no existe dificultad sino enfrentando un sujeto a un objeto. El filósofo John Dewey expone en “El arte como experiencia” que una obra de arte “sólo tiene un rango estético cuando la obra llega a ser la experiencia de un ser humano” (2008: 4). Aunque es necesario ir más allá del goce personal, la apreciación estética es inherente al estudio de la dificultad, puesto que esta nace de afrontar un texto difícil.

III. Preguntas de la investigación

El interés por esta investigación nace de la necesidad de responder a una serie de dudas que surgen en investigaciones previas (Terrasa Torres, 2015, 2017) que exploraban las formas y discursos del reto y la dificultad, primero desde una perspectiva puramente formalista, analizando qué elementos del diseño definen el reto y los subgéneros creados a partir de estos; luego afrontaba la dificultad desde el motivo de la muerte y resurrección con una perspectiva estética y filosófica Deleuziana. En estas investigaciones se plantaron las semillas que germinan en las preguntas que articulan esta tesis, siendo la principal:

1. ¿Qué es la dificultad en el videojuego?

Con esta pregunta como base, germinan un subconjunto de cuestiones dirigidas a aspectos más específicos de la dificultad. Son preguntas que ponen en duda las ideas instauradas en torno a la dificultad en el videojuego y que buscan abrir nuevos caminos para pensar en ella como estética. Sin orden de relevancia dentro de la investigación, exponemos algunas de las cuestiones que la articulan:

2. ¿Cuál es la significación estética de la dificultad dentro de la compleja experiencia ludoficcional?

3. ¿Cuál es el papel del jugador como sujeto estético que afronta la dificultad ludoficcional?

4. ¿Cómo afecta el contexto de juego a la experiencia de la dificultad?

5. *¿Cómo definimos las intensas emociones que nos transmite la dificultad estética en el videojuego?*
6. *¿Qué recursos formales y estéticos utiliza el videojuego para expresar dificultad más allá del reto mecánico centrado en la coordinación mano-ojo, los reflejos y, en menor medida, el reto cognitivo?*
7. *¿Cuál es el valor estético del reto mecánico dentro del complejo entramado de la experiencia de la dificultad?*
8. *¿Es realmente esencial el reto en los términos meritocráticos en los que se ha establecido habitualmente?*
9. *¿Qué importancia tiene, como recurso estético, la dificultad interpretativa o narrativa, la complejidad ética o emocional o el tratamiento de temáticas complejas?*

Estas preguntas se muestran de forma implícita a lo largo de la tesis y articulan toda la investigación, aunque no tienen el propósito ni necesidad de ser resueltas al vuelo, sino ayudar a la reflexión en torno al significado de la dificultad, las diferentes fórmulas que adopta en el texto ludoficcional y cómo son interpretadas y adoptadas en el contexto del videojuego contemporáneo.

IV. Hipótesis y objetivos de la tesis

A partir de estas premisas planteamos la siguiente hipótesis:

La dificultad en el videojuego tiene valor estético más allá del reto mecánico y de habilidad, y este valor estético se construye en torno a retos narrativos, afectivos, cognitivos o interpretativos, formando un fenómeno complejo y ambiguo.

El propósito de esta tesis es el estudio de los elementos que dan sentido a la dificultad y cómo intervienen para dar forma a una experiencia estética. Para poder llevar a buen puerto esta empresa es necesario analizar qué factores pueden afectar y verse afectados por la dificultad en la configuración de la experiencia. En el proceso de refutación de la hipótesis, utilizando las herramientas desplegadas en el desarrollo teórico y sintetizadas en el triángulo MPF, buscamos alcanzar los siguientes objetivos:

1. *Demostrar que la dificultad tiene un sentido estético que va más allá del reto de habilidad y que contribuye a la construcción y negociación de sentido.*
2. *Delimitar qué aspectos generales afectan a la experiencia de la dificultad a partir de tres dimensiones significativas: mecánicas, performance y ficción.*
3. *Proporcionar un modelo de análisis crítico centrado en la significación estética del videojuego, no de encorsetados discursos formalistas.*

4. *Reorientar la discusión y el análisis de la dificultad hacia coordenadas estéticas que permitan explorar el poder expresivo del lenguaje ludoficcional.*
5. *Aportar una taxonomía de motivos estéticos que ayuden a dirigir el diálogo en torno a la dificultad hacia dichas coordenadas.*
6. *Exponer cómo la dificultad depende de la mirada del jugador encarnado dentro de unas coordenadas ludoficcionales y contextuales determinadas.*
7. *Aportar un análisis que albergue un amplio espectro de sensibilidades ludoficcionales, desde las grandes producciones a obras experimentales, representativas del estado de la cuestión actual en la industria del videojuego.*

V. Estructura de la tesis

La presente tesis doctoral está dividida en tres bloques que se atienen a la estructura tradicional de marco teórico, metodología y resultados, precedidos de una introducción y sucedidos por las conclusiones. El bloque dedicado al marco teórico está dividido en cinco apartados, acotados a una perspectiva concreta, donde recogemos y revisamos la literatura relevante para el objeto de estudio. Lo denominamos desarrollo teórico debido a que, además de una revisión de la literatura, hay un esfuerzo para hacerlas dialogar entre sí, problematizar el objeto de estudio y asentar las bases teóricas necesarias para desarrollar la propuesta metodológica. En *El juego y la dificultad* revisamos la teoría correspondiente a la problemática entre la ligereza asociada al juego y la dificultad como experiencia estética a partir de una pregunta: ¿por qué dedicamos nuestro tiempo a experiencias que resultan difíciles, que nos hacen sufrir y complican nuestra existencia? Como apartado inicial, también introducimos algunos conceptos básicos de la teoría del juego y el videojuego.

En el segundo apartado, *El reto y las formas de dificultad*, ofrecemos un amplio marco de la teoría existente en torno al reto desde la que apuntalar la literatura restante. Para ello, indagamos en la significación del reto dentro de los game studies para problematizar la mirada centrada en lo mecánico y expandirla a otras formas expresivas del reto –cognitivo, ficcional, emocional, interpretativo–.

Desde esta base, nos sumergimos en la *Ficción y mundos ludoficcionales*, donde examinamos la literatura sobre las formas ficcionales del videojuego, que acogen la representación audiovisual, la creación de mundos ludoficcionales, el tratamiento de temáticas complejas o la narración, para explorar las concomitancias entre el reto y la ficción.

En el cuarto apartado nos acercamos a *El jugador* como una figura compleja que articula la partida, el factor externo al videojuego como objeto que, sin embargo, no podemos obviar en una exploración estética de la dificultad. Para verificar al jugador como sujeto estético, introducimos

algunas de las principales teorías que articulan esta tesis, como la performance, la libertad dirigida o el jugador implicado y emancipado.

El quinto apartado se titula *La experiencia ludoficcional* y, como el nombre indica, aborda la experiencia encarnada donde se integran jugador, contexto y ludoficción. En este apartado nos detenemos, además, a explorar la teoría existente sobre la dimensión emocional y afectiva del videojuego para ponerla a dialogar con la dificultad a partir de su estrecha relación con el sufrimiento.

El segundo bloque lo dedicamos a la *Propuesta metodológica: Triángulo MPF*. En este bloque ofrecemos una explicación pormenorizada del funcionamiento del triángulo MPF como propuesta metodológica. En los tres apartados posteriores exponemos cada uno de los componentes del triángulo, las mecánicas, la performance y la ficción, explicando de forma detallada cada uno de los patrones y los componentes que les dan significado y que nos permiten indagar en los elementos que configuran la dificultad como estética.

El tercer bloque de la tesis está dedicado íntegramente a los resultados fruto de la aplicación de nuestra propuesta metodológica, que toma forma en *Los motivos estéticos de la dificultad*. En este bloque desplegamos una taxonomía de veinticinco motivos relacionados con la dificultad ludoficcional como expresión estética. Mediante estos motivos exponemos la amplitud de la dificultad como dimensión estética del videojuego, y ponemos a prueba el triángulo MPF.

Cerramos con un apartado dedicado a las *Conclusiones* donde, además de reflexionar sobre el desarrollo de la tesis, procedemos a la verificación de las hipótesis planteadas, así como la evaluación de los objetivos en esta introducción. También indicamos las faltas de la investigación que nos abren futuras líneas de investigación que se nos abren.

Bloque I – Desarrollo teórico

1 El juego y la dificultad

“What do we mean when we say: ‘this poem, or this passage in this poem is *difficult*?’ How can the language-act most charged with the intent of communication, of reaching out to touch the listener or reader in his inmost, be opaque, resistant to immediacy and comprehension, if this is what we mean by ‘difficulty?’” (Steiner, 1978: 263)

La dificultad es un atributo relevante para toda experiencia estética, como observa el filósofo George Steiner en la poesía y el arte de finales del siglo diecinueve. De manera similar, esta relevancia continuó en el siglo XX en formas artísticas elevadas como el arte de vanguardia o la literatura. A finales del siglo pasado e inicios del presente, los cambios constantes en el panorama de los medios ampliaron el foco de las discusiones sobre la dificultad en formas expresivas como el mindgame film o el slow cinema en el terreno fílmico. Asegura el académico Patrick Jagoda (2018: 199) que en estas discusiones el videojuego tiene un papel fundamental por su estrecha relación con el reto según el modelo de juego clásico (Juul, 2007). En todo caso, las reflexiones sobre esta relación con la dificultad poco tienen que ver con Steiner, la poesía o la literatura. Primero, por los prejuicios que describen el videojuego como una actividad ligera, frívola e inútil. Segundo, porque para rebatir este prejuicio y validar el videojuego frente a otras formas de expresión, se inició una búsqueda de los elementos puros del medio que acabó por reducirlos a sus significantes lúdicos y mecánicos (Keogh, 2014: 9-10) desde perspectivas muy restrictivas, simplificando en consecuencia cualquier discusión en torno al reto y la dificultad.

En el primer capítulo de la presente tesis exploramos las relaciones establecidas entre juego y dificultad. Si el juego es visto como una forma de evasión de las preocupaciones mundanas, ¿cuál es el sentido de la dificultad? ¿cómo puede leerse como una experiencia estética en términos de Steiner? Partiendo de estas preguntas, exploramos el significado de la dificultad y su relación con el juego y el videojuego. Para ello, nos apoyamos en autores como Bret L. Rothstein, Óliver Pérez-Latorre, Clara Fernández-Vara, Julian Hanich, Jesper Juul o Antonio Loriguillo para asentar las bases de nuestro estudio sobre la estética de la dificultad en el juego y videojuego. También indagamos la significación genérica del videojuego en relación con otros medios, como la teoría de los géneros cinematográficos de Rick Altman, y la ampliamos al examinar los patrones ludoficcionales y subgéneros centrados en la dificultad. Con el fin de utilizar un lenguaje clarificador a lo largo de esta tesis, consideramos necesario iniciar el desarrollo teórico examinando estos rasgos definitorios para la posterior indagación en torno a nuestra propuesta por una estética de la dificultad ludoficcional más desarrollada.

1.1 El juego como acto autotélico y la actitud lusoria

El juego es visto tradicionalmente con cierta indulgencia, como un elemento ligero y frívolo de la vida, determinado al escapismo y, por lo tanto, alejado de cualquier concepción de lo serio. El jugador juega “con intención de divertirse y de escapar de sus preocupaciones”, explica el filósofo del juego Roger Caillois (1986: 32). Desde esta mirada, que el propio Caillois matiza, el juego debe entretener al jugador, alejarlo del trabajo y otras obligaciones de la vida diaria, de lo considerado serio. Para diferenciarse de lo mundano, el juego acontece en un espacio y tiempo específicos, aislado al resto de la existencia donde “leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria” son sustituidas por “por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables”. Estas reglas limitan lo que el jugador puede hacer, su agencia, y le introduce en el contexto lúdico, dentro de un “círculo mágico” (Huizinga, 2015) donde el objetivo no es otro que jugar.

Como carece de un objetivo, el juego es inútil, por lo que dedicarle tiempo no tiene justificación funcional u operativa, es una actividad improductiva y no obligatoria. Si obviamos la creciente deriva profesional –que deja de ser juego para ser trabajo–, jugar tampoco supone una compensación económica: no forma parte de un sistema de provecho del que conseguir un rédito. Entendido así, el juego es una actividad improductiva que va en contra de las prácticas capitalistas del rendimiento (Han, 2012: 9). Esta contraposición entre lo serio y lo ligero es uno de los motivos de su mala consideración social, asegura el filósofo Alfie Bown (2015: 1-2). El juego carece del valor social que sí poseen otras formas de entretenimiento aceptadas como el cine de autor, la literatura canónica o los museos, aunque estas tampoco proporcionen un beneficio económico. Pero esta irrelevancia se descubre como un valor del juego –sin idealizarlo–, como un objeto de resistencia a la economía y la productividad, factores sin valor en la experiencia estética.

El mérito de todo juego está en valorarlo como una actividad significativa y valiosa en la vida del jugador (Apperley, 2015: 195), no en relación a parámetros sociales y económicos aleatorios. El jugador juega para jugar y su valoración de la experiencia resultante dependerá de la seriedad y sinceridad con la que acepta la situación lúdica (Jørgensen, 2014: 2). De todo esto extraemos que el juego no solo no es inútil, sino que es valioso como un objeto estético estimulante para el sujeto que lo experimenta (Rothstein, 2019: 170). Por lo tanto, jugar es un acto autotélico, una actividad autónoma respecto a valores externos y con valor propio adscrito a la experiencia del jugador. El filósofo Mark Rowlands lo sintetiza con estas palabras:

“The more you’re in touch with that kind of thing, the more you’re in touch with the doing of something just to do it, the more you’re in touch with the intrinsic value of the good in your life” (EN Navarro-Remesal, 2019c).

El juego es una actividad voluntaria (Avedon & Sutton-Smith, 1971: 7) mantenida por “el deseo de jugar” (Caillois, 1986: 11). Mientras juega, el jugador tiene la intención de hacerlo, puesto que

el juego “solo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan” (Caillois, 1986: 32). El filósofo Bernard Suits nos ofrece otra descripción del juego:

“to play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favour of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity” (1978: 34).

En esta aceptación de reglas nace la actitud lusoria, un concepto útil para describir la actitud del jugador al entrar en un juego. Aseguran los académicos del juego Katie Salen Tekinbas y Eric Zimmerman en *Rules of Play* que:

“To play a game is in many ways an act of "faith" that invests the game with its special meaning-without willing players, the game is a formal system waiting to be inhabited, like a piece of sheet music waiting to be played. This notion can be extended to say that a game is a kind of social contract. To decide to play a game is to create-out of thin air-an arbitrary authority that serves to guide and direct the play of the game” (2004: 98).

La actitud lusoria es la “*mentalidad lúdica*” (Jørgensen, 2014: 2-3) por la cual el jugador acepta las reglas e inicia el juego con el objetivo de jugar e interpretarlo a partir de los parámetros establecidos por las reglas y la ficción. Por lo tanto, el juego es un ejercicio mental e imaginativo. Al iniciar el ejercicio mental se establece un pacto lúdico (Navarro Remesal, 2016: 192), un concepto que nace del pacto ficcional del filósofo Umberto Eco (1996: 85), que es la aceptación de la lógica interna de un texto mientras esta mantenga su coherencia interna. Mediante este pacto lúdico se crea un vínculo emocional con el sistema, con el objetivo de alcanzar unos estados deseados posibles demandan algún tipo de esfuerzo (Juul, 2003). El jugador acepta su existencia al adquirir un papel activo en el sistema.

Si nos atenemos a estas declaraciones y determinamos que el juego es improductivo y voluntario, ¿por qué dedicar nuestro tiempo a experiencias difíciles, que nos hacen sufrir y complican nuestra existencia? ¿por qué jugamos a experiencias lúdicas que demandan un esfuerzo físico, mental, emocional e interpretativo? El historiador Bret L. Rothstein se cuestiona la naturaleza lúdica del puzle y su tensa relación con la dificultad partiendo de dudas similares a estas:

“What in the world could possess a person to expend time, money and effort -voluntarily- in order to come face-to-face with an object that promise rough sailing? And what could possess the designer of such an object to set himself the even more difficult task of figuring out how to set this difficult task for you?” (Rothstein, 2019: 1).

Puede tratarse de un juego tradicional como el ajedrez, un videojuego como *Dark Souls* o uno de los complicados puzles estudiados por Rothstein, pero la dedicación a un objeto difícil que

demanda esfuerzo físico y mental no puede entenderse como ejercicio lúdico ligero que busca alejarse de los problemas de la vida diaria. Como tampoco puede entenderse ningún juego desde esta perspectiva. El jugador acepta voluntariamente unas reglas y sus consecuencias con una seria mentalidad lúdica, por lo que acepta el esfuerzo, la duración y el sufrimiento. El jugador acepta enfrentarse a la estética de la dificultad.



Ilustración 1: Dark Souls (From Software, 2011).

1.2 La dificultad en el juego y el videojuego

En su estudio sobre los puzzles difíciles, Rothstein (2019: 3) denomina “*unruly objects*” a esos objetos que juegan con nuestra percepción, dan instrucciones conflictivas o esconden información relevante, puzzles contruidos para no ser comprendidos y que llevan al fracaso interpretativo. Son objetos que se niegan a satisfacer las expectativas del intérprete y que, en esta negación, obligan a centrar sus sentidos en buscar la solución del problema. Son materializaciones de la dificultad que proporcionan un reto interpretativo que sobrecoge y acerca al intérprete a la experiencia de lo sublime; un reto que supera al sujeto al mismo tiempo que lo atrae. Es una emoción dicotómica que hace significativa la experiencia lúdica.

El videojuego, afirma Jagoda (2018: 200), es un medio muy instructivo para analizar la estética de la dificultad en la contemporaneidad. Los académicos Jesper Juul y Marleigh Norton (2009) relacionan el videojuego y la poesía como sendas formas expresivas que muestran parte de su valor estético en el esfuerzo que demandan para avanzar en la estructura del juego y el propio texto, respectivamente. Esta mirada a la dificultad atribuye significado al videojuego, como argumenta el académico Óliver Pérez-Latorre (2012: 155), dependiendo de los intereses del diseñador y de las ideas que busca transmitir. Es decir, un juego puede ser difícil desde diferentes perspectivas, dependiendo de su complejidad o sencillez, y ser más o menos relevante. La dificultad no es estanca ni está claramente definida por un conjunto de factores fijos, por ello, dos propuestas consideradas difíciles, como el ajedrez o el mentado *Dark Souls*, proponen una aproximación a la dificultad totalmente diferente (Gile, 2017). Esto evidencia que la etiqueta “difícil” se queda corta y obliga a matizar cuál es su aproximación a la dificultad.

La dificultad es un constructo mental mutable, pues “cuando decimos “este texto es difícil” queremos decir, o pretendemos decir, una serie de cosas muy diferentes” (Steiner, 1978: 263). Esta multiplicidad de significados, sin embargo, es fácil de identificar por el sujeto que la experimenta (Rothstein, 2019: 7), porque reconoce la dificultad en el esfuerzo –físico, cognitivo, emocional o hermenéutico– que supone. Entonces, como experiencia personal, lo que para un jugador es difícil puede no serlo para otro, porque “hay multitud de razones personales o idiosincráticas por las que jugadores en particular encuentren un juego difícil” (Jagoda, 2018: 207). Desde la “Edad, género, habilidad y discapacidad, las aptitudes desarrolladas mediante la experiencia y muchos otros factores que pueden influir en si un juego en particular es difícil para alguien” (Jagoda, 2018: 202). Esta condición personal hace que hablar de la dificultad en términos concretos y científicos sea una ardua e inútil tarea. No existen fórmulas que descubran los secretos de la experiencia de dificultad. Resulta más útil la perspectiva fenomenológica, que toma forma en el devenir de la partida desde la perspectiva personal del jugador, pero sin olvidar que el juego es el objeto de estudio.

Por su parte, el diseñador Derek Yu (2016: 178), creador del videojuego *Spelunky* (Mossmouth, 2013), explica que la dificultad debe plantearse desde el diseño emocional. Aunque su perspectiva como diseñador limita el alcance de su discurso a una serie de emociones determinadas por el diseño, nos acerca al planteamiento de la dificultad como un recurso emocional y dramático que explora Pérez-Latorre (2012: 193-195). Partiendo de esta base, la dificultad no es solo un evento que genera ciclos de frustración-superación, sino que muestra una gama emocional más extensa, como una experiencia desagradable que transgrede las formas lúdicas preestablecidas de lo ligero e intrascendente (Jørgensen, 2019; Mortensen & Jørgensen, 2020), una experiencia “negativa positiva” (Jørgensen, 2019: 153; Montola, 2010) que es gratificante porque crea nuevos afectos, sensaciones y/o conocimientos.

En la construcción de la experiencia de la dificultad es necesario diseñar unas características y elementos ludoficcionales prefijados para conforman un reto que pueden ser definidos de forma más “objetiva”, asegura la académica y diseñadora Clara Fernández-Vara (2015: 145-146): el número y frecuencia de los obstáculos; la longitud del nivel, como el tiempo para alcanzar un objetivo; y el tipo de habilidad que el juego demanda del jugador, la exigencia en reflejos y coordinación, conocimientos para resolver puzles o comprender la lógica interna del juego.

Partiendo de estos elementos diseñados se establece un diálogo con el jugador que progresa entre el reto diseñado y sus habilidades, como exponen los académicos Maria-Virginia Aponte, Guillaume Levieux y Stephane Natkin (2011). La progresión funciona a partir del aprendizaje y la maestría, mientras que el reto lo hace por acumulación y complicación. Así, la dificultad de un reto aumenta a medida que el jugador avanza en el texto lúdico y, al mismo tiempo, el jugador

aprende a superar esos retos cada vez más complicados. Continuando con este modo de construir la dificultad, Thomas Constant, Guillaume Levieux, Axel Buendia, y Stéphane Natkin (2017: 1) enmarcan su teoría de la dificultad en el sentimiento de competencia y el nivel de reto óptimo. Por otro lado, los psicólogos Richard M. Ryan y Edward L. Deci (2000) afirman que “el éxito en tareas con un desafío óptimo permite a las personas experimentar un verdadero sentido de competencia”. Los académicos Alena Denisova, Paul Cairns, Christian Guckelsberger y David Zendle (2020: 4) explican que este sentimiento de competencia es un componente clave de la teoría de la autodeterminación (SDT), y esta, aplicada a los videojuegos, explica el compromiso y disfrute. Sirviéndose de la teoría de la autodeterminación y los ciclos de motivación-frustración de la experiencia videolúdica, David Melhárt (2018) expone que muchos jugadores describen la frustración como negativa, una interrupción de la experiencia que, en ocasiones, funciona como método de aprendizaje.

Estos planteamientos resultan reduccionistas, en parte por sus posturas meritocráticas y por confrontar la paradoja del placer a emociones negativas en la ficción, como disfrutar del cine de terror (Hanich, 2010), de novelas y películas dramáticas –y que Juul (2013) denomina la paradoja de la tragedia– o, como en el caso que nos compete, el juego y el videojuego difícil. Pero, por otro lado, son útiles para asentar algunas bases teóricas sobre el reto que exploraremos en el segundo capítulo de la tesis.

Desde una perspectiva lúdica, la dificultad está unida al fracaso del jugador, y esto puede ser útil como herramienta de aprendizaje, como expone Melhárt (2018). Volviendo a Rothstein (2019: 2-3), el autor explica cómo el compromiso con nuestros errores es mayor que con nuestros éxitos, pues los resultados negativos provocan en el sujeto un desconocimiento que incita a evaluar el error y buscar una posible solución. Este aspecto del esfuerzo y la recompensa, el académico en estudios de cine, televisión y anime Antonio Loriguillo (2018: 89) lo explora en los “puzzle films” y “mindgame films” mediante el paradigma de la *justificación del esfuerzo*, un paradigma que evidencia que “el ser humano otorga más valor a las tareas que requieren un mayor esfuerzo a la hora de ser completadas”. Explica Loriguillo que:

“La disonancia cognitiva que genera enfrentarse a un puzzle, especialmente si es suficientemente complejo, obliga a un esfuerzo que, además de la resolución del mismo, trae consigo la posibilidad de experimentar muchas más cosas: el primer enfrentamiento a una incongruencia inicial, la recompensa emocional de haber llegado de manera autónoma a la solución y una revalorización de ésta debido a esta la justificación del esfuerzo” (ibid.).

En estas películas el esfuerzo convierte al espectador en un detective que busca las pistas escondidas en el filme, aduciendo al espectador a visualizarla más de una vez para poder montar

el puzle. Descubrir nuevos elementos en diferentes visionados se torna en un aumento del interés y un placer en sí mismo. Este proceso puede ser aplicado directamente al universo videolúdico introduciendo la posibilidad de error mecánico y la posterior búsqueda de una solución correcta.

Esta concepción del error se acerca a los postulados de Juul (2013) sobre la paradoja del fracaso: en el videojuego esperamos fracasar, aunque sea una emoción que evitamos en nuestras vidas. Así, el error y el fracaso parecen alimentar un proceso superior que invita a su corrección: primero hay que reconocer el error e interpretarlo, luego buscar una posible solución y la posterior corrección si la interpretación ha sido correcta.

Entendemos la dificultad como una forma de impenetrabilidad en un texto y de incapacidad de descifrar su sentido (Steiner, 1978: 263) que demanda esfuerzo de algún tipo al jugador, donde el fracaso y el error son respuestas a esta dificultad estrechamente vinculadas al reto y el obstáculo. Pero antes de explorar esos terrenos en el segundo capítulo, consideramos necesarios concretar algunas cuestiones teóricas candentes para el estudio: el sistema de juego y los géneros.

1.3 El sistema de juego

Todo juego “es un sistema de reglas” (Caillois, 1986: 11) que permiten el juego. Son el centro de todo sistema lúdico, el elemento que articula el resto de los componentes del sistema. El videojuego conmina al jugador a comprender la ontología y lógica de sus reglas, tanto lúdicas como ideológicas, ficcionales y artísticas, a luchar por un lugar en ese mundo virtual partiendo de “un entorno manejable, seguro y, casi siempre, fiable en el que jugar con los conceptos de nuestra existencia o de los sistemas en que vivimos” (Parkin, 2016: 69). Pero estas reglas no son la razón de ser del videojuego (Navarro-Remesal, 2019: 15), tan solo dan la posibilidad de experimentar sus mundos. Las reglas son facilitadoras de una experiencia que, pese a acontecer en mundos virtuales reglamentados, siempre es real (Chang, 2019: 20) y está afectada por las múltiples capas socioculturales que rodean el contexto de la partida.

El videojuego impone un reglamento “necesariamente limitador y opresivo” (Conway, 2012: 30-31) que canaliza la agencia del jugador. Relacionado con este reglamento restrictivo, recuperamos la figura del detective para abordar la literatura de misterio y detectivesca que Suits (1985: 201) analiza como una forma juego que revela su esencia en las contingencias u obstáculos –que pueden ser literales o prohibiciones morales– que el lector debe superar con esfuerzo cognitivo. En las novelas de misterio, así como en el juego, las reglas están diseñadas para plantear unas limitaciones que buscan una respuesta estética con implicaciones y efectos más allá del propio juego. El círculo mágico de Johan Huizinga nunca está cerrado y sus límites no son arbitrarios (Suits, 1978: 30), puesto que cada decisión traza consecuencias relevantes en el devenir del acto de juego y traspasa los límites del mismo.

Los límites donde actúa el jugador hacen atractivos a los videojuegos, como explica el académico y filósofo Ian Bogost (2016: x). El autor habla de *affordance* y *constraint* (2016: 162), las posibilidades y limitaciones de un objeto o dispositivo que no pueden discutirse con el diseñador, una figura abstracta similar al meganarrador (Gaudreault 1988) cinematográfico, una “instancia enunciativa situada a un nivel superior” (García-Catalán et al 2019: 717) que Víctor Navarro-Remesal e Ignacio Bergillos (2016) identifican como *Invisible Gamemaster (IG)* basándose en la idea del director de juego del rol. En el videojuego siempre se juega bajo las reglas que organiza y arbitra el IG, que ejerce de juez al tiempo que otorga el poder para poder para enfrentarlo dentro de sus límites. Es decir, más que crear un conflicto entre jugador e IG, lo que hacen ambos es colaborar. La dicotomía que caracteriza al IG también se visualiza en que reconoce el sufrimiento del jugador al mismo tiempo que es el causante (2016: 2). La presencia constante del IG muestra que no jugamos solos, que siempre hay un agente virtual al otro lado, otros jugadores o el sistema en sí mismo.

En el acontecer de la partida, el jugador descubre y aprende el funcionamiento del juego dialogando y experimentando con el sistema (Fernández-Vara, 2015: 94-95). En esta fase de aprendizaje el jugador adquiere unos conocimientos que pasan a formar parte de su saber ludoficcional, de sus procesos mentales, que podrá poner en práctica en futuros videojuegos. El propio jugador puede establecer una serie de reglas autoimpuestas que el académico Brian Upton (2015: 75) denomina *internal constraints*. Esta idea propone que los conocimientos y hábitos del jugador, junto a las convenciones genéricas y las modas, definen la planificación y ejecución de una partida, el *anticipatory play* (ibid.). Este “juego anticipatorio” es un proceso analítico que describe la predisposición del jugador a actuar de determinadas maneras dentro de un margen de imprevisibilidad que depende, entre otros aspectos, de cómo ejecute su plan. Por lo tanto, estas reglas autoimpuestas se suman a las reglas del propio juego, modificando la experiencia y el rango de posibilidades de actuación del jugador.

En este punto es importante recalcar que la compleja figura del IG solo tiene control directo sobre el diseño de juego que define las restricciones externas potenciales. Explica Upton que “A medida que el jugador actúa libremente en el juego, su experiencia se modifica no solo por el conjunto de reglas, sino por un subconjunto fluctuante de restricciones activas” (2015: 34). El diseño del juego “es más que la invención de una serie de reglas interesantes, dado que estructura toda la experiencia (tanto las reglas como la fantasía) buscando convencer al jugador para tomar una serie de restricciones internas” (2015: 37). El diseñador crea un conjunto de reglas que el jugador habita, explora y manipula. Diseña la partida potencial y de forma indirecta puede construir la experiencia de juego a partir de las propias reglas. Pérez-Latorre (2012: 47) escribe que “la experiencia prototípica del jugador se ha de considerar como una ‘experiencia derivada’ de las reglas del sistema de juego, una experiencia muy condicionada por estas”. Por lo tanto, se debe

tener en cuenta que “el jugador no solo juega al videojuego, sino que también, en parte, ‘es jugado’ por el juego” (ibid.). El trabajo del diseñador va más allá del reglamento, consiste en construir un tipo de experiencia que dirija al jugador hacia una experiencia que se asemeje lo más posible a las ideas del diseñador. En este diseño se deben tener en cuenta tanto los componentes lúdicos como ficcionales, lo cual revela la doble naturaleza del videojuego: la de un producto audiovisual heredero de ese lenguaje y como descendiente del juego tradicional y de las ficciones participativas como el juego de rol de lápiz y papel o el teatro de improvisación (Navarro-Remesal, 2016: 12).

1.3.1 Interactividad, agencia y modulación

La interactividad como forma de incidir en el texto es considerada paradigmática del videojuego, aunque esta sea atribuible a otras formas de expresión. Leer un libro o ver una película también es un acto interactivo no muy diferente al juego, puesto que el lector o espectador interpretan el texto en busca de su sentido. La dicotomía entre medio activo y pasivo es muy limitada. Aseguran los sociólogos Daniel Muriel y Garry Crawford que las “interpretaciones y transformaciones posibles a tantos niveles –individual, social, cultural– hace muy complicado sostener la visión del sujeto acrítico que pasivamente absorbe todo lo que recibe” (2018: 60). Los académicos Toby Smethurst y Stef Craps (2015: 272) enfrentan la idea extendida de la interactividad al género del *walking simulator*, donde el grado de interacción, en términos tradicionales, es menor. Esta categoría nació como una forma despectiva de denominar a una serie de juegos que no encajaban en los discursos oficiales de la industria (Navarro-Remesal, 2020a: 137), porque limitaban la agencia a caminar y observar. Por este mal uso del concepto de la interacción, y los debates sobre qué es un videojuego que despiertan, Smethurst y Craps (2015: 273) prefieren utilizar el concepto de *interreactividad* para definir al videojuego en lugar de interactividad. Una novela es estática, pero un videojuego reacciona ante la interacción del jugador en grados variables, tanto en el momento a momento como a largo plazo. Es más, esta reactividad es recíproca, pues el juego reacciona a las interacciones del jugador y este responde en consecuencia.

La influencia del jugador en el mundo que describe la interreactividad está limitada por su diseño (Grodal, 2003: 142-143). Tomamos caminos delimitados y obedecemos reglas que limitan la agencia para alterar algunos elementos y tomar diferentes caminos. La agencia es un factor clave por la capacidad de cambiar el devenir de la partida, sus interrelaciones. Y esto no tiene por qué significar que el texto se modifique en lo fundamental, pero sí en cómo el jugador lo experimenta. Janet Murray (1999: 126) explica la agencia como el poder de tomar decisiones significativas y ver los resultados de dichas acciones. Lo que podemos hacer en el mundo del juego es uno de los principales placeres del videojuego (Flynn-Jones, 2015: 57-58) pues siempre tiene un significado que implica una relación determinada con el texto. Los “verbos”, mecánicas (Järvinen, 2007) o

“reglas de acción” (Pérez-Latorre et al., 2017: 7) son el repertorio de posibles “acciones invocadas por un agente para interactuar con los estados de juego (*game states*)” (Sicart, 2008), la forma en que el jugador se expresa dentro del marco de posibilidades determinado por las reglas, por lo que influyen o dirigen sus relaciones posibles con el mundo del juego (Dubbelman, 2016: 42).

La interactividad¹ o interreactividad debe entenderse como una fluctuación del control, donde por momentos el jugador posee el control y otros donde no, con un marco de variabilidad entre ambos extremos. James Newman (2002) se refiere a esta fluctuación como juego *on-line* y *off-line*, un continuo de interacción donde hay momentos con una mayor o más activa agencia y otros donde es menor o se presenta de forma más pasiva, pues se reduce a la atención del jugador. Upton denomina *non-interactive play* (2017: 2) a los momentos en que el jugador no interactúa directamente con el texto lúdico pero sí piensa en cómo actuará ante su situación o reflexiona sobre la situación ludoficcional. A este tipo de acciones no interactivas pero significativas Upton las designa *interpretive moves* (2017: 22), mientras que Nelson Zagalo, Ana Torres y Vasco Branco (2006) lo definen como *interactividad pasiva*.

The Witness (Thekla Inc., 2016) es un videojuego de puzzles donde el jugador pasa mucho tiempo sin interactuar directamente en el texto lúdico. Son momentos de inacción como interacción en el mundo del juego, pero muy activos cognitivamente y, por ello, son momentos más relevantes que la propia interacción. Al jugar a *The Witness* es casi imprescindible el uso de libreta y lápiz para apuntar notas y buscar la solución a los puzzles, incluso con el juego apagado. En videojuegos de sigilo y terror también son habituales estos momentos no-interactivos. *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) es un videojuego de sigilo y acción táctica donde son muy importantes los instantes de reflexión, de preparación, anticipación y actuación. En estos videojuegos el jugador se pasa parte del tiempo pensando qué hacer, cómo actuar, observando los movimientos de los enemigos, reconociendo el espacio de juego y planteando una estrategia. En *P.T.* (7780s Studio, 2014), el experimento jugable creado por Hideo Kojima y Guillermo del Toro como tráiler jugable del futuro *Silent Hill*², también son muy importantes los momentos de anticipación, estrategia y memoria, para evitar al fantasma que acecha al jugador y resolver los obtusos puzzles. En estos tres ejemplos el placer proviene de los momentos de quietud que preceden a la acción (Upton, 2017: 2-3), demostrando que la interactividad, aunque es una herramienta poderosa, no es definitoria del videojuego. Los momentos no-interactivos son importantes para la comprensión del videojuego como experiencia estética, como espacio dialéctico entre juego y jugador.

¹ Aunque nos guste el concepto de “interreactividad” preferimos seguir utilizando interactividad, pues su uso es más extendido y su significado, una vez explicadas las problemáticas inherentes a su uso, puede ser el mismo.

² Por problemas entre Konami y Hideo Kojima, que llevaron al despido de este último, nunca se llegó a publicar, e incluso llevaron a la desaparición de *P.T.* de PlayStation Store.



Ilustración 2: *The Witness* (Thekla Inc., 2016), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) y *P.T.* (7780s Studio, 2014).

1.3.2 La interfaz

Todo videojuego está compuesto por un sistema central (Navarro-Remesal, 2016: 31-32) que, para poder ser jugado, debe comunicar toda la información necesaria al jugador. La académica Kristine Jørgensen (2013: 3-4) denomina *interfaz* a las herramientas del sistema que otorgan al jugador esta información. La interfaz media entre el sistema y el jugador como un umbral (2013: 105) que los conecta y a la vez que los separa. Su diseño, como explica la autora, depende de las necesidades vinculadas a unos patrones lúdicos, genéricos o temáticos y las necesidades de información del jugador. Como entorno diseñado para sustentar actividades ludoficcionales (2013: 19), todos los elementos del gameworld –integrados en el escenario o superpuestos en pantalla– son parte de la interfaz, puesto que funcionan como herramientas comunicativas.

Para que el jugador pueda incidir en el mundo ludoficcional, también es necesario un interfaz físico (2013: 6), esto es, los dispositivos de input y output como los controladores o dispositivos de imagen y sonido. Los dispositivos de input son objetos umbral (Murray, 1999: 120) que permiten al jugador encarnarse dentro del mundo ludoficcional, mientras que la pantalla es la cuarta pared que responde a las acciones del jugador mediante el lenguaje audiovisual. La comunicación juego-jugador se produce a través del canal de mediación tecnológico donde se establece un diálogo constante e instantáneo entre el sistema y el jugador que Steve Swink (2009: 2) denomina *real-time control*. La interfaz física define un conjunto de elementos de juego, como el mapeado del mando (Jørgensen, 2013: 22) que define la relación entre los controles y las acciones, mecánicas o verbos, que el jugador puede realizar dentro del mundo ludoficcional. Además de los dispositivos de input tradicionales –mandos, teclado y ratón– hay dispositivos dedicados a videojuegos concretos como los instrumentos de *Rock Band* (Harmonix, 2007), el casco de Realidad Virtual o los controles de movimiento.

El HUD o *head-up display* es una capa de la interfaz con información superpuesta en pantalla que informa de elementos como la vida, inventario, acciones posibles, entre otros iconos, dependiendo del tipo de juego y sus objetivos. Es un método de información de las “reglas de estado” (Pérez-Latorre et al., 2017: 7) que definen los estados físicos, psicológicos o sociales del avatar, “así como las condiciones del juego que provocan estos estados y sus consecuencias” y que conminan al jugador a un estado de autoevaluación y vigilancia constante (Pérez-Latorre & Oliva, 2019: 12). Pero el HUD, remarca Jørgensen (2013: 23), no se limita a estos elementos, también incluye énfasis en el escenario que sirven para destacar elementos con los que interactuar, indicadores de objetivo o alteraciones visuales y aurales al recibir daño. Estas alteraciones son simulaciones de la percepción del avatar que buscan transmitir de forma explícita sus sensaciones. Esta *metapercepción* (2013: 133) afecta tanto a la imagen como el sonido, como el pitido que ensordece el sonido ambiente tras la explosión de una bomba cercana en un juego bélico, o el dolor de cabeza, representado con visión borrosa y un pitido ensordecedor, tras ser heridos en ella en *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010). La metapercepción también puede aplicarse a las posibilidades hápticas de algunos controladores con vibración que simulan, por ejemplo, el latido del corazón en *Silent Hill* (Team Silent, 1999). Explica Bogost (2011: 80-81) que estos sistemas hápticos tienen generalmente las funciones de incrementar la sensación de estar en el juego –encarnación– y como feedback informativo.

En contraposición a la explicitud de la información superpuesta, la integrada busca infiltrarse sutilmente en el escenario. Por ejemplo, la visión runner de *Mirror's Edge* (DICE, 2008) permite ver de forma evidente cuales son los posibles caminos para seguir con un código de colores que integra dentro del espacio y que está justificado por la ficción. El diseño de la interfaz depende, entre otras cuestiones estéticas, de las necesidades vinculadas al género (Jørgensen, 2013: 31-32),

por lo que un videojuego de terror no necesita dar tanta información al jugador, para hacerlo sentir impotente. La interfaz debe transmitir la información relevante sin ser intrusiva, dirigiendo la atención a los elementos importantes y no a sí misma (2013: 36-38). Jørgensen utiliza el concepto “unremarkable” para describir interfaces que dan la información necesaria al jugador sin ser intrusivas en la experiencia ni demandar una especial atención. En este sentido, el trabajo de diseño corresponde a discernir qué tipo de información e interfaz es relevante para cada contexto ludoficcional (2013: 39).

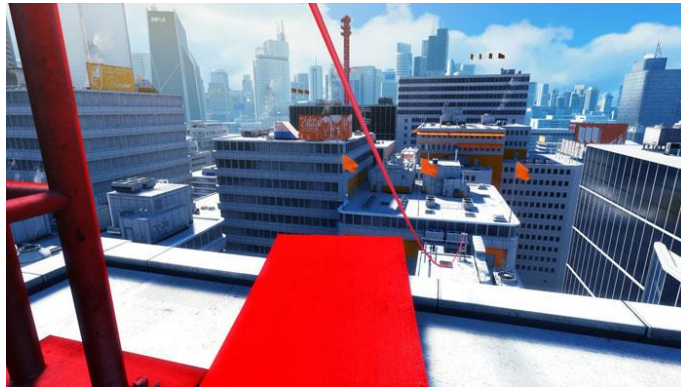


Ilustración 3: Mirror's Edge (DICE, 2008)

En relación con lo explicado, Pérez-Latorre (2012: 108) se sirve del concepto de *tutorización*, un concepto que describe cómo el juego guía al jugador para que desarrolle el nivel potencial necesario para resolver un problema. La tutorización se plantea desde dos vertientes para explicar el grado de información comunicada: ascendente y descendente. La tutoría ascendente implica un conjunto de pistas tangibles y explícitas que ayudan al jugador a progresar con mayor eficacia. En cambio, la tutoría descendente solo las sugiere, por lo que delega el progreso a la interpretación del jugador y su conocimiento adquirido a través de experiencias previas que se “corresponden a «esquemas cognitivos» de la memoria del sujeto” (ibid.) susceptibles a ser útiles para la comprensión del juego y la resolución de retos (ibid.: 110). Pérez-Latorre nos habla de la cantidad de información que el juego cede al jugador para facilitarle las cosas o, en cambio, dejarlo experimentar ofreciendo una experiencia menos guiada, delegándole la responsabilidad de encontrar la información necesaria.

El jugador puede ampliar la información sobre un videojuego mediante paratextos, un concepto pensado por Genette para describir todos los elementos que rodean un texto central y que ayudan a estructurarlo y darle mayor sentido (Tosca, 2009: 82; Consalvo, 2007: 21-22). Los paratextos son los manuales donde se explican las reglas, dan algunas pistas, el contexto y tono de la obra e, incluso, funcionan como tutorial externo. También son paratextos las revistas y webs que hablan del videojuego desde diferentes perspectivas, las guías oficiales o extraoficiales que dan los pasos para superar un juego y descubrir sus secretos, o los foros, wikis, redes sociales o gameplays de

plataformas como YouTube o Twitch. Todas estas son formas que expanden el canal informativo del videojuego, pero que cumplen con una función similar, aun rebasando la interfaz.

Entonces, Jørgensen (2013: 143) engloba toda la información en: integrada o superpuesta, ficcional o lúdica, y enfática o ecológica. Estas coordenadas no son excluyentes y pueden ser combinadas de diversas formas que permiten como el gameworld y el sistema de información funcionan en una misma dirección en un juego concreto (2013: 148). Es necesario recalcar que la combinación de los diferentes tipos de información supone una ventaja, puesto que se presenta a diferentes niveles, dependiendo de las necesidades del videojuego en concreto (2013: 122-123). Por lo tanto, el tipo de interfaz, así como las reglas y mecánicas, además de cuestiones ficcionales y temáticas, se establecen a partir de convenciones configuradas a lo largo de la evolución del medio, formando patrones ludoficcionales y los géneros.

1.4 Géneros, patrones y familiaridad

El género es un método de categorización de artefactos culturales asociado a unos elementos formales y culturales que dependen, en gran medida, de su contexto de producción (Fernández-Vara, 2015: 67-68). En la teoría cinematográfica, Richard T. Jameson explica que el género invoca imágenes mentales, mitad visuales mitad conceptuales, que dirigen la percepción y las expectativas del espectador (EN Altman, 2000: 33). Todo género hace pensar en un mundo y una configuración particular de la ficción (Perron, 2018: 26), con sus propias reglas y comportamientos, sus trayectorias ficcionales y aspecto visual, verosimilitud o estructuras plausibles. A todo esto, el profesor en cine y literatura comparada Rick Altman (2000: 45-46) expone que todo género se forma a partir de las piezas que mantienen unas similitudes entre sí: temas, estéticas, estructuras y tratamientos. Estas piezas similares nos permiten crear relaciones y distinciones entre las obras que conforman el corpus genérico y crear clasificaciones. Esto supone que el género se forma a medida que crece como tal, se modifica y muta con nuevos integrantes.

Manifiesta Altman (2000: 34-35) que el género no es solo descriptivo y cumple múltiples operaciones de forma simultánea: es un esquema básico que precede, programa y configura la producción de la industria; es una estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas; es una etiqueta de una categoría fundamental para la distribución; es un contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público. El género se expresa casi siempre en forma de figuras estilísticas o metáforas explicativas de la capacidad de este para conectar diferentes funciones. Se adscribe a la constelación de términos como “convención”, “iconografía” o “expectativas de la audiencia” que ayudan a explorar mejor su idiosincrasia.

Los géneros son fáciles de identificar, pero complejos de describir (Altman, 2000: 122), ya que pueden ser entendidos de forma diferente por diferentes individuos o colectivos (Mora-Cantallops, 2018: 1). En el videojuego los géneros se clasifican centrando los aspectos definitorios en las mecánicas y los retos concretos a los que están asociadas (Adams, 2014: 49). El salto recoge la expresividad del videojuego de plataformas, mientras que el disparo hace lo propio con el *shoot'em up* y el puñetazo, patada y combo en el *beat'em up*. Los géneros, por lo tanto, son categorías asociadas a estos aspectos mecánicos que dejan de lado otros valores estéticos, lo cual revela una mirada eminentemente ludológica, centrada en la acción del jugador (Voorhees, 2019).

El género está muy relacionado con el concepto de patrón, que son abstracciones y metáforas que describen diferentes elementos y convenciones del juego, como reglas, mecánicas o ficción, que determinan unos comportamientos del jugador, como se acercan al objeto ludoficcional. Estas convenciones ayudan a situar el objeto de estudio dentro de ciertas tradiciones. Es decir, el género permite el reconocimiento, la estandarización y la imitación de ciertos elementos (Altman, 2000: 197). Los patrones también sirven como herramientas para observar la evolución del medio (Mora-Cantallops, 2018: 7) identificando obras que comparten tendencias y trayectorias similares. Esto deviene en la construcción de un lenguaje propio con sus propias convenciones (Bogost, 2011: 128) a partir de los patrones mecánicos, temáticos y artísticos repetidos. Pero esto, a su vez, obliga a acumular el conocimiento necesario para comprenderlos.

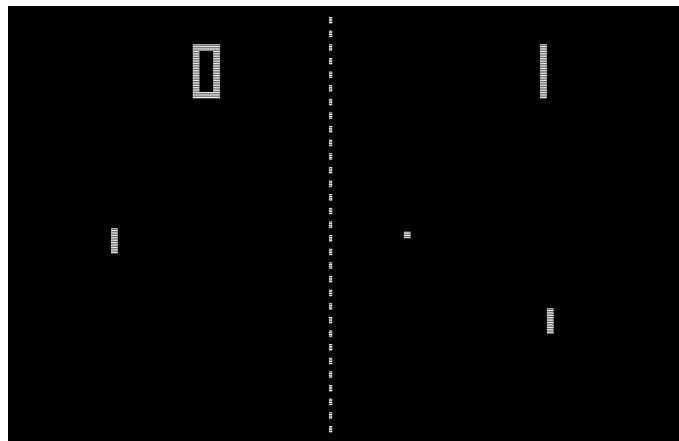


Ilustración 4: Pong (Atari, 1972).

Siguiendo con el aprendizaje en el videojuego, Bogost (2011: 126-127) pone en duda el conocido aforismo del “fácil de aprender difícil de dominar”. Bogost explica el nacimiento de esta famosa frase con *Pong* (Atari, 1972) tras el fracaso de *Computer Space* (Atari, 1971) por ser demasiado complejo de jugar. Lo que quiere decir Bogost es que, si *Pong* es un juego más fácil que *Computer Space* es, en parte, por la familiaridad y las convenciones de un deporte como el tenis. Asegura que es la familiaridad, y no la capacidad de aprendizaje, lo que hace que un juego sea fácil de aprender. Bogost desarrolla esta idea explicando que *Tetris* (Pázhitnov, 1984) no es un videojuego

fácil de aprender, pese a sus sencillos controles y el comprensible objetivo final. La sencillez mecánica es menos importante que la familiaridad conceptual (2011: 128).

En relación con la estética de la dificultad, los patrones de diseño permiten detectar de forma sencilla el tipo de reto que plantea un videojuego concreto y su adhesión a esta estética. Existen una serie de géneros y subgéneros significativos por su estrecha relación con la dificultad. Actualmente no existe con corpus teórico en torno a ello, aunque en un trabajo previo abordé este tema (Terrasa Torres, 2015). La doble naturaleza del videojuego, como juego y como ficción, complica aún más la situación, teniendo en cuenta que el aspecto ficcional es vital para entender la estética de la dificultad.

En estos términos, pueden detectarse ciertos patrones de juego que se deleitan en la tortura lúdica del jugador. En el videojuego popular, la saga *Dark Souls* (From Software, 2011-2016) es la más reconocida, llegando a crear una tendencia por hacer juegos especialmente difíciles, como *NiNo* (Team Ninja, 2017) y *The Surge* (Deck13 Interactive, 2017). También es necesario recordar la inclusión en juegos dirigidos al gran público, como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), de modos de dificultad que buscan ese tipo de emociones en el jugador que lindan con la estética de la dificultad, del sufrimiento, el terror y la frustración desde una perspectiva de diseño.

Por otro lado, *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) y *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) son una muestra de la tendencia del videojuego indie por recuperar y adaptar mecanismos y diseños asociados al pasado del videojuego como la dificultad. Si bien tienen un valor en la recuperación de tendencias del pasado, es mejor hablar en términos de “híper-especialización” (Terrasa Torres, 2015: 68). Esto se materializa en tendencias de diseño o subgéneros como: *masocore*, diseño abusivo, *roguelike*, *hardsual* y *fumblecore*; además de tendencias de juego emergente, como el *speedrun* o el *single input multiple output*, y objetivos intermedios como los logros y trofeos (Jakobsson, 2011), el sistema de recompensas de plataformas como Xbox Live, PlayStation Network o Steam.

1.4.1 Los géneros y la dificultad: hardcore, masocore y juego abusivo

El videojuego difícil se establece en el diálogo entre jugador y juego, entre sujeto y objeto estético, del que nacen un rango de emociones negativas como el dolor, la frustración y el sufrimiento. El videojuego *masocore* –contracción entre masoquismo y hardcore– se caracteriza por estas emociones ludoficcionales negativas. El masocore define una serie de patrones repetidos en gran variedad de videojuegos, que giran en torno al error y la frustración del jugador, en jugar con sus expectativas y las convenciones del género, para infundir frustración. La académica Lara Sánchez-Coterón (2010: 65-66) expone que el masoquismo del masocore “hace referencia a la

obtención de placer al ser víctima de actos de crueldad o dominio”. El jugador “firma una suerte de contrato tácito de esclavitud con el dispositivo de juego que le ofrece el diseñador del mismo y, por ende, con el propio diseñador”. A este subgénero pertenecen videojuegos como *Super Meat Boy*, *Dark Souls*, *Super Hexagon* (Terry Cavanagh, 2012) y *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012). Esta muestra representa la concepción más extendida de masocore al describir videojuegos dirigidos al jugador experimentado, que exigen coordinación, velocidad de reacción y conocimiento del lenguaje videolúdico, principalmente a nivel mecánico: son retos de habilidad tradicional.

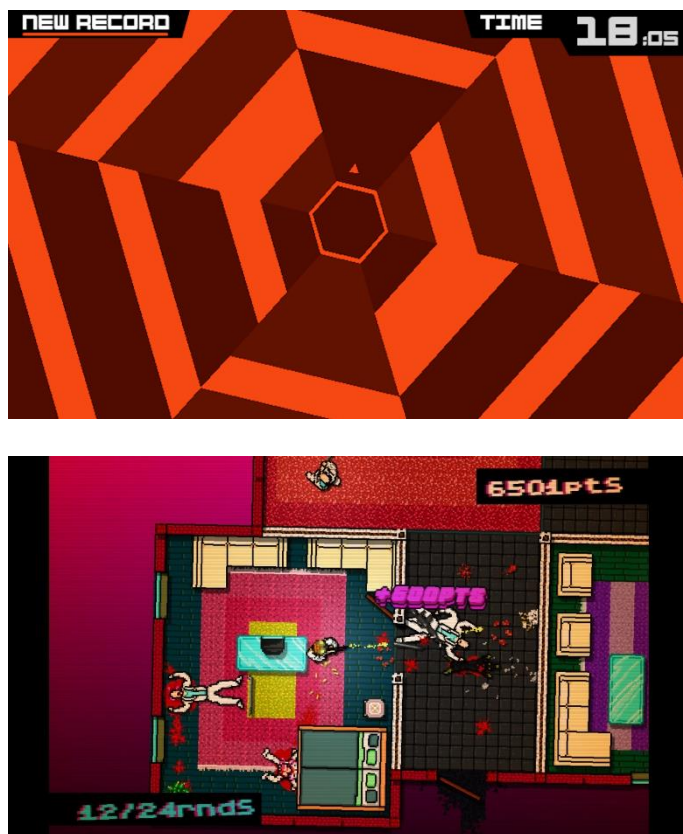


Ilustración 5: *Super Hexagon* (Terry Cavanagh, 2012) y *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012).

Un paso más allá del reto masocore, Douglas Wilson y Miguel Sicart (2010) exploran el “*abusive game design*” o diseño abusivo en videojuegos que, mediante prácticas abusivas, plantea al jugador una reflexión sobre los mecanismos del videojuego. Wilson y Sicart explican que “el jugador entra en un diálogo directo con el diseñador”, y esto hace que la partida se vuelva personal, puesto que el diálogo no es entre un humano y una máquina sino entre dos humanos. Es una postura estética frente al juego centrada en abusar, de algún modo, al jugador y minar la confianza que ha depositado en el sistema. Asegura Sicart (2015: 103) que el diseño abusivo se utiliza en juegos sin propósito comercial, su carácter es estético y experiencial. Los videojuegos abusivos no buscan engatusar al jugador con dinámicas de repetición, sino romper esos placeres

y dar significado y propósito al acto de jugar. El autor relaciona el diseño abusivo con la ruptura de convenciones del diseño crítico de Anthony Dunne:

“In a world where practicality and functionality can be taken for granted, the aesthetics of the post-optimal object could provide new experiences of everyday life, new poetic dimensions” (EN Sicart, 2015: 102).

El videojuego nunca publicado de forma oficial *Desert Bus* (Imagineering) es uno de los ejemplos utilizados por Sicart, por proponer un diseño alejado de los ciclos de riesgo-recompensa que sí plantean el resto de los videojuegos masocore y difíciles. En este videojuego el jugador debe conducir un autobús durante las ocho horas correspondientes al trayecto real entre Tucson y Las Vegas, un espacio anodino y con pocos alicientes dentro de los estándares ludoficcionales. Al contrario que los juegos masocore mencionados antes, que están hechos para que su público objetivo sienta satisfacción, *Desert Bus* propone una experiencia de juego hostil pensada para no ser satisfactoria.



Ilustración 6: *Desert Bus* (Imagineering).

De nuevo junto a Wilson, Sicart (2010) propone varios tipos de diseño abusivo: “abuso físico”, que explora desde el abuso físico real en *Painstation* (Reiff & Morawe, 2001), una instalación artística de una máquina arcade tipo *Pong* donde al jugador se le aplican descargas eléctricas, al mencionado *Desert Bus*; “diseño injusto”, o juegos que elevan el reto al absurdo, que transgreden las convenciones de género y rompen las reglas establecidas sobre las buenas praxis para subvertir las expectativas y conocimientos del jugador, como en *Kaizo Mario World* (Takemoto, 2007) o *I Wanna Be The Guy* (“Kayin” O’Reilly, 2007); “mentir al jugador”, cuando el diseñador miente de forma explícita al jugador, exponiendo falsas premisas y pistas o situaciones, como en *Eternal Darkness: Sanity’s Requiem* (Silicon Knights, 2002); “abuso estético”, que puede verse en juegos como *Flywrench* (Messhof, 2007), donde se crea una tensión entre lo lúdico y audiovisual, sobre todo por el apartado sonoro, que deviene en experiencia masoquista, como apunta Sicart (2015: 112), en la que el placer proviene de lo puramente jugable y la incomodidad del sonido; “abuso social”, que Wilson y Sicart describen mediante el juego *Dark Room Sex Game* (Copenhagen

Game Collective, 2008), donde el abuso proviene del resto de jugadores. Además, estas cinco modalidades –abuso físico, diseño injusto, mentir al jugador, abuso estético y abuso social– pueden combinarse dando forma a las “sinergias del abuso”.



Ilustración 7: Painstation (Reiff & Morawe, 2001).

El juego abusivo es una forma de resistencia que se cuestiona el acto de jugar y que, en ese cuestionamiento, formula una experiencia específica que excede la interacción mediante el dolor y cómo se presenta ante el jugador (Sicart, 2015: 103).

1.4.2 Roguelike, fumblecore y hardsual

El subgénero roguelike adquiere su nombre del seminal *Rogue* (Wichman, 1980), un juego que establece algunos de los elementos de diseño principales para los juegos que dieron cuerpo al subgénero. El roguelike –o roguelite– hace “énfasis en la generación de contenido procedural, la muerte permanente y la tendencia a la complejidad mecánica” (Parker, 2017: 124). También apuesta por la rejugabilidad, por la promesa del juego infinito (2017: 129), puesto que cada muerte hace que el jugador renazca “en un mundo totalmente nuevo” (2017: 127). Y parte de su rejugabilidad gira en torno a la incertidumbre (Costikyan, 2013), la imposibilidad de utilizar el prueba y error como en otros videojuegos similares.

El roguelike “no supone aquí únicamente una referencia «retro»”, argumenta Pérez-Latorre (2015: 141-142) en referencia a *The Binding of Isaac* (McMillen & Himsel, 2011), aporta una “caótica de diseñar el *game-world*” que es “coherente con el discurso de fondo del juego”. El universo del juego se representa mediante los elementos de aleatoriedad que da forma a un mundo “donde la locura, lo absurdo y la injusticia son elementos cotidianos”, por ello tiene sentido que esté diseñado “mediante algoritmos de puro azar, loco y absurdo azar”. Estos juegos utilizan sistemas denominados *Procedural Content Generation* o *PCG* (Kegel & Haahr, 2019: 1), gracias a los cuales se puede crear mucho contenido con menos recursos, aunque la creación de estos sistemas sí que puede suponer un gran esfuerzo.

Otra de las formas de juego creadas en torno a la dificultad como elemento representativo es el *fumblecore*, también conocido como QWOPlike en referencia al seminal *QWOP* (Foddy, 2008), un tipo de videojuego que tiene la imprecisión para controlar al avatar como elemento de diseño característico. El término *fumblecore* viene de la palabra de origen inglés “fumble” utilizada para definir “hacer algo torpemente, especialmente cuando se usan las manos”, según el diccionario de Cambridge. Entonces, el *fumblecore* sirve de paraguas para todos aquellos juegos con un control complicado, y que se traduce en pantalla como torpeza. El *fumblecore* rompe con el axioma del fácil de aprender, pero difícil de dominar, haciendo que tanto el aprendizaje como el dominio sea algo extremadamente complicado.

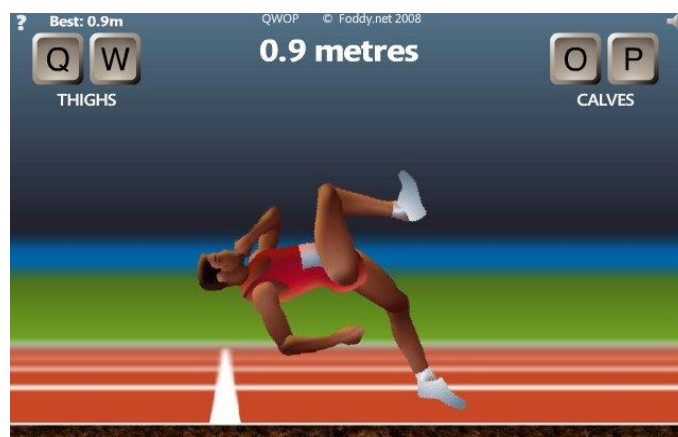


Ilustración 8: *QWOP* (Foddy, 2008).

En un reciente artículo para game studies, los académicos Alex Mitchell, Liting Kway, Tiffany Neo y Yuin Theng Sim (2020) categorizan formas en que el videojuego crea gameplay poético a partir del extrañamiento. Dos de estas formas, encajan dentro de las características del *fumblecore*: *Unfamiliar interface controls* y *Extreme granularity*. En el primer caso, los autores hablan de cómo se genera extrañamiento al utilizar un esquema de control tan alejado de las convenciones que pone el foco en la naturaleza de los sistemas de control y la forma en que el jugador interactúa. El segundo punto habla de cómo algunos videojuegos utilizan esquemas de control extremadamente complejos para acciones que, habitualmente, están diseñadas con un gran nivel de abstracción. Por ejemplo, caminar en un videojuego suele requerir un solo botón, pero en *QWOP* se necesitan cuatro. M. D. Schmalzer (2020) propone el concepto de control “janky” para definir una mezcla de “bugginess”, glitches menores, animaciones extrañas, esquemas de control “bizarros” y otras “anomalías”.

Estos esquemas de control se alejan de las convenciones al friccionar la transparencia en la relación entre juego y jugador mediante esquemas de control muy complejos y falibles, configurando un reto que surge del propio control. Esta configuración deviene en escenas frustrantes, pero también cómicas, al introducir a la ecuación unas físicas muy exageradas que evocan al gag visual de la comedia slapstick. Argumenta la académica Aubrey Anable (2018:

124) que “son videojuegos diseñados para ser intencional y cómicamente difíciles”, que abordan la “estética del fracaso” para generar este efecto cómico. Anable (2018: 124-125) relaciona este fracaso con el concepto “zaniness”, que se revela como el humor “que emerge en los momentos cuando las limitaciones de nuestros cuerpos se encuentran con las limitaciones del software y hardware de un juego”. Ampliando un poco el significado, Pérez-Latorre (2020: 78) expone que zaniness es “la disposición de reírse de uno mismo u otra persona frente a la incapacidad de realizar varias cosas al mismo tiempo o en una sucesión tan rápida que acaba desbordándonos”. Descripción muy apegada a las sensaciones que transmiten los videojuegos fumblecore.



Ilustración 9: *Overcooked* (Ghost Town Games Ltd., 2016).

Por último, abordamos el *Hardsual*, un concepto introducido en un trabajo previo (Terrasa Torres, 2015), contracción de hardcore y casual, que describe esos juegos que construyen retos de alta dificultad mediante mecánicas muy sencillas. Es decir, que combinan aspectos del videojuego casual, como mecánicas sencillas y comprensibles que despiertan el interés del jugador casi al instante, pero con un reto que no es amigable ni siempre plantea un feedback positivo. Esto sigue la consideración de Juul de los juegos casual son usables, pero el nivel de dificultad debe poner a prueba las habilidades del jugador (2010: 40). Esta dificultad gira en muchos casos en torno a la resistencia del usuario, un reto de aguante donde la aptitud del jugador queda reflejada en un contador de puntuaciones y/o una tabla de récords. En *Flappy Birds* (Nguyen, 2013) o *Crossy Road* (Hipster Whale, 2014) el videojuego hardsual está representado en el juego infinito, videojuegos donde el flujo es constante y el reto también, pues son juegos de estructura repetitiva que añaden a cada avance más elementos de reto mecánico. *Super Hexagon* también encaja en esta categoría por su sencillez conceptual y dificultad extrema basada en los reflejos y la precisión.

Dentro del subgénero del hardsual también tienen cabida los juegos de gestión de tiempo que demandan una gran inversión temporal, como *Diner Dash* (Gamelab, 2003), o retos de coordinación y manejo de personal y tareas, como *Overcooked* (Ghost Town Games Ltd., 2016) que además incorpora el factor humano mediante el multijugador. El concepto de hardsual depende mucho del jugador, de su dedicación e implicación; aunque el juego siempre debe ofrecer

la posibilidad del reto, no entran en consideración modificaciones muy graves que el jugador introduzca para aumentar de forma significativa el juego. Lo significativo del hardsual es que su diseño, pese a resultar sencillo a primera vista, plantea de forma clara un reto que, principalmente, se refleja en la inversión temporal.

1.5 Resumen del capítulo del juego y la dificultad

El juego es un acto autotélico con valor por sí mismo donde el jugador juega por la experiencia, no por algún valor externo o asociado, como una compensación económica o un algún tipo de aprendizaje útil para la vida diaria. Su valor se halla en el juego como experiencia estética. El jugador entra en el juego con actitud lusoria, la voluntad de aceptar las lógicas internas del juego, sus reglas y ficción, estableciendo así un pacto lúdico. Al realizar este pacto, el jugador también acepta la dificultad del juego como un valor adscrito a la experiencia estética. Esto es, acepta que el juego debe ofrecer algún tipo de resistencia al avance. Pero al introducir el papel activo del jugador, la dificultad se sitúa en un terreno complejo que depende del juego en concreto y del jugador en el contexto de la partida. La dificultad nunca es estanca, es un factor de la experiencia estética y, como tal, es mutable.

La dificultad en el videojuego encuentra concomitancias en la paradoja de la tragedia, el disfrute de experiencias complejas que demandan esfuerzo mental como las ‘películas puzzle’, o los textos que provocan emociones negativas o desagradables, como el género de terror. Entonces, al hablar de dificultad lo hacemos de una construcción mental, del encuentro entre un lector, con un perfil y contexto concreto, y el objeto de la dificultad, que tiene unas características que, en este caso sí, puede considerarse que sí tiene elementos objetivos en tanto que diseñados.

Estos elementos diseñados se inscriben en el sistema, donde las reglas definen los límites y potencialidades del diseño y de la agencia del jugador en ese mundo ludoficcional. El sistema está dominado por una instancia abstracta, similar al meganarrador cinematográfico, denominada invisible gamemaster, que establece un diálogo constante con el jugador. En este diálogo, el IG impone un reglamento, pero el jugador también establece ciertas reglas de forma voluntaria o involuntaria, a partir de sus conocimientos y hábitos de juego. En este diálogo tiene lugar en el umbral de la interfaz, una herramienta de comunicación entre juego y jugador, donde el juego otorga la información necesaria al jugador y este responde mediante los dispositivos de input.

El género es un método para categorizar artefactos culturales. En el videojuego la distinción genérica se realiza a partir de las mecánicas, dejando de lado los factores ficcionales o temáticos. Los patrones son los elementos específicos que se repiten en diferentes obras y que conforman los géneros. A partir de estos patrones, podemos detectar algunos subgéneros centrados en el reto y la dificultad, como el hardcore, masocore, juego abusivo, roguelike, fumblecore y hardsual.

2 El reto y las formas de dificultad

Al inicio del capítulo previo exponíamos como la dificultad se revelaba como un factor importante de la experiencia estética, sea en la poesía, la literatura, el cine, el arte de vanguardia o en los videojuegos. Jagoda (2018) asegura que el videojuego establece una fuerte relación con la dificultad por su querencia por plantear retos diseñados que el jugador debe superar con esfuerzo y habilidad. Este reto es abordado normalmente desde su concepción mecánica, como un reto de habilidad, hecho que se inscribe en la historia del medio desde sus inicios, e incluso en sus predecesores, como las máquinas electromecánicas de pruebas físicas o los pinballs (Williams, 2017). Pero el reto y la dificultad adscrita al juego no solo germina en el reto mecánico, sino que puede darse de múltiples formas, como la dificultad interpretativa y afectiva (Jagoda, 2018: 201). O los cuatro elementos que todo juego necesita que Caillois (1986) expone en su seminal estudio del juego: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* –reglas, azar, simulacro y vértigo– correspondientes a algunas de las principales formas de dificultad.

En este segundo capítulo exploramos el concepto del reto como expresión principal de la dificultad. Iniciamos este trayecto observando algunas de las teorías en torno al reto, indagando en su relevancia y recorrido histórico, además de la evolución que ha llevado a una especialización del juego difícil en tendencias actuales como el juego retro o hardcore, que lo utilizan –en algunos casos– con un valor expresivo y discursivo. Por esto, convenimos que el reto es mucho más que la habilidad, reflejos y coordinación, es una forma expresiva del juego más allá de la maestría y el logro. Puede darse en forma de reto cognitivo, de incertidumbre, en la toma de decisiones, como reto emocional o afectivo, como reto interpretativo, temático o de navegación, entre otros.

2.1 El reto en el videojuego

El reto es uno de los ejes vertebradores de la experiencia del juego. Es un elemento que nace de la exigencia que todo juego plantea al presentar un problema o conflicto que necesita ser solucionado con algún tipo de esfuerzo para evitar o sobreponerse al fracaso. En las guías de diseño “generalmente realizadas por diseñadores profesionales (...) abordan el videojuego esencialmente como una experiencia de enfrentar desafíos y resolver problemas, y observan cuidadosamente cómo esta experiencia puede moldearse a través del diseño para motivar, estimular y satisfacer al usuario” (Pérez-Latorre et al., 2017: 9). Es un mecanismo rastreable hasta las primeras las máquinas electromecánicas que, expone el historiador Andrew Williams (2017: 1), ya combinaban atractivo visual, mecanismos fáciles de entender y difíciles de dominar. Estas decisiones de diseño, continua Williams, giraban en torno al factor económico, puesto que eran aparatos que llamaban la atención de muchos clientes, con bajos precios por partida diseñadas para durar muy poco. El reto ha sido un componente esencial en la comprensión del videojuego como forma de entretenimiento, desde su prehistoria en las máquinas electromecánicas de ferias,

como las máquinas de testeo de fuerza o puntería (2017: 4) y otras máquinas inspiradas en deportes (2017: 10-14), pasando por las máquinas de pinball (2017: 26-27), hasta la llegada del videojuego a los salones recreativos y los primeros sistemas domésticos. En el caso concreto de los pinball, explica Jagoda (2018: 206), la inclusión del reto mecánico fue el golpe de efecto que operó como el inicio de su aceptación social y los alejó de los juegos de azar y el vicio adscrito a estos. En el videojuego, elevar la dificultad de los retos supuso un método de alargar la vida del juego y, sobre todo, de conseguir más dinero del jugador en los recreativos. Era una forma de forzar el 'game over', el final de la partida, con el consecuente gasto de monedas, un diseño de explotación comercial. Explica Williams (2017: 58) que Al Alcorn, ingeniero de Atari, introdujo en *Pong* un mecanismo que aumentaba la velocidad de la pelota en la cuarta y doceava volea para prevenir que las partidas se alargaran demasiado e incrementando la dificultad al mismo tiempo.

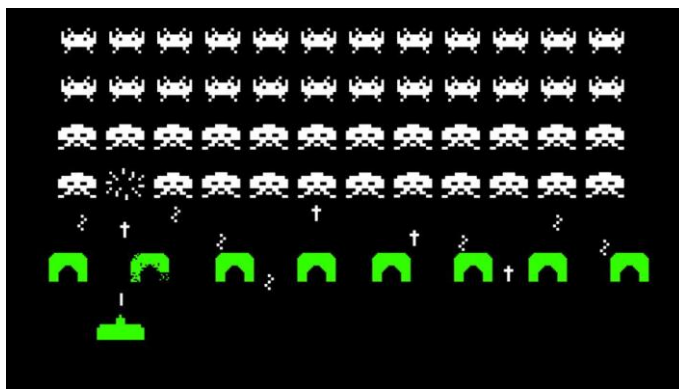


Ilustración 10: *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978).

Expone el académico Steven Conway (2012: 35) que en los inicios del medio, muchos videojuegos se diseñaban en torno a la pérdida como certeza, no como posibilidad. En *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) o *Pac-Man* (Namco, 1980) la pérdida es certera, y mecanismos como las tablas de puntuación servían para enfatizarlo, destacando al mejor de los perdedores. El diseño de *Space Invaders*, por ejemplo, que implicaba que cada invasor destruido incrementaba la velocidad de movimiento de los supervivientes, hacía que las partidas durasen poco incluso para los jugadores más habilidosos (Williams, 2017: 73). Como en casi todos los juegos de esta era dorada de los arcades, era un juego con un gran énfasis en la acumulación de puntos. Formar parte de los primeros puestos requería aprehender el sistema mediante mucho entrenamiento, dedicación e inversión económica. En la imbricación entre la imposibilidad de dominar totalmente el sistema, el esfuerzo en busca de reconocimiento y pérdidas económicas se establecieron las dinámicas meritocráticas que aun hoy perviven pese a la evolución y apertura del medio. Evolución que el propio Conway (2012: 36) critica como un factor negativo porque suaviza las formas que el videojuego tiene para interpelar al jugador. Pero es justo explicar que estas facilidades se deben a las nuevas necesidades de explotación comercial. La mayor duración

y nuevas posibilidades mecánicas y narrativas obligan a desviarse de la querencia por el reto inclemente.

Esta tendencia por la dificultad adquirida de forma tan temprana se ha convertido en la principal imagen del reto en el videojuego, considerando que estos deben ser “como mínimo, no triviales de ganar” (Costikyan, 2013: 16). Como consecuencia, el jugador que es considerado bueno dentro de estos parámetros, tiene derecho a sentirse superior frente al jugador mediocre, malo o que no está a su mismo nivel, sin importar el contexto o si a este jugador le interesa esta perspectiva del medio. El foco en la habilidad mecánica del jugador deviene en estas dinámicas, tanto en cuando no sucede lo mismo con otros aspectos como la narrativa, discursiva o la interpretativa. Pese a estas consideraciones negativas, es uno de los factores esenciales del lenguaje videolúdico, no carente de significado y placeres.

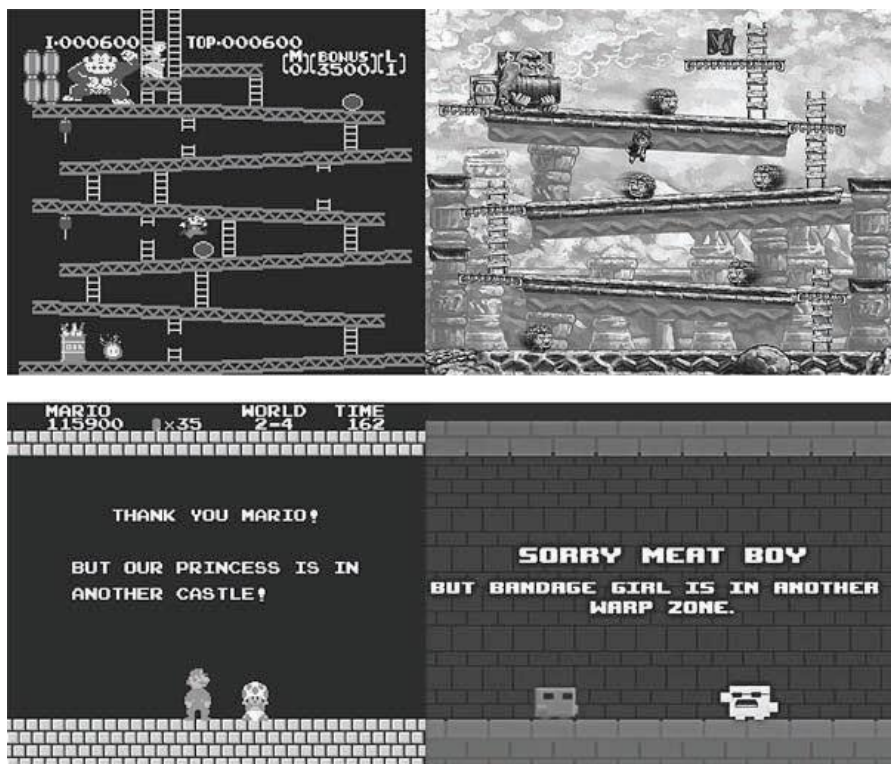


Ilustración 11: Metagames, el referente (*Donkey Kong* (Nintendo, 1981) y *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)) y el videojuego independiente que lo referencia (*Braid* (Number None, Inc., 2008) y *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010)). (Boluk & LeMieux, 2017, 30).

Como introducíamos en el apartado de los géneros (1.4) la explotación del videojuego indie provocó la recuperación de patrones mecánicos y artísticos del videojuego de los inicios, o retro. Incluyendo su dificultad e inaccesibilidad, recurso que muestran con orgullo (Jagoda, 2018: 208), si bien lo que antes eran imposiciones económicas y tecnológicas ahora son decisiones de diseño conscientes y valiosas. Pérez-Latorre (2015: 132) lo describe como “una fórmula próxima al antiguo videojuego de *arcade*, completando así un cierto viaje de retorno a los orígenes, que parece caracterizar, en parte, la filosofía de diseño de los nuevos creadores de *indie games*”. El

componente nostálgico de muchos de estos videojuegos indie es una de sus características principales, por ello es normal ver cantidad de referencias estéticas y lúdicas al videojuego del pasado. Esta característica permite pensar en ellos como metajuegos (*Ilustración 11*) que referencian constantemente, mediante diferentes mecanismos y estéticas, videojuegos del pasado (Boluk & LeMieux, 2017: 29).

Centrándonos en la definición del reto, Suits (1978: 34) lo describe como los medios menos eficientes otorgados por las reglas para alcanzar un estado específico. Los teóricos del juego Elliott M. Avedon y Brian Sutton-Smith (1971: 7) añaden que se trata de una oposición entre fuerzas que produce unos resultados desequilibrados. O lo que es lo mismo, un conflicto entre juego y jugador, donde el primero propone una serie de reglas y sistemas que el segundo acepta con actitud lusoria. Salen y Zimmerman (2004: 96) aseguran que “Un juego es un sistema en el que el jugador participa en un conflicto artificial, definido por las reglas y con un resultado cuantificable”. Greg Costikyan (2002: 17) explica que el reto no puede ser demasiado fácil porque el jugador busca el sentimiento de logro y maestría a partir del reto. Juul (2003) continua esta corriente de pensamiento estableciendo una relación entre el esfuerzo del jugador y reto a superar, que es lo que hace al juego disfrutable. El diseñador Ernest Adams (2014: 14) también lo define como cualquier tarea no-trivial que deba llevar a cabo un jugador, mediante cierto esfuerzo mental o físico. Navarro-Remesal (2016: 80), por su parte, lo describe como “la lucha para superar obstáculos usando un conjunto disponible de acciones con el fin de alcanzar un objetivo particular o un estado deseado”. El diseñador y filósofo Chris Bateman (2016: 9-10) introduce la victoria como uno de los motivos estéticos del juego, como la búsqueda de superar las adversidades.

El reto es una fuerza opositora al avance del jugador que crea un desequilibrio que Antonio J. Planells (2015: 131-132) contempla en términos de simetría y asimetría. Desde esta perspectiva, la asimetría de acciones entre agentes “no solo define ficcionalmente quién es el héroe y quien es el enemigo, sino que, además, también colabora en el incremento de la dificultad de los mundos ludoficcionales”. El autor expone que cuanto menor es la asimetría entre agentes –controlados el jugador y por el Invisible Gamemaster– “mayor es el reto planteado”. De esta manera, los videojuegos más difíciles “reducen al máximo las asimetrías incluso ante enemigos corrientes (...) o dejan indefenso al personaje jugador ante fuerzas sobrenaturales superiores a él” (ibid.).

Como puede observarse, asumimos el reto como inherente al medio. Lo que debe matizarse es su sentido. Aunque el reto de habilidad es predominante, el reto cognitivo, interpretativo, narrativo o emocional son otras formas significativas de la dificultad como estética en el juego. Pero antes de explorar estas vías, es necesario estudiar uno de los elementos centrales del reto: el obstáculo.

2.1.1 El reto y el obstáculo

“son los obstáculos a la felicidad lo que le permite a esta sostenerse como promesa de la buena vida, como si fuese aquello que tendríamos de no interponerse estas cosas. Quizá sea posible reformular el obstáculo como objeto infeliz; al interponerse en nuestro camino, nos permite imaginar la felicidad como aquello que habría de ocurrir “del otro lado”” (Ahmed, 2019: 77).

Para la escritora y académica feminista Sarah Ahmed el obstáculo es aquello que nos separa del objeto de la felicidad, pero a que la vez lo hace deseable. La felicidad “hace que esperar sea soportable y deseable; cuanto más se espera, más se nos promete a cambio, mayor es nuestra expectativa de lo que habremos de obtener” (2019: 78). Entendiendo el obstáculo como el elemento del sistema central que se interpone entre el jugador y sus objetivos o estados deseados (Sicart, 2008), se puede explicar la razón del éxito de los videojuegos difíciles, pues hacen que alcanzar un estado deseado quede retrasado y, así, tome la forma de promesa. Cuanto “mayor es el esfuerzo, tanto en tiempo invertido, reconocimiento público e importancia personal, mayores son las penalizaciones y recompensas potenciales” (Juul, 2013: 57) y, por lo tanto, la promesa de la felicidad. Aunque esto, como explica Ahmed, puede devenir en un deseo incumplido si la satisfacción de superar un obstáculo que ha demandado mucho esfuerzo no se corresponde con lo prometido.

Se puede establecer una relación directa entre esfuerzo y recompensa partiendo de la implicación emocional del jugador. Juul habla de la satisfacción ante un reto que requiere un gran esfuerzo y asegura que “cuánto mayor es mi frustración, mayor es mi motivación para escapar de ella jugando más, lo cual puede aumentar más mi frustración” (ibid.). De esta manera, la recompensa es más personal que funcional, debido a que la superación del reto no tiene una recompensa adecuada al esfuerzo. Esta insatisfacción es uno de los estados que mejor articula la experiencia estética del videojuego, y lo relaciona directamente con el sufrimiento ludoficcional, que exploraremos con detenimiento más adelante.

En el videojuego, los obstáculos tienen atributos y habilidades, pueden ser activos (objetos dinámicos) o pasivos (objetos estáticos y elementos ficcionales) (Navarro-Remesal, 2016: 80-81). Se rigen por el reglamento y el mundo ludoficcional, es decir, tienen unas directrices configuradas partiendo del reglamento, pero también de la ficción que envuelve a las reglas y da un contexto al jugador. Están concebidos, en tanto que objetos, como enemigos, trampas o puzzles, y suponen un reto de habilidad o cognitivo que demanda esfuerzo. El reto de habilidad pone a prueba la velocidad, precisión, fuerza, destreza y resistencia; mientras que el reto cognitivo hace lo propio con las aptitudes intelectuales, como la memoria, la estrategia y la observación.

Otra clasificación del reto diferencia entre *reto cinestésico* de habilidad y *no cinestésico*, que engloba el resto de los obstáculos que no demandan de la habilidad manual del jugador (Karhulahti, 2013). Esta clasificación imbrica ambos tipos de reto, puesto que todo reto cinestésico tiene una parte de reto no-cinestésico. Esta condición también la respalda Rothstein (2019: 149) cuando asegura que todo puzle de habilidad requiere de un proceso de interpretación en contacto directo con el objeto. Esto se extrapola a cualquier tipo de juego puesto que un reto de habilidad exige planificación, estrategia y análisis de la situación, aunque sean más sencillos e inmediatos.

En estas concepciones clásicas se obvia que el obstáculo, como oposición al avance del jugador, puede mostrarse con otras fórmulas. Si se considera un avance al paso en positivo del jugador en el mundo ludoficcional en cualquier aspecto, también deberían ser considerados como obstáculos las complejidades hermenéuticas o narrativas que cortocircuitan la comprensión del texto. Jagoda (2018: 200) aborda la expresión poética de la dificultad que nace de la “complejidad, densidad, indeterminación, opacidad y abstracción”, así como de desafíos “afectivos de incomodidad, frustración o incertidumbre”. Así pues, un obstáculo plantea muchas posibilidades expresivas.



Ilustración 12: *Life is Strange* (DontNod Entertainment, 2015).

Siguiendo este planteamiento más abierto, Sara Mosberg Iversen (2010: 116) estudia el reto –que define como las situaciones difíciles que requieren un esfuerzo para ser superadas– desde la exploración del objeto ludoficcional tanto en términos espaciales, ficcionales, lúdicos y creativos, por lo tanto, con pautas poco cuantificables (2010: 125). Explica la autora (2010: 126) que estas situaciones permiten al jugador explorar sensaciones por inclinación propia, en una propuesta que va más allá del éxito y fracaso. La propuesta de Iversen amplía la conceptualización del reto sumando la implicación del jugador a la exploración multifacética del texto ludoficcional. Pérez-Latorre (2015: 105) también utiliza la implicación emocional como un factor significativo en la valoración del reto y su resolución. Todo reto implica cierto reto emocional, pues siempre crea tensión y drama (Adams, 2014: 28). Gran parte de los obstáculos del videojuego narrativo *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) se basan en los árboles de diálogo donde el jugador está

obligado a decidir. Seleccionar una opción dependiendo del rol y los intereses del jugador supone un reto narrativo e interpretativo y, por lo tanto, es un obstáculo. A este valor de obstáculo como impedimento de avance, hay que sumar el valor emocional que toda toma de decisión acarrea, no solamente supone tomar un camino u otro en el devenir de la narración, es tomar una posición ética y emocional como intérprete de un personaje y la historia que le rodea.

El pensamiento creativo es una de las demandas del reto en el videojuego independiente según Pérez-Latorre (2015: 98-99). El académico habla de “diseño de procesos de resolución de problemas” para referirse al diseño del reto y cómo un juego transmite al jugador los métodos de resolución de esos retos. Explorando las formas en que *Limbo* (Playdead, 2010) construye este proceso, Pérez-Latorre asegura que “demanda al jugador pensamiento creativo, flexibilidad mental (...), conseguir cosas sorprendentes con recursos muy escasos, y superar gracias a todo ello una situación desfavorable, que pone a prueba la fragilidad del avatar”. A la hora de solucionar problemas en un juego, no solo se ejercita la flexibilidad cognitiva, sino también “la flexibilidad emocional, en tanto que debemos ser capaces de asumir las derrotas de forma constructiva y aprender de ellas para poder progresar de forma adecuada” (2015: 105).

Para que un obstáculo sea significativo y tenga impacto en el jugador, además, debe conllevar una serie de penalizaciones y recompensas que dependen de la valencia negativa o positiva de la resolución de dicho reto. Explica Navarro-Remesal (2016: 95-96) que ambos aspectos plantean una dicotomía, son modificadores negativos y positivos de unos puntos en común, como el progreso, las mejoras, obstáculos, habilidades o conocimientos. Las penalizaciones son los elementos del reglamento que castigan al jugador por fallar, alejándolo de un estado deseado. Las penalizaciones de avance (Juul, 2013) son un impedimento, normalmente temporal, al avance del jugador a través del texto, como el game over. Las recompensas, en contraposición, son los elementos del reglamento que ayudan al jugador a alcanzar un estado deseado. En un videojuego narrativo, por ejemplo, la superación de un reto no debe acarrear un sentimiento de superación, como se le supone al reto de habilidad, si no que la recompensa es el propio avance de la narración, los caminos que toma y de las interpretaciones que el jugador extraiga.

La motivación es “el principal motor en la toma de decisiones”, asegura Planells (2015: 134-135), aunque uno de los mecanismos principales “para establecerla es desde el *gameplay* mediante el objetivo principal del juego, si bien ello no impide que el jugador pueda asumir motivaciones distintas ante el mismo reto”. La motivación del jugador tiene el carácter explícito que dota de sentido a la experiencia de juego y define la actuación del jugador ante una situación concreta. Por ello, “si bien los mundos ludoficcionales siempre aluden a un sistema de motivaciones diegéticas, estas no tienen por qué compartirse con el jugador” (ibid.). En resumen, la motivación define la actuación del jugador, su perspectiva ante un reto, objetivo o narración.

La motivación es un factor transversal al sentido del reto, sea cual sea su fuente. Es la felicidad prometida tras el obstáculo que comenta Ahmed. En este sentido, Juul (2013: 7) explica que todo reto debe ser justo: por muy difícil que parezca siempre debe otorgar al jugador una oportunidad justa de superarlo. Pero la idea de lo justo es muy abstracta, porque depende de la percepción del jugador. Si la experiencia del reto es subjetiva, lo justo o injusto depende de muchos aspectos inciertos, como la habilidad del jugador, sus conocimientos y predisposición e incluso el contexto de la partida. Entonces, lo justo en el reto del videojuego debe entenderse en las asperezas y digresiones del diseño que se opongan a la satisfacción del jugador. Por lo tanto, si un jugador busca un reto obtuso, el discurso lúdico debe estar dirigido en esa dirección, la del reto difícil que motiva al jugador a esforzarse por superarlo, por alcanzar la victoria. Pero *Orchids to Dusk* (Pol Clarissou, 2015) construye un espacio lúdico donde no hay victoria posible, debido a que sitúa a un astronauta en un planeta inhóspito a la espera de la muerte. No hay ningún tipo de reto mecánico y la única decisión que debe tomar el jugador es cuánto tiempo, del límite que el juego impone, esperará a la ineludible muerte. La mecánica más relevante del jugador, además de explorar el espacio y sentarse, es quitarse la escafandra y morir antes de que se acaba el oxígeno. No hay victoria, pero por el tratamiento del juego, tampoco existe una derrota. Es tan solo la aceptación de un destino inevitable.

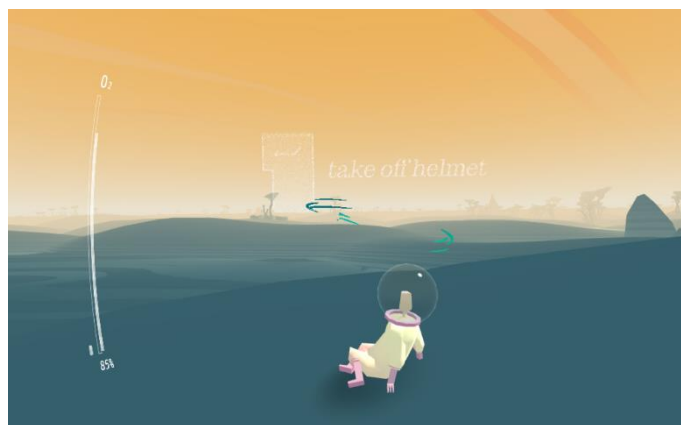


Ilustración 13: *Orchids to Dusk* (Pol Clarissou, 2015).

En estos términos es interesante introducir el concepto de la prueba *Kobayashi Maru* de la serie *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966-1969), una simulación diseñada para poner a prueba a los cadetes de la academia en una situación en la que la victoria no es posible. Como mínimo, no existe una victoria donde todo el mundo consiga salir vivo: o rescatan la nave en peligro que da nombre a la prueba a riesgo de perder la vida, o dejan la nave a su suerte. En la *Star Trek* (J.J. Abrams) de 2009 la solución pasaba por piratear el sistema, por romper las reglas de juego. Estas experiencias sin victoria clara pueden verse como una característica del videojuego indie:

“en algunos de ellos se anula cualquier tipo de representación clara de «victoria» o «derrota»: en algunos no hay una «victoria» posible en sentido estricto (Minecraft) y en

otros se diluye casi hasta la desaparición el concepto de «fallo» o «derrota» (...) en todo caso nunca se penalizan de forma significativa”. Este tipo de características en el videojuego independiente hace que “desmarquen al videojuego de elementos de entretenimiento conectados a valores capitalistas o neoliberales, tales como el consumismo, la fantasía de absoluta libertad más allá de limitaciones o injusticias estructurales, o la cultura económica de la eficiencia y la maximización de beneficios” (Pérez-Latorre, 2015: 137-138).

En el lenguaje del videojuego, si el fracaso se considera una herramienta para aprender de los errores, deja de tener sentido si el error proviene de un mal diseño, esto es, que no está planteado como una decisión estética. De todas maneras, la idea del videojuego como un universo controlado por un sistema que, pese a sus complejidades, debe ser justo, obedece a la primacía del reto de habilidad. En estos casos, el juego ofrece al jugador un repertorio de verbos acordes con la resolución de los retos propuestos. Son experiencias lúdicas ligadas a los conceptos de progreso, mejora personal y aprendizaje propias del ideario neoliberal.

En contra de este pensamiento, nos atenemos a la reflexión propuesta por Navarro-Remesal (2019: 19) cuando asegura que el jugador no juega solo por el reto a superar y la victoria. Aunque la satisfacción de imponerse al sistema tiene un valor importante, no es única. El juego ofrece otras satisfacciones y placeres además de la superación de un reto, como “el deleite estético, los afectos y emociones, la aceptación de la fantasía, el compañerismo, la adopción de nuevos roles, el descubrimiento, la exploración, el vértigo, la expresión personal”. Este tipo de experiencias también son satisfactorias y ofrecen un reto al jugador, aunque no en su concepción clásica.

2.2 Principales fuentes de reto

En su estudio sobre el juego, Caillois categoriza cuatro expresiones posibles: Agon, que engloba todo juego reglamentado y de competencia, Alea, adscrito a los juegos de azar y libertad, Mimicry, el juego de simulacro e interpretación de un rol, e Ilinx, como los juegos de vértigo. Estas cuatro formas de juego no son estancas y se enlazan unas con otras, como matiza el propio Caillois (1986: 117), aunque más adelante niega la posibilidad de unión entre algunos de ellos, como el vértigo y la rivalidad reglamentada (1986: 127). Estas reflexiones denotan la necesidad de tomar las tribulaciones del autor desde cierta distancia, contextualizar su discurso y adaptarlo a la idiosincrasia contemporánea. Esto se traduce en una tipología útil como una guía para detectar cuatro de los elementos que dan forma a todo juego: el reglamento y la competición (agon), el grado de aleatoriedad e incertidumbre (alea), un factor de simulación e interpretativo (mimicry) y la sensación de vértigo (ilinx). Estos cuatro componentes que dan forma al juego se pueden extrapolar a otros tantos tipos de reto significativos para el estudio de la dificultad.

Por su parte, Juul (2013: 73-75) divide el videojuego en tres categorías dependientes del tipo de resolución del reto que proponen: de *habilidad*, de *suerte* y de *trabajo*. Estas tres fórmulas de juego se combinan entre sí, por lo que un juego de habilidad no solo depende de la misma, sino que introduce ciertos elementos de suerte y trabajo. El primer grupo define el juego más clásico de habilidad mecánica. El segundo tipo, los juegos de suerte, se asocian con el juego de azar, caracterizado por quitar parte de poder al jugador sobre los resultados de un reto, introduciendo la incertidumbre. La última tipología dentro de la esquemática taxonomía de Juul son los juegos de trabajo, un concepto sugerido por la diseñadora Naomi Clark (EN Juul, 2013: 74) que hace referencia al juego que demanda tiempo por encima de habilidad, habitualmente basados en tareas rutinarias y que son conocidos como “grindeo”. En estos juegos el éxito es algo que siempre está al alcance del jugador, siempre que le dedique tiempo. La taxonomía de Juul manifiesta la necesidad de diferenciar el tipo o tipos de reto que un juego propone, pero se quede corta.

En su artículo sobre las formas del reto, Denisova, Cairns, Guckelsberger y Zendle (2020: 8) detectan cuatro tipos: *cognitivo*, *emocional*, *performativo* y *de toma de decisiones*. Estas cuatro expresiones formales del reto devienen en sendas experiencias que dependen tanto del juego en sí, como del jugador y su contexto. Para comprobar su validez, los autores aplican el modelo a tres videojuegos diferentes para demostrar que todos contienen una parte, aunque sea mínima, de cada forma de reto, aunque siempre predomine una. Un estudio como este es relevante para destacar la insuficiencia del reto de habilidad como descriptor de la experiencia ludoficcional. Por eso es necesario incorporar el reto emocional y la toma de decisiones, además del reto cognitivo –más estudiado que los otros dos, pero sepultado bajo la predominancia del reto de habilidad– como componentes indispensables para el estudio del reto y la dificultad.

Otro acercamiento a la dificultad y el reto en el videojuego que ayuda a dimensionar nuestro estudio es el aportado por Constant, Levieux, Buendia y Natkin (2017: 5). Estos autores, aunque lo planteen desde una aproximación dicotómica entre lo objetivo y subjetivo, configuran una taxonomía con cinco tipos de reto: por un lado, el de reto de *habilidad* y de *esfuerzo*, por otro, referencian el reto *sensorial*, de *lógica* y de complejidad *motora*. El reto de habilidad y de esfuerzo son conceptos autoexplicativos –y coincidentes en buena medida con el reto de habilidad y trabajo de Juul– que describen retos que demandan habilidades específicas al jugador, como coordinación, reflejos y dedicación por un lado y, más interesante, el esfuerzo temporal como una exigencia que genera un tipo de reto diferente. En correlación con este reto de habilidad y de esfuerzo, Christopher Gile (2017) plantea dos formas de dificultad: *aspiracional* y *continua*. La dificultad aspiracional hace referencia a lo bueno que debe ser un jugador en un reto concreto, para poder superarlo y alcanzar un objetivo, sea este impuesto por el diseño o por uno mismo. La dificultad continua, por el contrario, se refiere a cómo de bien debe jugar el jugador para no perder, puesto que no se propone un reto extraordinario que superar, sino que se establecen unos límites

sobre lo malo que se le permite ser. El primer tipo de dificultad depende de la habilidad, el segundo de la perseverancia. Gile ejemplifica la dificultad continua con el final “arte” de *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013), donde el jugador debe pulsar un botón durante dos horas y luego otras dos horas pulsando otros dos botones. Se trata de un reto muy duro que no demanda habilidad mecánica sino paciencia.

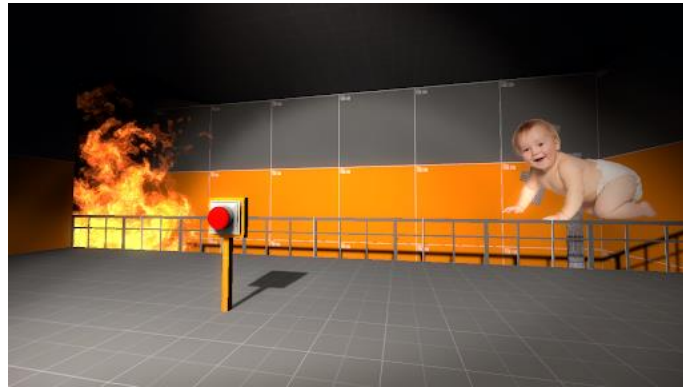


Ilustración 14: El final “arte” de *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013).

Retomando a Constant et al. (2017), en la segunda categorización hablan de dificultad sensorial, lógica y motora, que son los tres procesos de una cadena de acciones que el jugador debe realizar para solucionar un problema, que se corresponden con las tres partes del proceso lúdico descrito por Swink (2009: 36-37): *perceptivo*, *cognitivo* y *motor*. Tanto los procesos de Swink como las dificultades de Constant et al. son abstracciones necesarias para acotar ideas complejas a conceptos comprensibles. La dificultad sensorial es el esfuerzo para analizar la información del juego. La dificultad lógica es el siguiente paso de la cadena iniciada en la dificultad sensorial y se corresponde con la demanda de un esfuerzo cognitivo para deducir cómo utilizar esa información para resolver un problema, sea lógico como un puzle o acertijo, o de habilidad, como un salto o un combo de ataques. Por último, la dificultad motora hace referencia al último paso de la cadena de procesos del jugador al enfrentarse a un reto, y se refiere a la habilidad física para llevar a cabo las acciones necesarias para resolver el problema en cuestión. Esta taxonomía de la dificultad determina una idea que, en ocasiones, parece obviada: que la experiencia de la dificultad, en ningún caso, se compone únicamente por un solo tipo de reto.

Explorando más estudios sobre el reto y la dificultad, encontramos la taxonomía de Julia Ayumi Bopp, Klaus Opwis y Elisa D. Mekler (2018: 5), en la que detectan varios tipos de reto: *cognitivo*, de *coordinación física*, de *toma decisiones y acciones*, *temas difíciles*, *emociones intensas*, reto *social* y un último que engloba varios tipos de reto *operativo*. Esta clasificación plantea formas de dificultad interesantes como el tratamiento de temas complejos, el reto social o cuestiones operativas, como bugs y glitches, niveles mal diseñados, mecánicas que no funcionan correctamente o un mal mapeado del mando.

El diseñador Ernest Adams (2014: 19-20), por su parte, describe una larga lista con tipos de reto en el videojuego. Se trata de un amplio listado, muy concreto y en el que el autor no profundiza en absoluto. Además, todas estas posibilidades están muy centradas en el reto más clásico. Aun con esto en mente, es interesante destacarlos por aumentar la dimensión de nuestro estudio: los retos de *coordinación física*, la *velocidad* y el *tiempo de reacción*, la *precisión*, el *ritmo* o la *coordinación para realizar combinación de movimientos*; retos *lógicos*, de *razonamiento* y de *deducción*; retos de *reconocimiento de patrones*, de *memoria* y *conocimientos*; retos de *exploración*, *navegación* y *orientación* por el espacio de juego; retos de *estrategia*, *táctica*, *supervivencia*, *defensa* y *sigilo*; retos *económicos*, de *gestión de recursos*; y retos de *creación*. Como señalábamos, muchos de estos retos son solo formas de representar el reto clásico de habilidad, pero también se detiene diferentes formas de reto cognitivo, e introduce la gestión de recursos y la creación, además de la navegación por el mapa como fuentes de reto.

En un estudio revelador, Jagoda (2018: 201) divide la dificultad en tres categorías: *mecánica*, *interpretativa* y *afectiva*. Aunque la categorización de Jagoda es limitada, como él mismo afirma, su acercamiento es acertado, puesto que plantea tres categorías muy diferentes y argumentadas. La dificultad mecánica –donde también entran otras actividades como los deportes, la cirugía o abrir cerraduras, en pocas palabras, toda tarea que requiera cierta habilidad física y manual– está en la intersección de los procesos del juego y la percepción del jugador (2018: 203), esto es, se han de tener en cuenta tanto el diseño como la participación del jugador. Son retos que promueven una forma específica de *engagement* y el refinamiento de las habilidades del jugador, y puede tomar múltiples expresiones: una cantidad excesiva de enemigos, jefes finales con inteligencia artificial sofisticada y habilidades avanzadas, obstáculos generados aleatoriamente, diseño de niveles sádicamente difíciles, avatares débiles, muertes frecuentes, muerte permanente u otros castigos severos, vidas limitadas y opciones de guardado, subversión de expectativas jugables o controles deliberadamente difíciles (2018: 205). La dificultad interpretativa requiere un acercamiento hermenéutico a la experiencia de la dificultad, especialmente a través del *close reading*, para explorar las dimensiones literarias, artísticas y discursivas del juego (2018: 212-213). Por último, la dificultad afectiva explora la complejidad emocional que aportan dificultad emocional a la experiencia estética del jugador (2018: 220).

De forma similar a Jagoda, aunque centrados en aspectos concretos que denominan “*gameplay poética*”, Mitchell, Kway, Neo y Sim (2020) explican que algunos juegos son difíciles “de formas que normalmente no están asociadas con los juegos”. Se trata de una ampliación de la dificultad afectiva e interpretativa de Jagoda que fomenta la reflexión sobre la propia forma de jugar, de las capacidades expresivas del medio que tienen la finalidad de crear sensación de extrañamiento. Esta noción, propuesta por Shklovsky, hace referencia al “proceso de socavar las expectativas” para experimentar “las cosas como son percibidas en lugar de como se conocen” y así reflexionar

sobre la obra. Lo que expresan estos autores mediante la “*gameplay poética*” es la forma en que el juego evidencia su condición de ludoficción al modo del teatro de Bertold Brecht. Hablamos de una forma de dificultad que oscila entre la interpretativa y la afectiva, consistente en evidenciar el dispositivo mediante una ruptura metaléptica.

Entonces, si recuperamos los tipos de reto descritos en los diferentes estudios vistos en el presente apartado y recuperamos algunos aparecidos en capítulos previos, podríamos resumirlos en:

1. Reto de habilidad motora, performativa y de coordinación,
2. Reto de esfuerzo y dedicación,
3. Reto de azar e incertidumbre,
4. Retos cognitivos y lógicos,
5. Reto de gestión,
6. Reto de toma de decisiones,
7. Reto emocional y afectivo,
8. Reto temático y ficcional o narrativo,
9. Reto interpretativo o hermenéutico,
10. Reto metaléptico y poético,
11. Reto sensorial y perceptivo,
12. Reto de navegación y exploración.

De todos estos tipos de reto, consideramos necesario profundizar en los más significativos, como la incertidumbre, el reto cognitivo, emocional y de toma de decisiones. También tratamos otros de los retos aquí presentados como el reto temático, interpretativo o poético dentro del marco de lo que denominamos el reto *no-mecánico*.

2.2.1 La incertidumbre

La relación establecida entre el reto y el azar o la suerte está considerada habitualmente de forma negativa al negar el poder del jugador. El académico Mark R. Johnson (2018: 2) se refiere a este azar como impredecibilidad, un concepto que permite definir una categoría del juego donde una misma acción puede tener múltiples resultados imprevisibles. La impredecibilidad está intrínsecamente ligada a la aleatoriedad, la suerte y la oportunidad, esto es, *alea* (Caillois, 1986) o todo juego que giran en torno a una decisión tomada a expensas del jugador y con un resultado que se escapa a su control.

El diseñador Josh Bycer (2019) denomina *RNG* o *random number generation* a los sistemas de aleatoriedad de juegos que utilizan “tiradas de dados” para otorgar el grado de éxito de una acción, haciendo que los resultados no sean predecibles independientemente de las características de los sujetos controlados por el jugador. Este tipo de incertidumbre añade emoción a las acciones que

dependen de estadísticas, puesto que plantean situaciones que escapan del conocimiento y control del jugador, y esto genera un estado mental específico que Navarro-Remesal (2019a: 43-44) relaciona con el género detectivesco y de misterio, que ya hemos abordado con *Suits*. El misterio es una forma de ficción lúdica donde el lector-jugador debe descubrir la incertidumbre que nace de las pistas falsas y la desorientación para destapar el misterio.

Continuando nuestra exploración teórica del misterio, el académico Mads Haahr (2018: 194-195) utiliza el concepto de ocultación (*obscuration*), y la posterior revelación, para describir cómo en el *survival horror* se oculta información al jugador con efectos ambientales como la oscuridad, la niebla o la disposición de las cámaras. Esta ocultación genera incertidumbre al jugador, que es incapaz de percibir el espacio con claridad, sustentando la convención genérica del personaje indefenso. La ocultación es otra forma de crear misterio, incertidumbre y, dependiendo del carácter de la obra, también horror y angustia. Como ampliación al concepto de la ocultación, Jørgensen (2013: 49) explica que se puede generar ansiedad al jugador al eliminar algunos elementos de la interfaz en el videojuego de horror se niega parte de la información al jugador.

El descubrimiento que se destapa tras el misterio u ocultación es uno de los placeres fundamentales del juego, según Yu (2016: 87). El diseñador explica que este descubrimiento no se trata solo del “placer de descubrir secretos dentro del juego, sino también la alegría de descubrir la visión del creador”. En el proceso de descubrimiento se da un momento “Ajá” donde todo cobra sentido. Es una revelación producida ante un ocultamiento, ante la incertidumbre que provoca el mundo ludoficcional. Esta revelación debe ocurrir poco a poco, a medida que el jugador explora el mundo ludoficcional y sus reglas. Explica Yu (ibid.) que en ese momento “Ajá” el jugador puede sentir al diseñador, su forma de pensar plasmada en el reglamento y la ficción.

Todo esto nos lleva al concepto de incertidumbre (Costikyan, 2013: 9), una estrategia para generar interés y motivar al jugador. Una de las esencias del juego se halla en esta incertidumbre, en “atreverse, arriesgarse, soportar la incertidumbre, soportar la tensión”, la cual “aumenta la importancia del juego y, a medida que aumenta, permite al jugador olvidar que solo está jugando” (Huizinga EN Mosca: 2017). La incertidumbre es la tesis central del trabajo de Greg Costikyan en *Uncertainty in Games*. El autor (2013: 17-21) ejemplifica la incertidumbre explicando como en *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) los elementos que componen el espacio de juego son invariables, por lo que la incertidumbre nace de la actuación del jugador, de su coordinación mano-ojo, de cómo se comporta ante los obstáculos, de su habilidad y capacidad de comprensión del diseño del juego. En este aspecto, la incertidumbre es tan solo momentánea, dado que una vez el jugador comprende su funcionamiento, siempre actúa de esa manera. Un enemigo en *Super Mario Bros.* siempre tiene el mismo comportamiento, por lo que, en un primer contacto, el jugador puede sentir cierta incertidumbre si desconoce los códigos genéricos. Pero tras el primer

encuentro, el jugador ya sabe cómo actuar y solo depende de su correcta actuación. Otro ejemplo que utiliza Costikyan (2013: 21-26) es *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) como representante de las aventuras gráficas clásicas de “point & click”. Explica Costikyan que la incertidumbre en estos juegos también surge de la actuación del jugador, con la diferencia que se halla en el terreno de lo cognitivo y resolutivo, en lugar de la habilidad psicomotriz. Es decir, en estos juegos el jugador debe resolver cómo solucionar un puzzle a partir de los elementos que tiene en su poder. Es una incertidumbre más duradera y reposada, pues no existe el componente de acción de un juego de plataformas como *Super Mario Bros*.

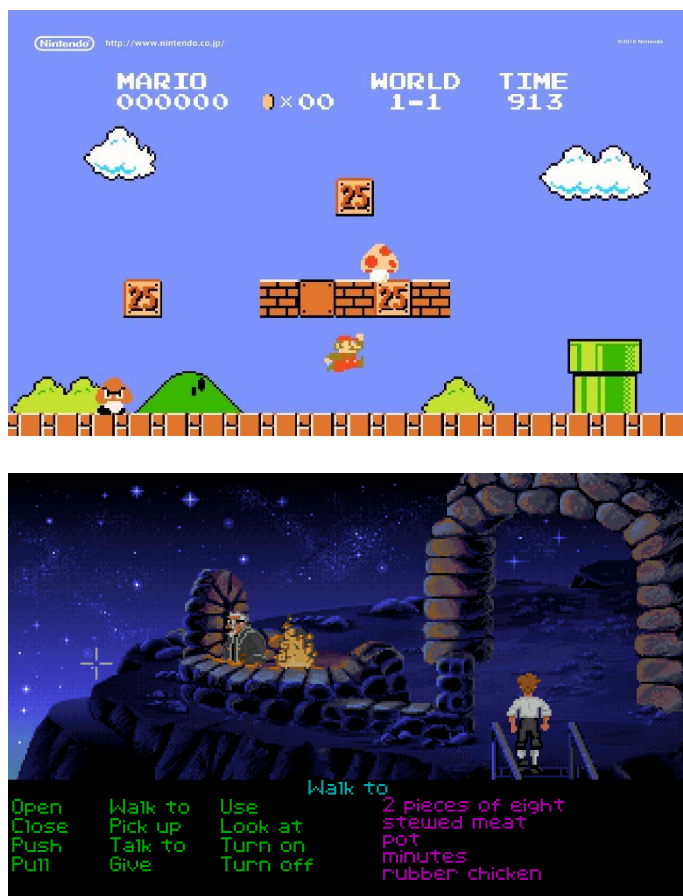


Ilustración 15: *Super Mario Bros*. (Nintendo, 1985) y *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990).

El autor (2013: 71-103) clasifica las fuentes de incertidumbre como: *performativa*, utilizada en los juegos donde prima la habilidad del jugador; *resolutiva*, donde prima la resolución de puzzles, y, por tanto, habilidad cognitiva; *impredecibilidad de jugadora*, donde el oponente es otro jugador o también inteligencias artificiales avanzadas; *aleatoriedad*, como aleatoriedad y el azar; *complejidad analítica*, que produce un tipo de juego más cerebral, principalmente, en juegos de estrategia; *información oculta*, como el propio nombre indica, se trata de la ocultación de información al jugador, lo cual puede verse en multitud de juegos de géneros muy diversos y se relaciona con la ocultación de Haahr; *anticipación narrativa*, el desconocimiento de cómo se

desarrolla una narración y, por consiguiente, qué derrotos tomará el propio juego; *anticipación de desarrollo*, los cambios que pueden producirse en actualizaciones posteriores a la publicación del juego; *Schedule*, relacionada con los juegos sociales con límites de uso; *percepción*, básicamente, las dificultades para ver qué sucede exactamente en pantalla, reconocer los elementos que construyen el espacio de juego y reaccionar a ellos, por ejemplo, en *Tetris* o en *Rock Band*.

De forma similar, Upton (2017: 39-40) hace una taxonomía de las fuentes de incertidumbre con bastantes concomitancias con la de Costikyan –*aleatoriedad, información oculta, habilidad motora, y otros jugadores*– aunque incorpora dos muy interesantes: *complejidad intratable*, donde se muestra tanta información en pantalla que es difícil de procesar y analizar en su totalidad; y *comportamiento de las físicas*, la variabilidad en el comportamiento físico de un objeto.

También Malaby (EN Arjoranta, 2015: 76) detecta cuatro tipos de imprevisibilidad en el videojuego, a las que llama contingencias: *estocástica*, producida por procesos aleatorios como los dados; *social*, que surge de desconocer el comportamiento de otras personas al jugar con ellas; *performativa*, la actuación del jugador y su capacidad de avanzar en el texto lúdico; y *semiótica*, que deviene de la interpretación activa de las situaciones planteadas, los resultados de la actuación del jugador y los posibles significados. Jonne Arjoranta (2015: 77) contempla otro tipo de contingencia: la *narrativa*, planteada desde la comprensión narrativa y ficcional, tanto en profundidad, ampliando el conocimiento del mundo ludoficcional mediante textos, audios o diálogos opcionales; posibilidades, las diferentes líneas narrativas; y significados, qué entiende el jugador sobre los vericuetos narrativos de la obra.

La incertidumbre puede darse en la subversión de patrones y convenciones genéricas. El jugador ha configurado sus marcos de comprensión del lenguaje videolúdico a partir de un conjunto de obras pretéritas jugadas, lecturas en torno al medio y concomitancias con otros lenguajes como el cine, la literatura o el juego tradicional. Estos marcos de comprensión son una forma de saber qué puede hacer un videojuego, su funcionamiento y hacia dónde se dirige, por lo que su ruptura genera incertidumbre, puesto que carece de las herramientas para comprender el funcionamiento de la obra. El jugador debe reorganizar su comprensión de lo que está jugando y construir nuevos márgenes que le ayuden a romper con esa incertidumbre. Esta incertidumbre a partir de la subversión del lenguaje ludoficcional –normalmente mecánica, aunque puede ser ficcional– lo vemos, principalmente, en juegos con planteamientos metalingüísticos, juegos que hablan del medio a partir de su sentido ludoficcional.

Como conclusión, entendemos la incertidumbre como una forma de reto por el desconocimiento de la respuesta del mundo ludoficcional ante la acción del jugador. Esta sensación de

incertidumbre tensiona la experiencia del jugador y crea un suspense –además de vértigo y miedo– ante los acontecimientos venideros y los posibles resultados de una acción concreta.

2.2.2 El puzle y el reto cognitivo

Los ciclos de problema-solución son parte de la significación del videojuego, una estimulación más cerebral y cognitiva que la vinculada a la habilidad manual y mecánica (Bateman, 2016: 10). Cualquier reto, incluso en un enfrentamiento contra enemigos o en juegos de estrategia, de toma de decisiones o gestión (Costikyan, 2002: 10), se plantea como la resolución de un problema con lógica de puzle, al demandar al jugador que encuentre las estrategias necesarias para superarlo. Por ello, el “diseño de puzles es un elemento esencial en diseño de videojuegos” (Mora-Cantallops, 2017: 38), debido a que el puzle forma “un sentimiento de suspense que a su vez crea la necesidad de aliviarlo” (2017: 21). Marçal Mora-Cantallops (2018: 3) define el puzle videolúdico como “videojuegos donde la resolución de problemas es su eje central y de sus mecánicas, y donde la principal fuente de satisfacción es la resolución de estos problemas”. Estos juegos están diseñados “para poner a prueba el ingenio o conocimientos del jugador, y este extrae el placer de salir exitoso de la prueba y sintiéndose más inteligente”. En contraste, los juegos que no son de puzle pueden contener alguno, pero las acciones significativas son otras, haciendo del puzle un aspecto secundario –en ocasiones accesorio– de la propuesta.

Al abordar el puzle, Mora-Cantallops matiza que hay juegos liminales donde el puzle tiene relevancia similar al resto de componentes, como la acción y el terror en los survival horror, donde el puzle es un medio que refuerza la desorientación en los espacios laberínticos donde acontecen. Las aventuras gráficas son otro caso de juego liminal donde el puzle articula la narración y cumple una función catártica, ya sea humorística, dramática o de misterio. La capacidad resolutoria del jugador es necesaria para entender la estética de la dificultad dentro del reto cognitivo. Aunque, como hemos comentado al inicio del apartado, el reto cognitivo se halla en todo tipo de propuestas, aunque sea de forma más reactiva o directa en los juegos de acción, filtrada por la emoción en los retos emocionales, o más interpretativa en el reto hermenéutico.

El reto cognitivo también puede entenderse como el esfuerzo del jugador para predecir las consecuencias de sus acciones o comprender los elementos ambiguos de la narración, además de razonamiento lógico y espacial, toma de decisiones y de planificación para poder avanzar en el juego expone Denisova et al. (2020: 3). E incorpora el reto social como otra forma de reto cognitivo, que surge de la capacidad de leer al oponente en los encuentros con otros jugadores o personajes controlados por la IA. El reto social también se engarza en la lectura de las acciones de otros miembros del equipo, cosa que repercute en la coordinación; o juegos como *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011) donde hay que descifrar el comportamiento de los personajes no jugadores para avanzar en la investigación.



Ilustración 16: L.A. Noire (Team Bondi, 2011).

Una de las características del puzzle es “su ambigua naturaleza, porque ocultan la respuesta al tiempo que la demandan, estimulando al jugador a medir su ingenio con el diseñador” (Fernández-Vara, 2009: 124). Esta ambigüedad, asegura Fernández-Vara, es el núcleo de los videojuegos de aventuras, donde el jugador debe resolver puzzles y avanzar en la historia. Es necesario mantener el equilibrio en esta pugna con el diseñador para encontrar la solución al puzzle, ya que, si está demasiado oculta, no se podrá resolver; pero si está a simple vista, se entenderá como intrascendente y, por lo tanto, una obvia molestia. Todo puzzle “presenta un tira y afloja entre quien lo diseña y quién debe resolverlo, aunque lo hace de tal manera que establece una relación de afecto –y no de competición– entre ambos” (2017: 76). En este conflicto cognitivo, emerge el concepto de la ‘estrategia dominante’, descrita por Mora-Cantallos (2017: 55) como la opción predilecta dentro de un grupo de opciones dadas al jugador, una opción claramente mejor que el reto por lo que se dan pocos motivos para utilizar otra.

Como reto cognitivo, el puzzle depende de la memoria y la capacidad de observación, además de la resolución. Es un tipo de prueba que premia la reflexión y la paciencia, lo cual lo aleja de la predominancia de la acción del videojuego mainstream. El puzzle es un género accesible incluso para aquellos no considerados jugadores, “Gracias a internet y a los smartphones”, explica Fernández-Vara (EN Mora Cantallos, 2017: 13), “los videojuegos de puzzle son muy fáciles de adquirir, pero también cuesta un poco empezar a jugar. Las reglas iniciales suelen ser sencillas, se aprenden en pocos segundos, y el objetivo está claro. Una vez empezamos una partida nos empeñamos en ganar, aunque no sea fácil (...) nos enganchan porque cuando se acaba la partida creemos entender el porqué, así que le damos otra oportunidad”. Es un género seductor por su estimulante diseño, dado que “Nuestros cerebros se sienten atraídos por el puzzle porque es un misterio, porque deja un hueco que no nos podemos resistir a llenar” (ibid.). Mora-Cantallos explica como el puzzle y el misterio “generan un sentimiento de suspense que a su vez crea la necesidad de aliviarlo”. Esto a su vez genera una catarsis mental, un momento de éxtasis que nace del momento “en el que uno conecta los puntos y de repente todo cobra sentido” (2017: 21). Mora-Cantallos conecta esto con la literatura de misterio, el *whodunit* de Agatha Christie, en tanto que

no deja de ser un puzzle que resolver. Por lo tanto, el puzzle es una forma de dificultad vinculada con la incertidumbre, por lo menos con la resolutiva y analítica.

2.2.3 Toma de decisiones y reto emocional

La multiplicidad del videojuego se presenta al jugador como una serie de toma de decisiones que abren múltiples caminos posibles con diferentes resultados. Esta toma de decisiones puede darse en decisiones explícitas, mediante un árbol de diálogo que abre diferentes vías narrativas; o pueden acontecer en las constantes decisiones que toma el jugador en cualquier juego. Rothstein (2019: 77) explica que las múltiples opciones forman un laberinto conceptual en el que cada decisión tomada abre un camino con nuevas y diferentes opciones, lo cual demanda un reto interpretativo no solo del puzzle en sí, sino de las diferentes ramificaciones y las consecuencias de tomar un camino u otro. Esto es extrapolable al juego de habilidad donde los errores –una decisión errónea– repercute en una repetición del reto, con la reformulación de cómo resolverlo. A su vez, podemos dividirlo, como explica Fernández-Vara (2015:161-162), en el videojuego de reglamento más rígido (*rule-driven*) el jugador toma decisiones constantemente y acepta las consecuencias; mientras que los videojuegos que tienen un objetivo muy marcado (*goal-driven*), las decisiones son menos habituales y las consecuencias suelen estar más predeterminadas, aunque pueden variar dentro de un rango de posibilidades.



Ilustración 17: *Mass Effect* (BioWare, 2007).

En ciertos videojuegos recientes, la celebración de la decisión como un mecanismo central se ha instaurado como idea de la agencia del jugador. Al reflexionar sobre estas fórmulas, Muriel y Crawford (2018: 61) engloban tendencias articuladas en la toma de decisiones en juegos como los creados por Telltale Games, *Life is Strange* o *Until Dawn* (2015) y *Man of Medan* (2019) de Supermassive Games. En estos juegos se refuerza la idea de las consecuencias que acarrea toda decisión, exponiendo la relevancia del jugador como actor dentro del mundo del juego. Esto se traduce en múltiples líneas de diálogo, escenas diferentes y varios finales dependiendo de las decisiones tomadas. Es decir, el jugador tiene agencia no solo en cómo avanza a través del texto, sino en el texto mismo, haciendo que las decisiones sean significativas. En los videojuegos

narrativos de Telltale destacan las consecuencias a las acciones del jugador que afectan al devenir de la historia (Smethurst & Craps, 2015: 281). Son textos reactivos que buscan la empatía con los personajes de formas similares a otro tipo de narraciones. Estas opciones de diálogo pueden mostrarse en múltiples formatos dependiendo de las intenciones de la obra: pueden ser cerradas, dando poco margen de interpretación al ofrecer las respuestas tal cual serán dichas; o, como hace *Mass Effect* (BioWare, 2007), dar opciones más abiertas que permiten interpretar con cierta libertad al personaje, con opciones centradas en las intenciones con las que afrontar la conversación: más agresivo, heroico o neutral.

En *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), asegura Christopher A. Paul (2018: 167), el jugador es forzado a tomar una decisión, aunque no quiera tomarla. Incluso no tomar una decisión, es una decisión. Esta obligación es uno de los valores estéticos del videojuego narrativo. En este videojuego, además, cuenta con la presión temporal de tener que responder en un tiempo limitado, forzándolo a leer rápidamente las líneas de diálogo disponible y plantear, en cuestión de segundos, la deriva narrativa que cada una de estas opciones puede tomar. Entonces, este componente se torna en la principal fuente de reto, en el obstáculo a superar nutrido mediante la implicación emocional con el mundo de juego y sus personajes, además de la incertidumbre que acarrea el desconocimiento de las consecuencias de dichas decisiones.

Estas fórmulas centradas en las decisiones, sin embargo, han sufrido críticas por crear la ilusión de elección, en lugar de dar elecciones significativas (Sarian, 2018a: 77-80). En estos juegos, los jugadores toman decisiones por las posibles consecuencias, pero en muchos de estos juegos las decisiones tomadas son intrascendentes, pues no repercuten significativamente en el devenir de la narración (Sarian, 2018a: 84). Este tipo de decisiones suponen un interesante experimento mental al plantear dilemas morales con consecuencias metafóricas que debe ser interpretadas, porque lo importante son las propias opciones (Sarian, 2018a: 86-89). Sin embargo, esta visión obvia la importancia emocional que todo texto dramático acarrea. Las elecciones no son solo interesantes por la interpretación de un dilema moral, lo son por la implicación emocional del jugador. Sentir apego por los personajes supone un aumento de la dificultad afectiva.

Tomando esta perspectiva, el elemento más significativo de la toma de decisiones en el videojuego son las emociones que experimenta el jugador. El sentimiento de culpa es una de las emociones principales en cierto tipo de videojuegos que hacen partícipe al jugador de unos actos que, al margen de abandonar el juego, no puede evitar. Incluso en juegos como el mentado *The Walking Dead* donde el jugador debe tomar decisiones constantemente, el desarrollo de la trama es siempre el mismo y el jugador está abocado a un desenlace inalterable. Es su “destino”, aunque el camino hasta alcanzarlo sí tiene digresiones, además de los elementos que nos hacen empatizar con los personajes y que, pese a no tener un gran impacto en la trama, sí que hacen al jugador

partícipe, y culpable, de la misma. En este sentido, el videojuego es una performance donde el jugador toma un rol, definido o no por el sistema que lo engarza al *mimicry* de Caillois.

La importancia y variedad de los diálogos queda reflejada en la taxonomía que dispone Fernández-Vara (2020: 69): *elecciones invisibles*, son aquellas elecciones no conscientes que tienen efectos que descubre a posteriori; en las que el jugador está eligiendo entre diferentes opciones, pero sin saber que lo está haciendo; *elecciones injustas*, donde no hay manera de saber cuáles serán las consecuencias, dentro de unas opciones no aleatorias; *elecciones falsas*, el tipo de elección que siempre lleva al jugador al mismo sitio, pero el diseño da la impresión de que el jugador está eligiendo una opción distinta; *elecciones débiles*, donde las consecuencias no tienen un impacto significativo; *elecciones expresivas*, no tienen consecuencias reales, pero da sensación de control y expresión al jugador; *supuestos dilemas morales*, donde se simplifican en exceso temas complejos a partir de decisiones maniqueas; *dilemas auténticos*, disyuntivas difíciles de resolver que buscan hacer que el jugador se sienta mal.

Por su parte, Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin y Jhala (2014: 3-4) proponen una taxonomía de “modos” de juego desde los que abordar la partida consistente en: *avatar play*, como la identificación con las motivaciones del personaje controlado por el jugador; *role play*, como interpretación de un rol no impuesto por el sistema; *power play*, haciendo énfasis en la exploración sistémica de los elementos mecánicos para alcanzar el resultado óptimo y/o atractivo para los intereses del jugador; *exploratory play*, como la exploración narrativa del árbol de decisiones y sus consecuencias; *analytical play*, o jugar con un enfoque analítico; y *critical play*, como la postura analítica y crítica al abordar una partida.

Además de estas posibles posturas del jugador, que van más allá de la toma de decisiones para tomar una postura de implicación del jugador, estos autores (2014: 5) también confeccionan su propia taxonomía de decisiones en el videojuego: *Dead-end option*, una decisión que lleva a un final insatisfactorio, normalmente, acompañado de la muerte del personaje; *False choice*, donde todas las opciones llevan a un mismo final, por lo que no existe una decisión como tal; *Blind choice*, donde no se ofrece la información necesaria para saber qué se está eligiendo o si se está eligiendo siquiera; *Dilemma, Flavor choice*, una decisión de consecuencias –aparentemente– menores o irrelevantes en la ludoficción, pero que sí puede ser significativa, aunque sea de forma superficial, para el jugador; *Delayed effect*, decisiones que a corto plazo no parecen tener consecuencias significativas, pero sí lo son a largo plazo; *Puzzle choice*, una decisión crítica donde algunas opciones son claramente mejores que otras pero no está claro cuáles son las opciones buenas; y *Unchoice*, una decisión con una única posibilidad, lo cual evidencia la imposibilidad de elección del jugador. De esta significativa taxonomía, coincidente en muchos aspectos al ponerla en diálogo a la realizada por Fernández-Vara, es interesante el poder expresivo

de las *elecciones falsas* y las *no-elección* pues arrojan al jugador al relato trágico, elecciones que intensifican la impotencia del jugador ante el texto. Decisiones que son importantes al introducir el factor emocional, elemento verdaderamente relevante al abordar estas ludoficciones.

Todo este entramado teórico sobre las elecciones nos lleva al reto emocional, puesto que muchas de estas decisiones que el jugador está obligado a tomar, sea cual sea su objetivo, buscan afectarlo emocionalmente. Y que, aunque lo relacionemos de forma intrínseca a la toma de decisiones, es una dificultad transversal a toda forma de reto, aunque más presente en las formas de reto no-mecánicas con una fuerte carga narrativa. El reto emocional y social descrito por Denisova et al. (2020: 3) se plantea como estimulante porque ofrece al jugador “una historia o narrativa convincente, utilizando temáticas ambiguas o difíciles o mediante el uso de personajes fuertes por los que sentir empatía”. Videojuegos como *Journey* (Thatgamecompany, 2012) o *Life is Strange* no demandan al jugador maestría como en un reto de habilidad mecánica, sino que “establecen una conexión emocional con el mundo del juego que permite al jugador relacionarse y conectar con los personajes y la historia”. La empatía del jugador implica un reto emocional al enfrentarlo a situaciones difíciles alejadas del reto tradicional.

Esta “empatía” es una de las estrategias heurísticas del juego que Jasper van Vught y René Glas (2017: 7-8) incorporan en su modelo de análisis, que denominan “cooperative player”. Esta nomenclatura no tiene relación alguna con el juego cooperativo con otros jugadores, sino el juego cooperativo entre jugador y juego; esto es, que el jugador dirige sus esfuerzos en “cooperar” con la narración. Esta estrategia se contrapone al jugador racional, el jugador que optimiza la partida para alcanzar unos objetivos, puesto que el propósito de la partida está adscrito a la progresión dramática, por lo tanto, al reto y la dificultad narrativa y emocional.

El reto emocional, por lo tanto, enfrenta al jugador con temas y situaciones complicadas, utilizando como herramientas la complejidad de los personajes o narrativa, haciendo que el jugador deba lidiar con la ambigüedad de las situaciones planteadas. Bopp et al. (2018: 10) argumentan que la dificultad de este tipo de conflictos emocionales se inscriben en unas dinámicas difíciles de clasificar y conceptualizar. Por todo ello, resulta mucho más sencillo valorar que un juego es difícil por su reto cognitivo o de habilidad que interpretar la complejidad de un reto emocional. Pero no se debe obviar la dificultad emocional provocada por situaciones puramente lúdicas, como un reto muy complejo o la complejidad de crear una estrategia exitosa, o medrar con situaciones en las que gestionar correctamente objetos y tareas varias.

La incomodidad es otro aspecto interesante del reto emocional, tanto por los temas y situaciones tratadas como en la propia incomodidad física del jugador provocada por ciertas experiencias. El conflicto presentado en *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) muestra cómo la mejor solución lúdica, la que aporta más beneficio al jugador, no siempre se sustenta en una recompensa ética y

emocional. En el juego de puzles de Lucas Pope, el jugador toma el papel de un funcionario de frontera en un país distópico, pero de clara influencia soviética. En este puesto de trabajo tan anodino, la labor del jugador es verificar los pasaportes de los inmigrantes según las reglas del día. Los aciertos y errores están ligados al salario con el que cuidar a nuestra familia, por lo tanto, ese debería ser el objetivo principal del jugador, pero el trabajo en la frontera –además de construir un puzle mecánico muy complejo– plantea una carga moral al dejar entrar a unos u otros, por ejemplo, dejando pasar a dos miembros de una familia, aunque uno de ellos no tenga los papeles en regla, y no dejar pasar a un proxeneta que sí los tiene. Como explica Dubbelman (2016: 48) *Papers, Please* crea su narración al enfrentar al jugador a decisiones de gran complejidad moral.



Ilustración 18: Papers, Please (Pope, 2013).

Ampliando el espectro de emociones, Bopp et al. (2018: 1) aseguran que la emoción como fuente de reto ha sido obviada de la discusión, por la cerrazón en torno a los ciclos de *fiero* (Lazzaro, 2004) y frustración. El reto emocional permite una comprensión más profunda del reto en el videojuego, ampliando la complejidad emocional mediante las emociones negativas:

“We found that emotional challenge manifested itself in different ways, by confronting players with difficult themes or decisions, as well as having them deal with intense emotions. In contrast to more ‘conventional’ challenge, emotional challenge evoked a wider range of negative emotions and was appreciated significantly more by players” (Bopp et al., 2018: 1).

Los videojuegos pueden producir emociones negativas como ansiedad, aburrimiento, desencanto, miedo, vergüenza o disgusto, entre muchas otras (Jagoda, 2018: 220). A este tipo de experiencias emocionales Jagoda las denomina dificultad afectiva. Esta forma de dificultad incorpora tanto emociones, que son subjetivas, personales y narrativas, como afectos, “la experiencia de intensidades inconsciente”. Si Jagoda prefiere el concepto de dificultad afectiva es porque los afectos:

“describes a body’s transition among different states of capacitation, this term allows us to trouble the type of binary problem/solution framework that animates forms of

technological fetishism, including fixed ways of thinking about serious applications of games via instrumental approaches of gamification. Another way to put this is that affect allows us to think of video games not simply as solvable or resolvable experiences but as processes of ongoing experimentation that cannot be reduced, as they often are, either to their representational or technological dimensions” (2018: 203).

La complejidad ludoficcional, emocional e interpretativa también desarrolla diferentes respuestas emocionales y afectivas del jugador, factor que deja al jugador en el centro del reto emocional, dado que es él quien determina qué supone un reto. Este tipo de reto emocional se vincula con la teoría de los afectos en cine que enfrenta al espectador con experiencias desagradables como el género del terror (Hanich, 2010). No existe un tipo de reto emocional, sino una multitud de posibilidades (Bopp et al., 2018: 9). Es decir, depende de la propuesta emocional y la respuesta del jugador a esta, surgen unas dinámicas u otras en torno al reto emocional.



Ilustración 19: *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

El medio “se torna más relevante cuanto se considera la empatía cognitiva”, aseguran Smethurst y Craps (2015: 284) al respecto de *The Walking Dead*, o cuando “reta al jugador al tratar de comprender las motivaciones de otros personajes para tomar buenas decisiones”. Estos autores (2015: 270) hablan de ficciones del trauma como aquellas que recogen tropos de este tipo de ficciones, para caracterizar a personajes con un oscuro pasado como *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001); situar al jugador en eventos traumáticos, como *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012); o, más interesante que esto, incorporar las estructuras y estéticas del trauma en las mecánicas, como consigue *What Remains of Edith Finch* narrando las trágicas muertes de los miembros de una familia marcada por la fatalidad. Cuestiones como la toma de decisiones, los dilemas morales ambiguos, el uso de ambientes incómodos o terroríficos, temáticas complejas o comprometidas, como los abusos de poder, las injusticias o la guerra, evocan una serie de respuestas emocionales en el jugador si este siente un cierto apego por el universo ludoficcional.

2.2.4 El reto no-mecánico: contemplación, afectos e interpretación

El género del “walking simulator” supone una ruptura con el esfuerzo y la habilidad como parte esencial del videojuego. Se trata de un género que engloba aquellos videojuegos que limitan la agencia a caminar y observar, juegos con un tempo reposado, casi moroso, donde descubrir una historia mediante la exploración calmada del espacio. Asegura Juul (2018) que videojuegos como *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015) y *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013), al limitar la agencia del jugador, también limitan su responsabilidad sobre los posibles resultados. Estas limitaciones hacen que la experiencia se focalice en otros aspectos alejados del reto de habilidad, como la narrativa, los temas que exploran o el potencial interpretativo y poético (Jagoda, 2018: 215). Esta es una forma de subvertir las preconcepciones sobre la dependencia del reto en el videojuego, creando obras donde no exista una situación de victoria en términos tradicionales, ni una forma de jugar más efectiva que otras, esto es, una respuesta a la predominancia de los sistemas meritocráticos, expone Paul (2018: 170). Los walking simulator obligan a cuestionarnos cuál es el valor del reto tradicional en el videojuego al igual que la necesidad de los sistemas meritocráticos. Sin embargo, la postura de Paul tan solo toca la superficie del interés que despiertan este género.

En este sentido, tampoco es correcto hablar de estos juegos como faltos de reto, pues la falta de reto mecánico no se traduce en eso, sino en un reto no-mecánico que nace de la dificultad emocional, narrativa, poética e interpretativa. Por ello es más interesante hablar del walking simulator en términos de experimentación con los límites del lenguaje, no como una contraposición al reto mecánico. Por ejemplo, Alenda Y. Chang (2019: 42-43) relaciona estas experiencias con la preferencia de habitar los mundos ludoficcionales de manera más contemplativa, que busca explorar la subjetividad de cada jugador. Si bien los juegos de mundo abierto como *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) permiten alejarse del camino crítico, los puntos o escenas imprescindibles para alcanzar el objetivo final y el orden en el que se han de superar (Navarro-Remesal, 2016: 250), y abrazar el juego contemplativo de los walking simulator, carecen de su apuesta por lo narrativo y discursivo.

Los walking simulator son videojuegos que rechazan las ideas de optimización y utilitaristas del medio, orientadas a un objetivo, racional e instrumental. Muchos videojuegos se decantan por estas posturas eminentemente utilitaristas. Expone Paul (2011) a razón de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) que el “theorycraft” son técnicas para jugar mejor en términos de optimización. Es decir, estrategias que pueden seguir algunos jugadores para sacar el máximo partido de los sistemas del juego. Bateman (2018: 87) explica que el utilitarismo de John Stuart Mill busca maximizar los bienes, mientras que el consecuencialismo contemporáneo tan solo busca maximizar los beneficios, reducir todo juicio a su posible utilidad, a los resultados (2018:

103). Lo que trae el utilitarismo es el “mandato ético de maximizar la felicidad”, asegura Ahmed (2019: 258). La felicidad utilitarista, entonces, es una felicidad interesada.

Frente al utilitarismo, es interesante la relación que establece Juul (2018) entre el walking simulator y la experiencia del desinterés (*disinterestedness*) kantiano como una actitud contemplativa, en contraposición a los postulados utilitaristas. Los walking simulators rompen con las convenciones del shoot’em up en primera persona al eliminar el reto mecánico, centrándose en la navegación por el mapa y desentrañar la trama. No hay éxito ni fracaso en términos de juego tradicional, porque no existe un objetivo tradicional. Existe un objetivo final y, sobre todo, una comprensión del mundo ficcional, de su discurso y las relaciones que establece con otros juegos, con el jugador y con el contexto de juego.

Como apoyo al desinterés kantiano, abordamos el concepto de “ludoestética” (Ilustración 20) acuñado por Alex Vu (2018) para determinar una postura del jugador alejada del utilitarismo – efectividad según Vu– centrada en el uso de las herramientas y estrategias del sistema con el objetivo de obtener una experiencia estética valiosa para el jugador. La diferencia con la postura desinteresada es que esta ludoestética sí puede estar dirigida al reto mecánico o de habilidad. Entre los beneficios que comenta Vu de tomar esta perspectiva ludoestética está la sensación de satisfacción derivada de un reto mayor, que puede no ser impuesto por el diseño; la fantasía narrativa, como la postura del jugador que busca una mayor coherencia ficcional que la optimización del sistema; la detención ante las posibilidades artísticas visuales y sonoras; o la posibilidad de alardear, perjudicando a sí mismos con limitaciones a veces arbitrarias pero permitiendo un mayor lucimiento de sus habilidades.



Ilustración 20: Ludoestética (Vu, 2018).

Como explica Vu, el diseño “ludoestético” se confiere para alentar al jugador a tomar una posición dentro del universo lúdico del juego, en busca de una experiencia estética. Mientras que el diseño “efectivo” dirige al jugador para sacar un mayor provecho a los sistemas, en ser más efectivo. De la profundidad y complejidad del sistema depende, en gran medida, la posibilidad de tomar decisiones interesantes que promulguen una postura ludoestética. En este respecto, la profundidad

es un ejercicio mental que se demuestra en la agencia del jugador para tomar decisiones conscientes y significativas para su experiencia lúdica dentro del marco de acción del reglamento.

El académico Olli Tapio Leino (2013: 8) plantea algunas cuestiones relevantes para ampliar el pensamiento en torno al reto y la dificultad, como la negación del utilitarismo en el videojuego artístico o la subversión de las expectativas del jugador, las condiciones de victoria o el fracaso. El autor se refiere a este tipo de videojuegos como no-juegos, un concepto extraído del texto “*Not a Manifesto*”, del miembro de Tale of Tales Michael Samÿn (2010), que hace referencia al “pensamiento inspirado por el videojuego”:

“Samÿn (2010) proposes “notgames” as “a design challenge”, calling for “an interactive work of art that does not rely on competition, goals, rewards, winning or losing” By calling for “notgames” Samÿn is tapping into a rich vein of art history once discovered by Malevich, Rauschenberg and Klein, replacing ‘image’, as that which is absent, with ‘playability.’” (Leino, 2013, 7).

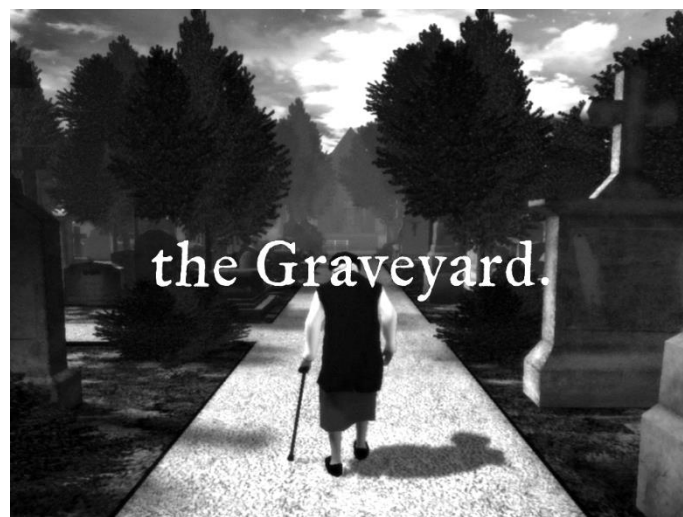


Ilustración 21: The Graveyard (Tale of Tales, 2008).

El no-juego propone un experimento sobre los límites del medio, aunque al denominarlo no-juego parece desmerecer el carácter lúdico del videojuego. Si bien se entiende la propuesta del no-juego, los juegos de Tale of Tales *The Path* y *The Graveyard* son juegos, aunque no tengan un reto clásico y lo sustituyan por uno hermenéutico que dialoga con la significación del medio. En *The Path*, por ejemplo, el reto está en salirse del camino del título para así descubrir el texto completo y con ello su discurso sobre las tensiones entre libertad y reglas del videojuego. En *The Graveyard* el único objetivo es caminar con el paso lento de una anciana entre las lápidas de un cementerio hasta llegar a un banco.

El sentido de estos no-juegos se corresponde con la mirada al gameplay poético (Mitchell et al., 2020) y al reto interpretativo (Jagoda, 2018: 212) comentados anteriormente. Ambas teorías

plantean ideas interesantes para nuestro estudio, como el extrañamiento del jugador como una forma de generar dificultad: desde la interacción, centrado en el extrañamiento del control y su respuesta; la *gameplay*, que afecta a las mecánicas, objetivos y estructura; la agencia, como la capacidad o incapacidad de actuar sobre el texto lúdico y sus posibles resultados; el tiempo, el extrañamiento se produce a partir de la ruptura del causa-efecto, del montaje y la repetición; y los límites, como una forma de ruptura explícita de los límites mediales, mediante intertextualidades y referencias. Jagoda, por otro lado, habla de dificultad interpretativa en el videojuego a partir de las teorías de Steiner (1978) –también citado por Rothstein (2018) para hablar de la dificultad en los puzzles– sobre la dificultad interpretativa en los poemas y textos literarios que divide en: dificultad *contingente*, que depende de la escasez de conocimiento factual; *modal*, es la falta de conocimientos contextuales que aportan matices y bordan la interpretación textual; *táctica*, son obstáculos estilísticos deliberados que articulan discursos autoreflexivos sobre los temas de la obra o del medio; y *ontológica*, donde un texto crea extrañamiento de conceptos fundamentales, como la introducción de relaciones arbitrarias entre significante y significado. Al abordar la fuente original, Steiner (1978: 276) cierra su artículo asegurando que es inusual que la dificultad en la poesía y la literatura quedase reducida a una de estas cuatro formas de dificultad o combinaciones entre ellas. Tanto la dificultad poética como la interpretativa son formas de reto que destacan la capacidad del videojuego como objeto artístico y expresivo, al que se puede aplicar las técnicas del “close reading” (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011) como creadores de sentido.

El extrañamiento está relacionado con la transgresión como forma de dinamitar la concepción formal asociada a un texto. Exponen Torill E. Mortensen y Kristine Jørgensen (2020: 4) que el arte y medios transgresores nunca son transgresiones absolutas, exceptuando a las audiencias que quedan fuera del target al que están dirigidas. Si fueran obras realmente transgresoras estaríamos hablando de películas “imposibles de ver” y de juegos “injugables”. Nunca llegan a un nivel tal de perturbación que hacen que el jugador o espectador lo abandonen. Las autoras hablan de paradoja de la transgresión:

“Related to the paradox of transgression is the fact that often when we encounter uncomfortable, repulsive, or taboo content in aesthetic contexts such as games, we do not automatically reject it outright, but may instead accept its presence as part of an aesthetic experience. Although transgressions in games may overwhelm the audience with revulsion, this aesthetic experience can also be acknowledged as awe-inspiring and stunning in all its excess or exaggeration. This is at the core of our third argument, which concerns the *sublime*. Following Immanuel Kant, we encounter the sublime when we have an overwhelming experience of something “larger than ourselves” (ibid.).

Lo sublime lúdico (Vella, 2015a) es la sensación de sobrecogimiento que experimenta el jugador al verse abrumado ante un texto ludoficcional. Exponen Mortensen y Jørgensen (2020: 4) que lo sublime lúdico comprende que “si bien un juego puede ser abrumador, también es algo que puede ser superado con esfuerzo y estrategia”. Pero ciertos juegos pueden explorar el lenguaje ludoficcional más allá de lo sublime al ofrecer experiencias incómodas, que provocan ira y miedo. Se trata de fórmulas estéticas transgresoras que se significan en la sobrecarga emocional y moral que provoca conmoción e, incluso, rechazo (2020: 6).

Retomando la idea del no-juego como forma ludoficcional transgresora, consideramos tal designación obsoleta. Al eliminar el reto tradicional y la posibilidad de fracaso en un juego este no pierde su condición de juego, tan solo es otra forma de juego. E incluso aun sin plantear un reto mecánico, sí puede imponer algún tipo de resistencia, aunque se trate de un acercamiento más subjetivo y ambiguo cercano al reto cognitivo del “objeto estético” Kantiano. Anable (2018: 13) explica que en *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2020) no hay que dominar ninguna habilidad específica, excepto tal vez la paciencia. No se trata de un juego difícil de jugar, no al menos en términos tradicionales, y puede englobarse dentro de los walking simulators. *Kentucky Route Zero* es una obra alejada de lo que se considera un videojuego tradicional, en el que la violencia y la habilidad a los mandos es esencial. Pero se trata de un juego muy complejo en términos de escritura y discurso, la reflexión sobre los límites del videojuego como medio expresivo, o por su compleja construcción espaciotemporal (2018: 25-26).

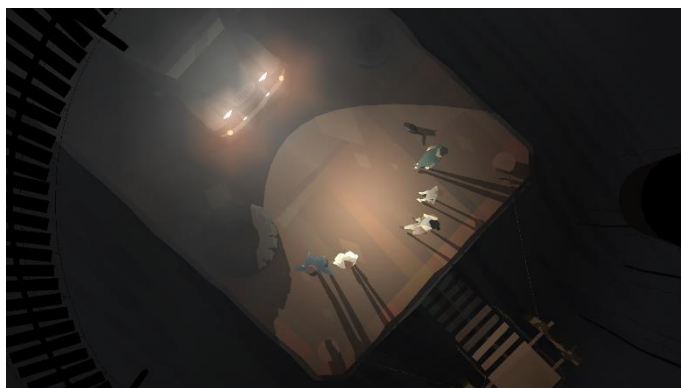


Ilustración 22: *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2020).

En esta tesis, en lugar de denominarlos no-juegos, consideramos que lo mejor es plantearlos como videojuegos con retos no-mecánicos, pues no plantean su dificultad desde las consideraciones mecánicas. El reto en estos juegos está a un nivel hermenéutico, temático y narrativo. Buscan transmitir emociones alejadas de la sensación de reto y superación. Aunque, por otro lado, el reto clásico puede resultar útil para transmitir ideas complejas: el objetivo de *Dys4ia* (Anna Anthropy, 2012) es explicar al jugador, a través de la experiencia estética, la dificultad que supone el proceso de cambio de sexo; *Celeste* es un exigente juego de plataformas que busca transmitir mediante el

reto la dificultad de superar los problemas emocionales y de identidad de la protagonista; en *Dark Souls* es muy importante la construcción de su mundo ludoficcional y la atmósfera para la percepción de la dificultad. En definitiva, el sentido de un reto no es su existencia per se, como un objeto que dificulta el avance del jugador, sino su diseño, objetivo e interpretación.

2.3 Curvas de dificultad y la teoría del flujo

En el diálogo que se establece entre el reto propuesto desde el diseño del juego y las aptitudes del jugador, se configura la idea de la progresión (Aponte et al., 2011). En esta intersección se formula lo que se conoce como curva de dificultad, una representación visual de dicha progresión. Las curvas de dificultad no son un factor de valoración del reto, sino consecuencias de este. Por lo tanto, dependiendo de los elementos de diseño del reto utilizados y la estructura del mundo ludoficcional, la curva toma una configuración u otra. Pérez-Latorre (2012: 155-156) habla de curva de tensión lúdica general a la intersección entre la curva de aprendizaje, cómo el jugador aprende los entresijos del juego, y la curva de dificultad, la construcción del reto en sí a partir de diferentes elementos. Una buena curva de dificultad, en términos generales, es aquella que propone una progresión constante del reto en consonancia con el aprendizaje, haciendo que el reto no sea demasiado fácil ni demasiado difícil. Esta curva de dificultad se visualiza en forma de una curva ascendente que representa como la dificultad aumenta a medida que se superan los retos consecutivos y, en consecuencia, el jugador aprende la idiosincrasia de los sistemas, adquiriendo maestría y soltura con las mecánicas. Fernández-Vara lo denomina “*game balancing*”:

“the process of adjusting the dynamics of the system (...) to make the game adequately difficult to the intended audience, to create a rhythm and sense of progress, so that the game becomes more difficult as the player gets better at it—hence the balance between the skills of the player and the challenge presented. This balance is not an objective, mathematical result—the factors listed above can explain how the difficulty increases, creating a pace in the game” (2015: 146).

Este equilibrio del juego es similar a la teoría del flujo o *flow* de Miháli Csíkszentmihályi, una de las más discutidas, extendidas y explotadas en los game studies, pese a ser un concepto que poco tiene que ver con el juego porque tiene como objetivo medicalizar la tristeza y promover la felicidad productiva. Se trata de una teoría de la psicología positiva que explica que, ante un reto correcto, el sujeto entra en un estado mental altamente positivo que una persona alcanza cuando se encuentra una situación con una “actividad desafiante que requiere habilidades” y “objetivos y feedback claros” (Csikszentmihalyi EN Jesper Juul, 2007). Al alcanzar este estado de flujo, el jugador entra en un estado mental entre los márgenes del aburrimiento y la frustración, un canal de flujo como muestra la *Ilustración 23*. Este canal de flujo indica el margen donde el sujeto puede realizar una tarea que coincide con su nivel de habilidad, por lo que no se frustran por ser

muy difícil, ni se aburren por ser demasiado fácil, por lo que pueden dedicar su atención íntegramente a dicha tarea. Entonces, la teoría del flujo se entiende en términos de productividad, puesto que busca una experiencia óptima y centrada en estados emocionales positivos.

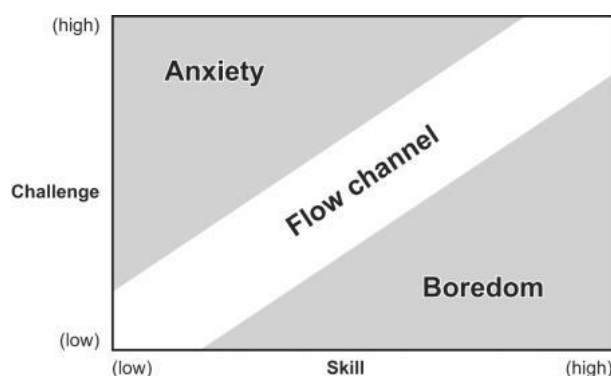


Ilustración 23: El canal del flujo (Csikszentmihalyi EN Juul, 2007).

El diseñador Jenova Chen (2006) utiliza el concepto de las *zonas de flujo* como una evolución del flujo, dado que entiende que la experiencia depende del sujeto y que, debido a su idiosincrasia, su canal de flujo es diferente al de otro sujeto. Si entrar en flujo deviene en experimentar cierta felicidad, cada sujeto tendrá una configuración diferente. Por lo tanto, dependiendo del nivel de habilidad del jugador y sus preferencias la zona de flujo puede variar, como se muestra en la *ilustración 24*. Estas diferentes “zonas” pueden extrapolarse a las configuraciones de dificultad que propone un videojuego, siendo la zona de flujo estándar el nivel de dificultad normal, el hardcore es el difícil y la principiante el fácil.

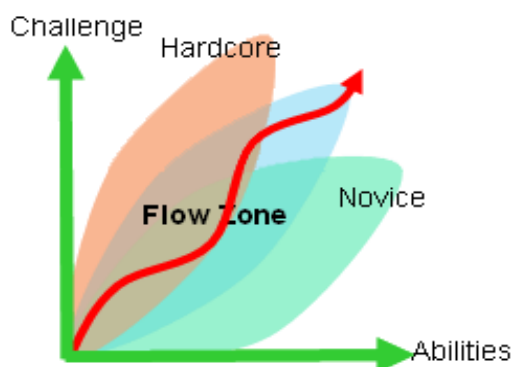


Ilustración 24: diferentes zonas de flujo (Chen, 2006).

Ampliando el estudio de estas posibles zonas de flujo, Pérez-Latorre explica que “en el diseño canónico de videojuegos hay ciertas fases donde la curva de tensión sobrepasa ligeramente el canal de flujo, aunque de forma más bien breve”, esto contribuye a que “la tensión tienda a situarse provisionalmente por encima del nivel de flujo, hacia una ligera «ansiedad» que debería resultar «motivadora»” (2012: 157-158). Esto afecta a los clímax lúdicos, como los enfrentamientos con jefes finales: “En estos típicos finales climáticos, de nuevo el nivel de tensión sobrepasaría el

canal de flujo, para reforzar el valor/mérito de la consecución del reto final”. Estos momentos son, según Pérez-Latorre, “puntos álgidos de tensión en la experiencia de juego determinados por novedosas exigencias de aprendizaje de reglas/estrategias o novedosas exigencias del nivel de dificultad del juego” (ibid.). Aunque el modelo usado por Pérez-Latorre es más abierto, muestra como el canal de flujo se desborda ante un reto especialmente difícil, continúa anclado a la idea de flujo que no termina de adecuarse a la realidad del jugador. La curva de dificultad es un recurso teórico útil para hablar de la tensión constante entre el reto y el aprendizaje del jugador, pero resulta insuficiente para expresar la unicidad de la experiencia.

La teoría del flujo es criticada por Sarah Ahmed (2019: 36) por su relación con ciertas expresiones de la felicidad. La sensación de flujo es una experiencia positiva que se alcanza cuando “el cuerpo o la mente de una persona han llegado hasta su límite en un esfuerzo voluntario para conseguir algo difícil y que valiera la pena”. Según Csíkszentmihályi, estos son “Los mejores momentos de nuestras vidas”, una experiencia de esfuerzo voluntario que, a largo plazo, permite alcanzar el “sentimiento de maestría”, un sentimiento que está muy “cerca de lo que queremos decir normalmente como felicidad” (ibid.). Pero Ahmed critica esta postura argumentando que “Cuando los sujetos no están “en flujo”, el mundo se les presenta como una resistencia, algo que, en vez de permitir una acción, la bloquea. Los sujetos infelices, por lo tanto, se sienten alienados del mundo, y lo experimentan como exterioridad” (2019: 36-37). Al cuestionarse esta idea de felicidad, Ahmed expone que la experiencia de no estar “a la altura de las circunstancias”, de vernos superado por ella, del estrés o de la incapacidad de “desplegarnos en los espacios en que residimos” pueden ser útiles para “enseñarnos acerca de la felicidad mucho más de lo que creemos” (2019: 37). Ahmed enfrenta la teoría del flujo a otras formas de experimentar el mundo y la felicidad, y la expone como una visión de la experiencia humana que muestra una realidad muy conservadora del significado de la buena vida, las experiencias positivas y la felicidad. Por lo tanto, la teoría del flujo no encaja con la incorporación de las emociones negativas en la experiencia estética de la dificultad.

La teoría del flujo puede encajar en algunos modelos ludoficcionales, principalmente en juegos basados en el modelo de juego tradicional, pero estos juegos no se limitan a estas estructuras. Un juego no solo puede entenderse desde la teoría del flujo. Si resuena en algunos estándares de la industria, es por su adscripción al escapismo. Por todo ello, consideramos que la teoría del flujo fracasa al no corresponderse con la realidad del videojuego, ni con la experiencia vital. El videojuego, y la vida, no se basa en un reto adecuado que recompensa al jugador en consecuencia. Tampoco es la sensación de flujo la única fuente de placer en el juego. La idea del reto justo no se sostiene al pensar en la unicidad del jugador. Aunque hay videojuegos con dificultad dinámica adaptable, esta genera dinámicas como la posibilidad de explotar estos sistemas para hacer más

sencillo en videojuego o la inhibición de la capacidad de mejora y aprendizaje del jugador, que parece tratar al jugador de forma condescendiente (Vu, 2018).

No se puede diseñar una experiencia óptima, no existe el flujo en estas condiciones. Tampoco son el aburrimiento o la frustración emociones a evitar. Como cualquier forma de expresión artística y cultural, este tipo de emociones generan experiencias únicas y necesarias para ampliar el espectro experiencial del medio. Amén de ser distintas para cada jugador y, por tanto, no se experimentan de la misma manera, ni son recibidas de forma similar.

2.3.1 Los niveles de dificultad

El reto no es un fenómeno estático, sino una experiencia que surge de las relaciones entre un sujeto y su entorno en un momento concreto (Iversen, 2010: 115). Como fenómeno subjetivo, un reto solo es desafiante en potencia, en tanto dependiente del sujeto que lo experimente. Por ello, Iversen diferencia entre el reto potencial y el actual, que retrata como el reto concreto al que un sujeto se enfrenta en un momento específico. Lo fácil o difícil que es un videojuego depende de la interpretación subjetiva de cada jugador y “lo que es fácil para una persona puede ser imposible para otra” (Fernández-Vara, 2015: 145-146). Pero a partir de esta idea capital, hay ciertos elementos formales que permiten entender la dificultad en términos más “objetivos”, como los diversos modos de juego y posibilidades de configuración de la dificultad de algunos juegos. Estas diferentes posibilidades de configuración otorgan variedad y permiten al jugador determinar cómo quiere jugar. Y esto, a su vez, es un indicador de la apertura del medio a un público cada vez mayor.

Mediante la selección desde el menú del juego al inicio de la partida de un nivel de dificultad, habitualmente: *fácil*, *normal* y *difícil* (Jagoda, 2018: 206), el jugador puede elegir la configuración del reto. Estos ajustes automáticos modifican elementos concretos del reglamento del juego, como las dinámicas de daños del avatar y los enemigos, la agresividad de la IA, tipo de enemigos y amenazas, restricciones del HUD y los recursos, límites temporales y espaciales, objetivos y retos expandidos o nuevos (Boutros, 2008; Terrel, 2008). A partir de estas modificaciones el videojuego puede adaptarse a diversos grupos de jugadores, dependiendo del nivel de habilidad, conocimientos y necesidades. Aunque estas modificaciones también pueden ser artificiales y descompensadas.

La incorporación de los niveles de dificultad tuvo lugar con la entrada del videojuego en los hogares, como una respuesta a la eliminación del factor monetario por partida. Como explica Williams (2017: 99-100), con la rejugabilidad como una opción que no implica un mayor desembolso económico, las muertes constantes y el incremento de la dificultad dejaban de ser un problema tan grave. Para justificar la compra del cartucho, los diseñadores “necesitaban una

forma de extender la duración de la interacción del jugador sin dejar de utilizar los mecanismos que hacían a los juegos arcade atractivos”. En este contexto, la solución más sencilla era la incorporación de estos niveles de dificultad que modificaban “el número de vidas recibidas, la velocidad de los enemigos, u otras variables que ayudaban o dificultaban la performance del jugador”. Otro recurso que se suma a los niveles de dificultad fue la inclusión de una “selección de juego”, explica Williams (2017: 100), una opción que cambiaba de forma sustancial las reglas del juego.

Mediante estos mecanismos, la elección de la dificultad del reto queda en manos del jugador. Aunque esto debe matizarse, dado que el jugador puede no contar con la información necesaria sobre la configuración de estos niveles de dificultad en un primer contacto. Este es uno de los problemas que plantea el selector de dificultad. Como expone el diseñador Derek Yu (2016: 83): “el jugador está obligado a tomar una decisión importante que afectará al resto de la experiencia sin ninguna información relevante”. Si el jugador desconoce el juego en cuestión, o experiencias similares, y el juego no informa al jugador de forma adecuada, en este preciso instante desconoce cuál es su nivel de habilidad respecto al reto que ofrece el juego en sus diferentes configuraciones. Un método de solventar la falta de referencias iniciales es la posibilidad de cambiar el nivel de dificultad en cualquier momento de la partida. Con esta posibilidad el juego no penaliza de forma severa al jugador que se ha visto obligado a tomar una decisión sin tener toda la información relevante. Una opción muy extendida son las descripciones que sirven de guía para no elegir a ciegas. Otra es la configuración de la dificultad a partir de varios módulos, que permiten adaptar mejor la experiencia de juego a cada jugador. En *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001) el jugador puede seleccionar de forma separada cuál es el nivel de dificultad deseado para la acción y los puzles. De esta forma, el jugador que no quiera complicaciones al enfrentarse a los enemigos, pero sí gusta del reto cognitivo de los puzles, podrá adaptar su experiencia de forma más adecuada a sus deseos. Otro caso similar es *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), que permite seleccionar la dificultad por separado de la acción, la exploración y los puzles, otorgando todavía más libertad al jugador para decidir como configurar el reto.



Ilustración 25: *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001).

En ciertos videojuegos se ofrece al jugador otros métodos de alteración del nivel de dificultad mediante la inclusión de opciones que modifican reglas específicas del juego. Un ejemplo de ello es la posibilidad de incorporar a la partida de *XCOM: Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012) la opción de la muerte permanente (hombre de hierro) a expensas del nivel de dificultad. Con esta opción activada los soldados son recursos que se pierden de forma definitiva cuando mueren en una misión. El modo supervivencia de *Fallout: New Vegas* incorpora nuevos parámetros que afectan al hambre, sed y cansancio del avatar, y hace más complejo el sistema de curación.

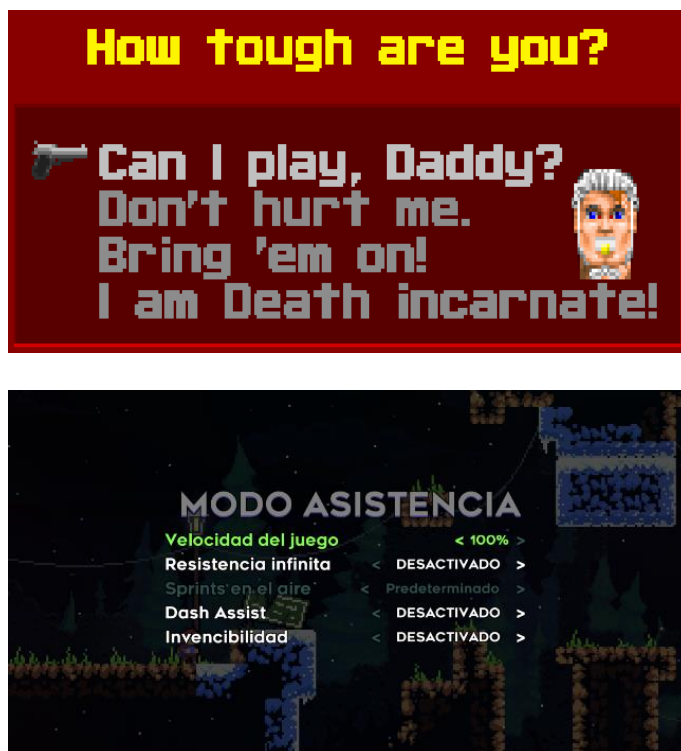


Ilustración 26: *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) y *Celeste* (Matt Makes Games, 2018).

Otro problema inherente a la selección del nivel de dificultad es el posible condicionamiento del jugador nacido nace de la idea extendida de que la forma buena de jugar es en los niveles altos de dificultad. Por ello puede entenderse la selección del nivel de dificultad de la partida como una tensión ejercida por un panóptico construido por otros jugadores. Un panóptico regido por las tendencias meritocráticas regidas por una supuesta élite de jugadores y respaldada por algunos desarrolladores. Desde *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) la saga *Wolfenstein* utiliza una nomenclatura para sus niveles de dificultad donde el más bajo es un insulto al jugador, dado que muestra el rostro del protagonista con un gorrito de bebé y un chupete y se llama: “*Can I Play, Daddy?*”, lo cual evidencia esta dinámica del juego como reto, menospreciando al jugador que no puede o no quiere un reto de alta dificultad. Un ejemplo opuesto es el mostrado en *Celeste* se plantea la dificultad como forma de su discurso, pero añade una función de ajuste modular de la dificultad llamado “*Assist Mode*”. Pese a hacer hincapié en que la experiencia principal está planteada sin este modo asistido, el juego no castiga al jugador incapaz de disfrutar de la

experiencia debido a su alta dificultad. Además, este sistema modular de configuración permite al jugador modificar aquellos aspectos que le dificultan más el avance, por lo que cada uno puede construir la experiencia de juego personalizada.

Cuando se publicaron *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019) y *Baba is You*, el periodista Simon Parkin³ expone en un artículo para The Guardian que la dificultad puede utilizarse, o ser considerada, como una herramienta de exclusión de los jugadores que no son suficientemente buenos. Esta idea es aplicable en ambos videojuegos porque muy exigentes y tienen un nivel de dificultad fijo, por consiguiente, no adaptable a todo tipo de jugadores. Como expone Parkin, la construcción de este reto inalterable, tensiona la discusión sobre a quién están dirigidos los videojuegos, además de sobre la intención artística y la comercialidad de una obra. La publicación de *Sekiro: Shadows Die Twice* también levantó múltiples polémicas por su alta dificultad y la imposibilidad de adaptación a varios tipos de jugadores. Aun así, algunos jugadores “trampearon” el juego en su versión PC para poder superar retos, como el difícil jefe final. Estas trampas fueron recibidas –y convertidas en MEME– como un insulto al videojuego y a toda la cultura meritocrática que lo rodea (*Ilustración 27*).

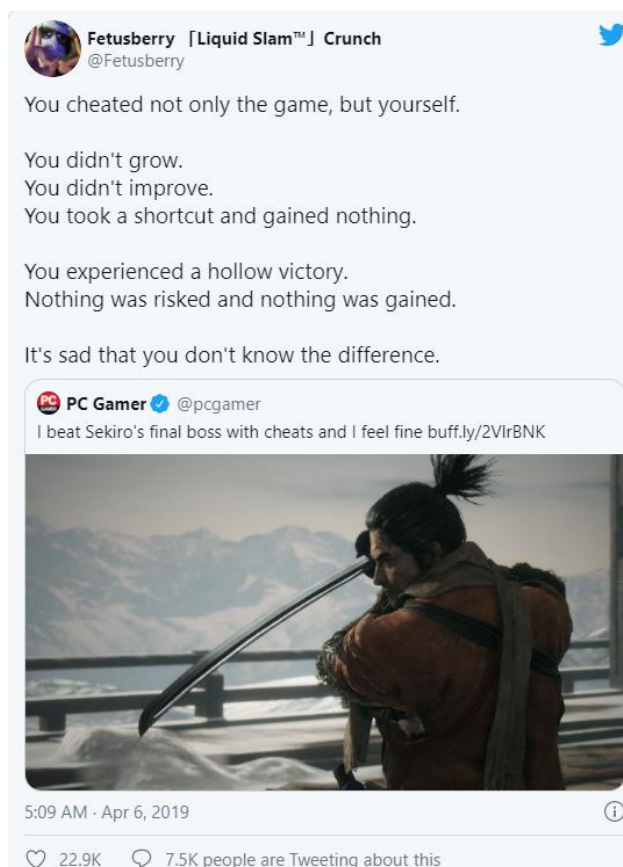


Ilustración 27: "You cheated nor only the game, but yourself" MEME. fuente: <https://www.polygon.com/2019/4/9/18303666/sekiro-meme-you-cheated-not-only-the-game>

³ <https://www.theguardian.com/games/2019/apr/08/sekiro-shadows-die-twice-baba-is-you-video-game-difficulty>

Otros videojuegos plantean retos alternativos o vías que pueden explotarse para hacer más fácil o difícil una experiencia. Sin alejarnos de la figura de Hidetaka Miyazaki y From Software, en *Bloodborne* (2015) los jugadores pueden invocar a otros jugadores o personajes no jugadores (PNJ) para que les ayuden a superar puntos concretos. Es un método que conmina al jugador a utilizar herramientas del propio juego para seguir avanzando. Nintendo es experta en plantear un tipo de dificultad contextual y adaptable a las exigencias del jugador mediante objetivos secundarios separados de los objetivos principales que articulan el camino crítico. Un ejemplo de ello es la búsqueda de lunas ocultas en *Super Mario Odyssey* (Nintendo EPD, 2017), un reto que obliga al jugador a profundizar en las posibilidades mecánicas y de diseño del mundo ludoficcional. En el mismo juego, se ofrece al jugador un nivel opcional en el escenario de la luna que debe superarse en un solo intento, ofreciendo un reto que el juego no había demandado en ningún momento. Esto es lo que Alex Vu (2018) denomina dificultad orgánica, la posibilidad de otorgar al jugador ciertas posibilidades dentro del videojuego para hacerlo más fácil o difícil. Vu utiliza a *Dark Souls* como ejemplo del uso de ciertos objetos que hacen la experiencia más sencilla, o aprovechar las posibilidades online para recibir ayuda de un amigo, o los sistemas de calificación de *Metal Gear Solid*, un reto intermedio que valora ciertos aspectos de la partida – como la cantidad de enemigos muertos, el buen uso del sigilo, la cantidad de recursos curativos usados o el tiempo total de juego– para otorgar un rango de actuación al final de la partida. Estas son aproximaciones al reto y la dificultad que otorgan al jugador cierto poder de decisión y que establecen un diálogo entre el diseño y el jugador que busca un tipo de experiencia concreta.

2.4 El fracaso

En muchos videojuegos con reto mecánico el jugador debe perder en algún momento, verse sobrepasado por un desafío, por la falta de comprensión o por la narración. Fracasar es un elemento común en el juego agonal (Lee, 2003) y uno de los significantes del medio, dado que jugar a videojuegos es, en muchos casos, ser uno con el fracaso. Si el jugador lo acepta es porque espera sobreponerse a la frustración y, eventualmente, no fracasar, aunque esto requiera esfuerzo. El fracaso es valioso porque nos mantiene en movimiento y “vivos frente a la mirada de retos del mundo” (Rothstein, 2019: 49).

En este sentido, Pérez-Latorre (2015: 105) argumenta que “La atmósfera ligera del contexto lúdico y la posibilidad de «jugar de nuevo» tras ser derrotado hacen que los juegos faciliten y estimulen la experimentación emocional con el fracaso en clave constructiva, la vivencia de pequeños «espacios de resiliencia» personal”. Esta condición intrínseca al videojuego la articula Jesper Juul mediante la paradoja del fracaso, según la cual los jugadores participan en “una actividad en la que casi seguro van a fracasar y sentirse incompetentes, al menos gran parte del tiempo” (2013: 2). La paradoja del fracaso se construye en tres puntos: generalmente evitamos el

fracaso; experimentamos el fracaso en el videojuego; buscamos juegos que nos hagan experimentar sensaciones que normalmente evitamos. Esto se traduce en que, aunque el jugador no disfrute del fracaso, no hacerlo le gusta menos. Cuando el jugador fracasa siente que ha cometido un error o carece del nivel de habilidad suficiente para superar el reto en concreto. El fracaso en el videojuego deviene en *crux*, argumenta Brian Upton (2017: 53), un tipo de frustración positiva que inicia un proceso de comprensión del error, una oportunidad de aprendizaje que acerca nuestra fallida comprensión del juego a lo que este propone en realidad. Toda experiencia de juego consiste en la oscilación entre satisfacción y frustración, entre lo inmediato –momento a momento– y lo anticipatorio –de aprendizaje y preparación– y depende del tiempo invertido en cada proceso del juego (2017: 55).

El diseñador Tom Francis (Francis, 2014) utiliza un concepto que amplía el estudio sobre el fracaso ludoficcional: el espectro del fracaso. Francis lo describe como “el rango de posibilidades entre el éxito perfecto y el fallo absoluto”, un espacio en el que el jugador puede recuperarse de sus errores antes de finalizar la partida. Los posibles resultados de un fracaso del jugador no es el *game over*, si no una serie de posibilidades de reponerse y salvarse. Esto tiene lugar en muchos juegos de sigilo, como *Metal Gear Solid*, donde el jugador tiene un tiempo para escapar de los enemigos tras ser detectado. En *Ico* (Team ICO, 2001) el jugador tiene un tiempo limitado para rescatar a Yorda, su compañera de viaje, de sus captores tras fracasar en defenderla. El espectro del fracaso es una forma de expresar que el jugador ha fracasado sin ser tan determinante como un *game over*, puesto que ofrece la oportunidad de recuperarse y enmendar el error antes de ser demasiado tarde, pero continúa una escena tensa y emocionante.

Continuando con la paradoja del fracaso, Juul (2013: 4) asegura que no resulta dolorosa ni desagradable porque acontece en un lugar seguro, el círculo mágico del filósofo del juego Johan Huizinga (2015) que popularizaron en los *game studies* Katie Salen y Erik Zimmerman en *Rules of Play* (2004). El círculo mágico no es un concepto estanco, siempre es permeable al contexto en el cual tiene lugar. Es la mentalidad con la que el jugador se incorpora al juego y acepta las reglas, la actitud lusoria. El círculo mágico se crea a partir de la performance del jugador (Fernández-Vara, 2009: 3). Este concepto resulta útil para describir los límites virtuales donde se activa el pacto lúdico, es un contrato social (Jørgensen, 2013: 112) entre juego y jugador –entre lector y texto– basado en las dinámicas establecidas en la relación entre estos dos, y afectado por el contexto. Aunque el círculo mágico es útil como espacio simbólico, consideramos que Juul yerra al asegurar que el fracaso no resulta desagradable ni doloroso, porque sí lo es. Aunque las situaciones planteadas por la ludoficción no son reales, como tampoco lo son los peligros que el jugador debe enfrentar, las emociones que experimenta al vivirlas de forma vicaria sí lo son. Y muchas de estas emociones son negativas y dolorosas, sobre todo centrando nuestra atención en la dificultad como estética del videojuego.

Para ampliar su paradoja del fracaso, Juul (2013: 2) la relaciona con la paradoja de la tragedia, por la cual se consumen productos culturales como literatura, teatro o cine para experimentar emociones consideradas negativas como pena, miedo o disgusto. El académico en estudios de cine Julian Hanich (2010: 4-5) habla de la paradoja del miedo (*paradox of fear*) como la respuesta al disfrute ante un objeto terrorífico. Esta paradoja del miedo sigue la estela de la experiencia de lo sublime como un espectáculo de la naturaleza que atrae tanto como aterra:

“involving a failure of the imagination that threatens the mind’s sense of its own capabilities (as in the case of the mathematical sublime) or precipitates a sense of physical inferiority to nature that induces fear and pain in the observer (as in the case of the dynamical sublime), both encounters end by reversing these initial challenges to the self’s autonomy, culminating in “inspiring satisfaction” rather than unpleasure”. (Ngai, 2005: 265-266)

La experiencia de la dificultad en el videojuego provoca esta sensación de sobrecogimiento, una experiencia que atrae irremediamente al tiempo que también supera. Por lo tanto, el videojuego proporciona otro tipo de emociones alejadas de los estados positivos y la diversión, generando frustración, dolor, sometimiento e incomodidad.

Buscamos la redención del fracaso a través del éxito, explica Anable (2018: 104). Por eso encaja tan bien en la idiosincrasia del videojuego, porque nos promete que, mediante la repetición, adquiriremos maestría y dominaremos el sistema. Como explica la autora, en el imaginario capitalista americano, el fracaso es inaceptable y por ello se le introduce en la narrativa del éxito y el progreso. En esta narrativa, el capitalismo necesita del fracaso para darle un matiz positivo y controlarlo, que muchos fracasen para tomar de ejemplo aquellos que tienen éxito, para así transmitir el fracaso como un estado temporal alcanzado por culpa de uno mismo o la mala suerte, no por las estructuras inamovibles del neoliberalismo. Dentro de esta narrativa, el éxito siempre está por llegar (2018: 107) y el fracaso es el precio a pagar para alcanzarlo. Y, aun así, aunque sea esencial, el fracaso es vergonzoso, es algo que intentamos evitar. Es una herida que, como explica el psicólogo Silvan Tomkins (EN Anable, 2018: 107-108), se la infringe uno mismo al confrontar una humillante derrota. Y al acumular este tipo de heridas, el stress, la ira y el miedo toman el control de uno mismo, “La derrota es más ignominiosa cuando uno espera tener éxito”. Anable (2018: 110) comenta que los juegos populares competitivos tienen tanto éxito en la sociedad contemporánea porque compensan la falta de equidad en la vida real. Por ello, es comprensible que actualmente el juego abarque tantos aspectos de la sociedad.

Estas estructuras meritocráticas también se apoyan desde la ficción, como cuenta Paul (2018: 5-6), pues la mayor parte de las tramas de videojuego permiten al jugador pasar de débil a casi un semidios y celebran el mérito mediante su fijación con el riesgo-recompensa en retos de habilidad

y esfuerzo y la falsa idea de equidad (2018: 2). Son narrativas que refuerzan ideas neoliberales donde, pese a los reveses de la vida, los personajes se enfrentan siempre a retos que pueden ser superados mediante esfuerzo. Es falsa porque no todo jugador parte de condiciones similares, por lo tanto, no tienen las mismas oportunidades de superar un reto. Todo jugador es único y juega en contextos diferentes que afectan al resultado de la partida, por lo que el mérito personal no puede separarse de una serie de condiciones que transforman y estructuran una partida (2018: 3). Estas bases de esfuerzo y habilidad del videojuego son muy propicias para la meritocracia. Pero como toda meritocracia, no se puede despegar la habilidad y el esfuerzo del contexto personal, donde las estructuras que habitamos otorgan ventajas a unos y desventajas a otros. El videojuego es un refugio donde la victoria siempre es posible y está al alcance de casi cualquiera, representando el pensamiento conversador del que cree alcanzar el éxito mediante un esfuerzo equitativo, considerándose superior a todos aquellos que no han sido capaces de alcanzar su estatus y obviando los inmensos problemas de clase, origen, raza o sexo que pueden interceder en el avance profesional.

La estética del fracaso para Anable (2018: 123) versa sobre los límites tecnológicos del diseño de videojuegos y sobre las formas en las que el fracaso se puede presentar como táctica ideológica y estética. Como ejemplo de juegos que generan emociones negativas y frustran al jugador, Anable (2018: 111-112) expone las obras de Pippin Barr. Sus videojuegos juegan con las expectativas del jugador, mostrando el funcionamiento discursivo del fracaso en la intersección de reglamento, juego y estética. En *Let's Play: Ancient Greek Punishment* se sitúa al jugador ante un objetivo imposible de cumplir. Lo transforma en un Sísifo virtual subiendo la roca colina arriba, aun sabiendo que nunca la podrá alcanzar. En esta tortura griega virtual, lo importante es el número de fracasos reflejado en el contador. El juego tortura al jugador con la repetición eterna del fracaso, sin posibilidad de completación o de muerte virtual, dejando como única posibilidad cerrar la ventana del juego y abandonarlo.

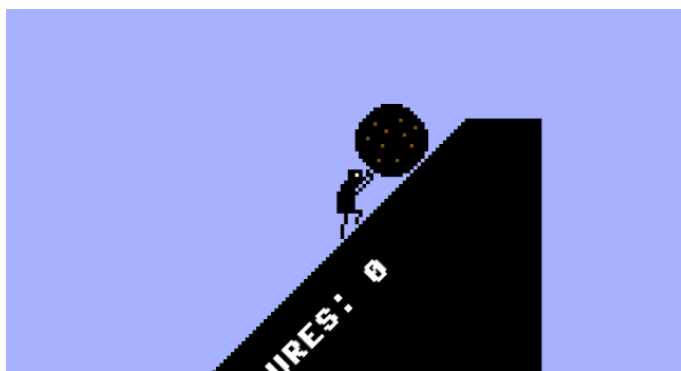


Ilustración 28: Sísifo en *Let's Play: Ancient Greek Punishment* (Pippin Barr, 2011).

Videojuegos como este exploran la estética del fracaso mediante diferentes estéticas que rompen con la experiencia de juego y renegocian la relación afectiva establecida con estos dispositivos,

alterando las concepciones básicas de qué es un videojuego. Permiten entender la estética del fracaso como un emblema del capitalismo tardío y vincularlo con los sentimientos encontrados en situaciones cotidianas. Estos juegos difuminan las relaciones entre arte y mercancía, entre placer y disgusto, también rompen, estética y afectivamente, con las convenciones en torno al fracaso. Nos conminan a sentir el fracaso de forma diferente, no tanto aceptarlo, sino a dejarse llevar por él (Anable, 2018: 114-117). Jack Halberstam (2018: 14-15) explica que el fracaso, bajo circunstancias concretas, puede ofrecer formas más creativas, cooperativas y sorprendentes de estar en el mundo. El fracaso “viene acompañado de un conjunto de afectos como la decepción, la desilusión y la desesperación, también nos da la oportunidad de utilizar esos afectos negativos para crear agujeros en la positividad tóxica contemporánea” (ibid.).

Siguiendo los postulados de Sarah Ahmed, Halberstam observa el exceso de pensamiento positivo como uno de los grandes males de la sociedad contemporánea: “creer que el éxito depende de la actitud personal es mucho más preferible para los estadounidenses que reconocer que su éxito es el resultado de desigualdades basadas en la raza, la clase y el género”. Este tipo de pensamientos neoliberales insisten “en que el éxito depende solo del trabajo duro y que el fracaso es siempre responsabilidad tuya” (ibid.). Por todo ello, entendemos que el fracaso es un método de enfrentarse y rechazar el positivismo y los aspectos más normativos de la cultura con negatividad. Entender de forma profunda el fracaso permite entenderlo como una posible solución al estado de la sociedad actual con fijación con el éxito (Chang, 2019: 189).



Ilustración 29: *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010).

El fracaso puede acontecer en el apartado ficcional, lo cual puede crear tensiones con el apartado funcional o mecánico. Explica Juul (2013: 25) que el fracaso puede darse en ambos, como fracaso ficcional y fracaso real respectivamente, aunque consideramos más adecuado el concepto de “fracaso funcional”. Explica Juul (2013: 103-107) que en *Red Dead Redemption* (Rockstar San Diego, 2010) el jugador debe dejar morir al protagonista para finalizar el juego, sin posibilidad de reiniciar la partida. La ficción se introduce en las directrices del juego, impidiendo la repetición habitual e imponiendo la muerte del personaje.

Continuando con el fracaso ficcional, el héroe en el videojuego está habituado a fracasar, aseguran Marta Martín Núñez, Shaila García-Catalán y Aarón Rodríguez Serrano (2016: 9). En *Life is Strange* el fracaso es un mecanismo que introduce la posibilidad de rebobinar el tiempo: “Así, algunas de las secuencias de juego principales no se pueden superar en el primer intento: el juego requiere necesariamente la *equivocación* de la jugadora para acumular información (el error se entiende como aprendizaje) y desbloquear la opción correcta”. En *Life is Strange* se justifica el fracaso dentro de la ficción. Esta mecánica del rebobinado se utiliza para “tejer la historia de Max con la propia forma de avanzar retrocediendo en el tiempo” e “integrando el fracaso como elemento necesario” (2016: 12). El fracaso también puede hacerse significativo en condición de inexistencia en *Journey*, donde la muerte es el final del camino, pero no nace del error del jugador.

Directamente relacionado con el fracaso, la repetición se destaca como un mecanismo esencial del videojuego, puesto que muchos están contruidos en torno al bucle del que solo se puede huir al superarlo o abandonarlo. A través del bucle de repetición el videojuego ofrece la posibilidad de restaurar el pasado, aunque nunca es revivido como tal. El lenguaje videolúdico permite, dentro del espacio ludoficcional controlado, redimirnos de nuestros errores, posibilitar una segunda, tercera, o décima oportunidad que el jugador puede aprovechar para tomar otros caminos posibles, donde cada uno puede ofrecer un mínimo matiz, o una totalidad, que lo transforme. A base de repetir, el videojuego deviene en múltiples relatos, o más bien en múltiples posibilidades de un mismo relato. En su ensayo sobre el cine de Guy Debord, Giorgio Agamben (1998) plantea que, a partir de la repetición, se activa el mecanismo que posibilita transformar lo real en lo posible, y lo posible en lo real. El videojuego lo posibilita a partir de la agencia del jugador.

2.4.1 El ciclo de muerte y resurrección

La muerte es un mecanismo habitual y reiterado en el videojuego, vinculado al fracaso y a experiencias que dependen del contexto y de cómo le afecta al jugador. Es un elemento presente desde los inicios del medio, cuando la muerte era un mecanismo funcional y económico en las máquinas recreativas. La vida era una mercancía por la que el jugador debía pagar. La idea de la muerte funcional persistió una vez el videojuego entró en los hogares, quedando como una de sus convenciones, con la pantalla de Game Over como imagen icónica del lenguaje ludoficcional.

La muerte alcanza al jugador en el contexto de la partida como respuesta al fracaso por la incapacidad de enfrentarse a algún tipo de resistencia mayúscula, a veces casi inasumible. El videojuego permite a los jugadores convertirse en Sísifos virtuales que repiten una y otra vez el mismo pasaje hasta superarlo. A razón de la *Divina Comedia* de Dante Alighieri, Jordi Balló y Xavier Pérez (2005: 156) explican que “El imaginativo diseño de círculos obsesivos de la Comedia, en que los condenados sufren tormentos basados en la periodicidad, comporta una visualización arquitectónica del dolor, una espacialización del tormento en formato cíclico, en

trágica clave de eterno retorno”. Los ecos de los círculos obsesivos del infierno dantesco tienen su reflejo en el mundo vertical concéntrico, en el tormento cíclico en el que se inscriben tantos videojuegos de dificultad mecánica. Esto es, los videojuegos de reto clásico.

Los videojuegos inscritos en estos círculos de frustración y castigo pueden extrapolarse a “Los mitos clásicos alusivos a los castigos de los héroes tienden a concebirse a partir de la repetición” (Balló & Pérez, 2005: 154). Héroes como Prometeo, Sísifo o Tántalo son castigados por los dioses a sufrir eternamente castigos de repetición de los que no pueden huir, como veíamos en *Let's Play: Ancient Greek Punishment*. Aunque se pierde la condición de imposición y tragedia, los jugadores establecen un acuerdo tácito de castigo con la obra. Un castigo que solo acaba cuando el jugador lo decide.

La muerte en el videojuego es un método para jugar con el tiempo a través de la memoria y el fracaso (Keogh, 2015: 192). La reescritura del pasado inválido y la posibilidad de echar un vistazo a futuros alternativos uno de los motivos que posibilita hablar del videojuego como “una nueva forma de leer el *tiempo* del relato” (Martín Núñez et al., 2016: 2). En el filme *Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014) se toman las dinámicas de videojuego donde el protagonista está obligado a repetir el mismo día una y otra vez, hecho que utiliza para aprender cuál es la mejor forma para sobrevivir a una batalla imposible. Expone el crítico y académico Brendan Keogh (2015: 207) que el poder del jugador, al igual que el protagonista de *Al filo del mañana*, está en recordar lo que está por suceder. Solo después de la partida es cuando los fragmentos jugados cobran sentido al unirse en uno solo, una coherente y continua narración de lo que ‘en realidad’ ha ocurrido”. La pérdida significa aprender nuevas formas de enfrentar un mismo evento mediante la repetición de la dinámica del prueba y error, “I lose, therefore I think” (Lee, 2003).

La repetición es siempre significativa para el jugador, forma parte del *metarrelato*, de la construcción narrativa de la partida. Esta repetición se acumula como capas de experiencia que crean un marco de posibilidades de acción traducibles en estrategias convenientes. La experiencia del jugador toma forma de memoria, pues crea una aproximación entre esta y la repetición. Memoria y repetición posibilitan el retorno al pasado y en ambas, aunque con objetivos diferentes, lo repetido o recordado nunca es igual que su origen. Así pues, tanto la imagen repetida como la imagen recordada son reflejos especulares de su imagen original, se distorsionan y cambian, aunque siga siendo la misma. La rememoración de un recuerdo nunca es objetivamente igual al momento recordado, ya que ha sido pasado por un filtro experiencial y de conocimientos que lo modifican, lo matizan o lo pervierten. Entonces, la memoria en el texto videolúdico aparece como arma contra la repetición. El jugador se sirve de la memoria para que, a través de la acción, matice a la repetición y posibilite la diferencia. El fallo, el error, permanece en la memoria del jugador, por ello puede utilizarlo para superar la repetición. Deleuze dice que “Sólo en el presente nos

construimos una memoria, y lo hacemos para servirnos de ella en el futuro, cuando el presente sea pasado” (1987: 77). En el videojuego difícil, sobre todo el que explota la dificultad mecánica, la memoria del jugador se construye mediante el fracaso. Sus errores y aciertos se acumulan a través de la frustración para alcanzar una efímera victoria. El tiempo y frustración invertidos en la repetición son castigos que permanecen en la memoria, y se pueden traducir en desazón si la repetición rompe los límites de la paciencia del jugador.

La estética de la repetición sigue una secuencia de: falta de familiaridad/habilidad, aprendizaje, maestría y automatización (Grodal, 2003). Con una fórmula similar, Emily Flynn-Jones (2015: 51) relaciona muerte y repetición en el videojuego con la pulsión de muerte freudiana que “explora el paradójico comportamiento humano y trata de comprender porque los individuos se sienten atraídos por actos claramente desagradables o visitar experiencias desagradables”. La pulsión de muerte freudiana presenta tres aspectos cruciales: repetición, agencia y maestría, elementos fáciles de relacionar con la dificultad mecánica.

El modo en el que el juego avisa al jugador de la mortalidad del sujeto que controla, explica Stephen Curtis (2015: 105), es a través de diversos elementos audiovisuales, como el sonido creciente de un corazón latiendo, cambiando la pantalla de color, el cambio del ritmo o la sintonía. Son “metapercepciones” que avisan al jugador y lo introducen en un estado de urgencia, que puede afectar al jugador de formas diferentes dependiendo de su estado anímico. La cercanía de la muerte puede llevarlo al pánico, viendo cómo la muerte lúdica se acerca o, por el contrario, obligarlo a centrarse en la acción para resolver la situación. Curtis (2015: 106-107) identifica cinco tipos de funciones de la muerte en el videojuego: *didáctica*, consiste en castigar al jugador para que aprenda de sus errores, reconocer por qué ha fallado y repetir para superar ese escoyo; *voyeurística*, es la muerte que se recrea en la brutalidad de esta, es una muerte representacional normalmente unida a las mejoras tecnológicas que permiten excesos técnicos, en este tipo de muerte discurre en la dicotomía de la pulsión de muerte, de ser castigado por un error pero al mismo tiempo estar tentado por la muerte tan solo por ver cómo es representada; la *catarsis* en la muerte lúdica se entiende en términos aristotélicos, como una muerte que afecta al jugador directamente; la *muerte inevitable* se encara desde la narrativa, como un instante imposible de evitar; por último, la *muerte existencial* es aquella que identifica al jugador con su representación en el mundo ludoficcional, donde la muerte de este supone una refutación de nuestra propia existencia como seres sintientes.

La muerte suele ser reversible, pero el uso del mecanismo de la muerte permanente subvierte esta tendencia, haciendo de la muerte funcional algo más significativa. El concepto tautológico de la muerte permanente –pues la muerte es de por sí permanente– se relaciona con la irreversibilidad, con la imposibilidad de repetición del jugador, en los términos más habituales del medio, lo cual

supone una ruptura con uno de los mecanismos básicos del medio. La muerte permanente, expresa Chang (2019: 221), puede servir para pensar en la mortandad en términos de la precariedad de la experiencia humana. Mecánicamente, la muerte permanente parece una respuesta a la iteración habitual del medio (2019: 207), pues supone un contraste a la repetición, un mecanismo que advierte al jugador de la necesidad de proceder con cuidado, puesto que cada paso cuenta:

“contrasts the conventional experience of character death as trivial and temporary to instead end the player’s session of a videogame with the death of that character, putting extra pressure on the player to *never* fail, to *never* repeat. This particularly consequential type of character death is completely dependent on the investment of the player’s actual time to provide a sense of tension while the character lives, and a sense of permanent loss once the character dies” (Keogh, 2015: 193).

Lo interesante de la muerte permanente ludoficcional no es tanto el aumento de la dificultad, sino el peso dramático que acarrea tomar una decisión cuando esta es definitiva y, por lo tanto, más significativa (Keogh, 2015: 217), incluso dentro de un ambiente lúdico. En un estudio cuantitativo, Marcus Carter y Fraser Allison (2017: 148) describen como la muerte permanente responde con experiencias más emocionalmente intensas como: “ansiedad. Miedo, tensión, adrenalina, paranoia, devastación”. Esta *inmersión emocional*, explican Carter y Allison, acerca al jugador a la experiencia de su personaje en el mundo del juego.

Explica Ivan Mosca (2017) que la serie de juegos *Legacy* introdujo una modalidad de juego que incorpora la irreversibilidad y consecuencias de la muerte permanente en juegos de mesa como *Pandemic* (Z-Man Games, 2007). La muerte permanente de la modalidad *Legacy* en el juego de mesa afecta a las estructuras de sentido del propio juego y rompe por completo el círculo mágico al afectar a la propia materialidad. Jugar una partida de *Pandemic Legacy* (2015) acarrea destruir recursos materiales utilizados durante la partida, lo cual deviene, como defiende Mosca, en un conflicto entre las reglas y la dimensión extralúdica. Jugando a *Pandemic Legacy* cada campaña de juego es única, pues los cambios introducidos al juego original reorientan la experiencia al juego narrativo, en lugar de en alcanzar la victoria, a medida que la partida evoluciona hacia derroteros irreversibles que la dotan de altas cotas de dramatismo que lo acercan al juego de rol de mesa. Esto es extrapolable al análisis de Carter y Allison (2017: 151), centrado en el MMO apocalíptico *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013), pues todo objeto en el mundo del juego deja de ser un mero ítem y deviene significativo para el jugador y el devenir de la partida. En una entrevista para Gamasutra, el diseñador de *XCOM: Enemy Unknown* Jake Solomon, comenta que, mediante la muerte permanente, los jugadores sienten el peso de las consecuencias de sus actos. De esta forma, dice que es “más difícil tener un éxito real” (Curtis, 2012).

La muerte en el videojuego, entonces, tiene un prominente carácter funcional, pero algunos videojuegos buscan subvertir su significado. Como *One Single Life* (FreshTone Games, 2011), videojuego de plataformas similar a un *endless runner*, donde hay que avanzar por un escenario con scroll lateral infinito, con la característica única de solo tener un intento y tras gastarlo, el juego se cierra para no poder volver a jugar. Este experimento jugable utiliza la muerte funcional como un factor definitivo.



Ilustración 30: *One Single Life* (FreshTone Games, 2011).

En contraposición a esto, algunos videojuegos arrastran al jugador a “vivir de forma indefinida” (Ruberg, 2017: 160). Ruberg explica que estos juegos de “vida permanente” (*permalife games*), o juegos en los que no se puede morir y que otorgan una mirada al medio que refuta la masculinidad de las dinámicas de muerte a las que se adscribe el videojuego hardcore (2017: 163). Explica de videojuegos como *Mainichi* “es difícil porque existir como una persona queer es difícil en la cultura opresiva y heteronormativa”. En este videojuego, el jugador controla a una persona trans racializada en su día a día, e intenta transmitir su sufrimiento e insatisfacción vital dentro de un universo repetitivo y sin *win state* posible donde el fracaso no es posible.



Ilustración 31: *Mainichi* (Mattie Brice, 2012).

Aunque en coordenadas diferentes, el videojuego sin *win state* es una de sus fórmulas más primitivas, visto que obras como *Space Invaders* o *Tetris* encajarían en esta fórmula. Como explica Costikyan (2013: 10-11), son videojuegos con un objetivo, ganar el máximo de puntos

posibles, pero la derrota del jugador es certera. El esfuerzo del jugador es retrasar esa derrota lo máximo posible. Esto nos hace replantear la dicotomía entre ganar y perder a la que no todo videojuego puede ser reducido. En obras tan diferentes y separadas en el tiempo como *Mainichi* y *Space Invaders* el jugador sabe que no puede ganar. Es más, ya ha perdido antes de empezar a jugar, por lo que se trata más de experiencias de resistencia.

2.5 Resumen del capítulo del reto en el videojuego

El reto es una de las bases de la estética del videojuego desde sus inicios, incluso antes, puesto que son herederos de las máquinas electromecánicas de finales del siglo diecinueve o las máquinas de pinball. La relevancia del reto, sin embargo, está centrada en el reto mecánico que demanda habilidad y esfuerzo al jugador. Esta centralidad ha configurado gran parte de la industria del videojuego tal y como la conocemos en la actualidad, con élites jugadores que se consolidan mediante la dificultad y tendencias que se venden con el reto como carta de presentación. Pero el reto, si nos centramos en su definición o definiciones, engloba a toda oposición en contra de un objetivo, es una fuerza o resistencia al avance que demanda esfuerzo. Un esfuerzo traducible en tipos de reto como: habilidad motora y performativa, de esfuerzo y dedicación, de azar e incertidumbre, retos cognitivos y lógicos, la toma de decisiones complejas, el reto emocional y afectivo, el reto temático, el interpretativo o hermenéutico, el reto metaléptico y poético, el reto de navegación y exploración o de gestión. Esta taxonomía de retos refleja la versatilidad del reto en el videojuego, que está falto de análisis en profundidad, aunque cada vez hay más estudios centrados en ello.

Un elemento presente en todo reto es el obstáculo que se interpone en el camino hacia un objetivo o estado deseado. Un objetivo del que depende nuestra felicidad, que esperamos se corresponda con el esfuerzo necesario para alcanzarla. Es decir, se basa en estructuras de esfuerzo-recompensa, por lo tanto, en estructuras meritocráticas. Pero la felicidad no se corresponde siempre con el esfuerzo que demanda alcanzarla, principalmente, porque es efímera. Entonces, la experiencia del videojuego no se corresponde con la teoría del flujo, donde el jugador alcanza un estado mental positivo cuando un reto no es ni muy fácil ni muy difícil. En relación con la dificultad de la experiencia, el videojuego otorga al jugador algunas herramientas que le permiten adaptar esta dificultad a su perfil e intereses.

En el videojuego el jugador acepta el fracaso mejor que en la realidad porque siempre espera algún tipo de resistencia y, aunque afecte emocionalmente al jugador, acontece en un espacio seguro sin repercusiones. Si el fracaso es un elemento tan común en el videojuego es porque está inscrito en las dinámicas de muerte y resurrección que le permiten aprender de ello e intentar enmendar su error. Algunos juegos hacen de esta repetición una experiencia más significativa mediante un castigo que linda con la tortura, aunque siempre desde una perspectiva ludoficcional.

3 Ficción y mundos ludoficcionales

En el videojuego siempre se ha otorgado un peso mayor a las mecánicas, reglas y sistemas, los componentes que confieren al juego y al videojuego su carácter lúdico, como la posibilidad de interactuar con mundos virtuales. Pero, como ya hemos explorado en el primer capítulo de la tesis, ni la interactividad es imprescindible en todo momento, por la importancia que tienen los momentos no interactivos; ni el reglamento es la única pieza clave de la experiencia ludoficcional. No deben desdeñarse acercamientos al videojuego donde lo importante no es su condición mecánica, sino una perspectiva narrativa, emocional, artística o poética.

En este capítulo, indagamos en la dimensión ficcional del videojuego en relación con la estética de la dificultad. Como explicamos más adelante, preferimos hablar de ficción como concepto aglutinador en lugar de narración porque el primero puede abarcar más elementos que el segundo, desde la narración al apartado audiovisual, su dimensión artística, los préstamos lingüísticos del cine, literatura y otros, la construcción del mundo y su ética, o los dispositivos de representación. A lo largo del capítulo buscamos los elementos ficcionales que consideramos necesarios para entender esta relación y, a partir de estos, crear nuestra propuesta metodológica en el siguiente bloque. Empezamos por explorar qué es la ficción en el videojuego y los mundos ludoficcionales para asentar las bases teóricas del resto de apartados del capítulo. Tras sobrevolar algunos elementos significativos en la creación de un mundo ludoficcional, como la densidad y la temporalidad del mundo, su ética y la construcción atmosférica, nos adentramos en la dimensión narrativa del videojuego. En el último apartado del capítulo, nos centramos en la representación audiovisual, tecnológica y artística del mundo. Sin pretender hacer un estudio en profundidad de la ficción en el videojuego, consideramos que estos elementos sirven para dibujar un esquema del estado de la cuestión suficiente para nuestra investigación de la estética de la dificultad.

3.1 La ficción en el videojuego

Los sistemas, reglas y mecánicas son las herramientas que permiten al jugador expresarse en el mundo virtual. Acompañando a estos sistemas, el videojuego posee un aparato representacional, una apariencia ficcional que conjuga la capa semántica de la simulación y los signos que hacen posible que el jugador comprenda la coherencia del mundo (Sicart, 2009: 33). El aparato ficcional es lo primero que el jugador experimenta al acercarse al videojuego y, pese a ello, su relevancia ha sido denostada, como denuncia Bateman (2015: 5), pues es vista por diversos agentes – academia, industria, medios– como un elemento intercambiable puramente cosmético, sin demasiado peso en la experiencia, frente a las reglas como la verdadera esencia del lenguaje videolúdico. Pero todo videojuego necesita crear un mundo de ficción de algún tipo para que el jugador interactúe con él (Newman, 2004, 108). Por ello, incorporamos en el aparato ficcional a toda representación audiovisual, artística y narrativa que construye el mundo ludoficcional y que

confiere intención, contexto y razón de ser a las mecánicas y reglamento. Por lo tanto, también otorga intención, contexto y razón de ser a la dificultad.

Toda ficción es “hija de un marco pragmático determinado que, hasta cierto punto, puede hacerla mutar, pero, a su vez, constituye un verdadero espacio signifiante autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales” (Planells, 2015: 47-48). Para construir esta ficción son necesarias una serie de coordenadas que los autores dan a sus lectores para que estos puedan imaginar un escenario coherente (Stock, 2017: 174). Estas coordenadas definen un marco de referencia para el lector y dan forma a una diégesis cerrada y coherente consigo misma, y confiere potencialidad narrativa, la posibilidad de narrar una historia (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 5).

Escribe Bateman (2015: 7) que el significado de cualquier regla en el videojuego “no puede residir únicamente en la descripción mecánica de sus reglas”. Es decir, que “los aspectos representacionales del reglamento deben implicar necesariamente tanto lo funcional como lo ficcional; si no lo hicieran, las reglas tan solo describirían relaciones lógicas y matemáticas” (ibid.). Cuando un videojuego acontece en escenarios bélicos o simula un deporte no puede construirse tan solo con reglas, necesita de un contexto ficcional. Reglas y ficción están imbricados en el sistema.

Aunque se pueda hablar del videojuego como ludonarraciones (Aarseth, 2012), preferimos el concepto de ludoficciones. Como expone Planells (2015: 51) “*Toda narración ficcional genera ficción, pero no toda ficción contiene narraciones*”. Si tiene una función ficcional, toda narración es ficcional, pero esto no significa que toda narración sea ficción, como una crónica periodística que “articula un discurso y evoca una historia” y, aún sí, no se trata de ficción. Pero no toda ficción incorpora narraciones, porque “la ficción se conforma como un espacio más amplio que puede incluir, aunque no necesariamente, una o varias narraciones” (ibid.). La saga *Mario Kart* (Nintendo, 1992-2017) no tiene una narración, pero sí plantea una ficción a partir del universo ludoficcional de Mario, recogiendo a sus personajes y sus comportamientos asociados.



Ilustración 32: *Super Mario Odyssey* (Nintendo EPD, 2017).

La ficción no se limita a las historias concretas que pueden surgir de la narración, abarca un espacio mucho mayor. La narración “*evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites*” (Planells, 2015: 51-52). Siguiendo con el ejemplo de *Mario Kart*, la idea de Mario compitiendo en carreras no nace de una narración previa, de un videojuego protagonizado por el fontanero; pero la ficción supera estos límites, llevando a Mario no solo a competir en carreras de karts, sino en competiciones de tenis, fútbol o los Juegos Olímpicos. También, como ocurre en *Super Mario Odyssey*, descubrir un entramado metaficcional del juego en un recorrido celebratorio de toda su historia. Al final del escenario de Nueva Dong, el jugador debe recorrer un escenario que recupera la estética pixelada del primer *Super Mario Bros.* en un momento festivo, explicitando que *Super Mario Odyssey* es una celebración del personaje. Las ficciones “en ocasiones superan los límites esbozados por el propio autor al generarse en marcos pragmáticos-discursivos totalmente distintos” (ibid.).

Por último, Planells (2015: 52-53) expone que “*La narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta*”, pues toda narración, incluso con final abierto, tiene un final. El carácter expansivo de la ficción, en cambio, imposibilita un cierre determinado. Los mundos ludoficcionales “son limitados y preestablecidos, por lo que los principios estructurales y el *gameplay* no pueden ampliarse de manera indefinida. En cambio, el marco de ficción en el que se asientan sí, sin perjuicio de que no tenga mayor incidencia en la experiencia de juego” (2015: 101). La potencialidad del universo ludoficcional “no se limita a lo que se puede jugar, sino al mundo que no se puede jugar pero que dota de sentido a sus acciones” (2015: 102). Toda la información que el universo ludoficcional deja entrever al jugador, aunque no “es útil en el sentido del *gameplay*, sí lo es en cuanto a configurar el juego como algo más que un simple mecanismo de decisiones matemáticas”. El universo de ficción que rodea al apartado lúdico, al reglamento, sus sistemas y mecánicas, interviene directamente en la percepción del jugador y forma un todo con los elementos lúdicos, dando forma a la experiencia final. La ficción configura las relaciones del jugador con la ludoficción, es más que un aspecto superficial.

Los paratextos son otro medio para ampliar algunos elementos de la ficción. Cuando el videojuego era incapaz de hacer representaciones complejas, los manuales, el arte de la carátula o de las máquinas recreativas eran paratextos que servían para ampliar el imaginario de una obra concreta. Tosca (2009: 83-84) habla del arte que acompaña a *Castlevania: Symphony of the Night* (KCE Tokyo, 1997), concretamente las ilustraciones de Kojima Ayami, que configuran un entramado ficcional y estético que en el propio juego solo pueden ser intuitivos. En la actualidad, los aficionados a la saga *Dark Souls* son muy dados a crear bases de datos que, si bien no amplían la ficción per se, catalogan toda la historia que los juegos muestran desperdigada. Esta ampliación del universo ficcional de una obra videolúdica quiebra la linealidad de historia, dejando cierto

poder al sujeto que la experimenta y puede ampliarla, y los sujetos que habitan el mundo se perciben como existentes tanto dentro como fuera de la ficción.

Las ficciones invitan a involucrarse psicológicamente con su universo imaginario (Tavinor, 2009: 39), el pacto lúdico depende también de la ficción, que debe mantener una coherencia dentro de sus límites y estructuras. La ficción en el juego infantil, como en cualquier forma de juego, “se constituye al establecer un fingimiento de tipo lúdico determinado por normas compartidas y aceptadas por todos sus participantes” (Planells, 2015: 45). El pacto ficcional se engarza en el marco ficcional como el universo diegético de una ficción, y resulta útil para explicar la coherencia interna de los relatos y determinar “desde dónde se relata, ya sea desde la exterioridad de dicho universo (el espacio extradiegético) o desde una instancia narrativa interna que inaugura un segundo discurso (el espacio intradiegético)” (2015: 56).

3.2 Mundos ludoficcionales

Partiendo de la teoría del narratólogo David Herman, Fernández-Vara propone “el término *storyworlds* (traducido como ‘mundos-historia’) como un nuevo modelo de discurso que entiende la narrativa como un proceso que se diseña, en el que los textos invocan un mundo que el lector-espectador, y por extensión el jugador, puede reconstruir a medida que lee, mira la pantalla y/o juega” (2016: 33). El concepto de mundo-historia está relacionado con el de mundo ficcional, un “constructo semántico” que tiene lugar en la mente del lector o jugador impulsado por las descripciones de un texto. El lector o jugador se integra en la existencia de un “mundo imaginario donde los eventos que está leyendo (o viendo o jugando) tienen sentido” (Nielsen et al., 2008: 173).

Los mundos ludoficcionales son herederos de los mundos de ficción literarios y cinematográficos “en cuanto a su contenido ficcional, pero resultan totalmente distintos en cuanto a su capacidad proactiva y transformativa en relación con el usuario” (Planells, 2015: 98). El acceso a un universo ficcional supone “trasladarnos a una realidad objetiva creada para la obra sobre la que se organizan los distintos mundos posibles y que queda separada de la realidad objetiva sobre la que nos asentamos” (ibid.). En un universo ficcional, la realidad de la ficción muestra verdades intachables (Ryan EN Planells, 2015: 60), una ficción creada por y para ser leída o, en el caso del videojuego, ser jugada.

Los pilares que sustentan el mundo-historia de la teoría de Herman son “estados (*states*, las propiedades del mundo de ficción), acontecimientos (*events*, cambios en el estado) y acciones (los actos llevados a cabo por los personajes)” (Fernández-Vara, 2016: 34). Estos elementos están interrelacionados y en este espacio relacional tiene lugar la historia en el videojuego: “los estados del mundo condicionan las acciones que pueden tener en él, mientras que las acciones resultan en

acontecimientos, que a su vez pueden cambiar el estado del mundo” (ibid.). Para adaptar la teoría de los mundos ficcionales al videojuego a partir de la teoría de los mundos posibles, Planells propone el concepto *mundos ludoficcionales*. Un mundo posible “se reconstruye conceptualmente como una macroestructura ficcional que, a partir de proposiciones preestablecidas como verdaderas o falsas, constituye un mundo amueblado –personajes, objetos, estados, acciones– como un sistema dinámico de atribución y generación de sentido válido bajo el cumplimiento de las proposiciones para enunciados y enunciatario” (2015: 57). Por lo tanto, los mundos ludoficcionales permiten concatenar el juego y la ficción sin rupturas, conciliando las dos perspectivas, que coexisten y se experimentan al unísono. Para contemplar la idea del mundo ludoficcional Planells establece tres aspectos clave: “las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva y, finalmente, la cuestión del usuario” (2015: 93). La forma en que se estructuran estos mundos deviene en ontología, el estudio de los elementos que constituyen el mundo, sus cualidades y relaciones.

3.2.1 El Gameworld

“Differently from their pre-digital mediations, computer simulations can not only manage systems that are complex and (to some degree) autonomous, but can also disclose virtual worlds that are growing progressively more detailed and immersive with the advancements of virtual technologies in terms of both computational power and the capability of input and feedback devices (...) the virtual worlds that can be experienced through the mediation of computers must also effectively be considered as worlds.” (Gualeni, 2015: 45-46)

El videojuego es un medio que crea mundos ludoficcionales, donde el jugador utiliza su agencia para interactuar con ese mundo y los objetos que lo habitan dependiendo del reglamento y la ficción que lo construye. Esta agencia permite al jugador expresarse en un espacio determinado, que puede virar de los mundos abiertos de *Red Dead Redemption 2* a la cuadrícula de *Tetris*, pasando por mundos que medran entre ambos, como *Super Mario World* (Nintendo EAD, 1990) o la saga *Yakuza* (Ryu Ga Gotoku Studio, 2006-2020). El espacio que construyen y donde se desarrolla la acción es un elemento estructural además de condicionante temporal. Explica Michael Nitsche (2007) que el jugador entiende la temporalidad del videojuego al comprender su relación con el espacio, lo cual lo acerca al arte arquitectónico y al espacio vivencial. El jugador es incorporado (Calleja, 2011) en un espacio virtual mientras sigue siendo él, un espectador activo que realiza procesos mentales para analizar lo que acontece en pantalla y sobre lo que tiene cierto poder. El videojuego concede el acceso a mundos ludoficcionales que pueden ser navegados y manipulados (Fernández-Vara, 2011: 1) y que, como espacios virtuales, no son reales, pero sí lo son los efectos y consecuencias de la experiencia (Gualeni, 2015: 67).

El mundo de juego o gameworld es un concepto útil para describir mundos que han sido diseñados para jugar y ser jugados (Klevjer EN Jørgensen 2013: 56). Es el espacio donde el jugador se relaciona con el sistema que dicta qué puede o no puede hacer el jugador, con qué verbos puede relacionarse con el espacio. Cumple, además, con la función de interfaz, tanto por dirigirse al jugador para transmitir la información necesaria, como construcción de entornos ‘ecológicos’ artificiales y representacionales –que representan una ficción con unas reglas que el jugador debe aceptar en el pacto ludoficcional– y cómo espacios lúdicos, por ello están construido en torno a lógicas lúdicas, son contingentes de actividades lúdicas (Jørgensen, 2013: 57).

El entorno es más que construcciones naturales y arquitectónicas. La navegación por este entorno es un método efectivo para comunicar ideas y dar información al jugador, integrándola en el escenario, justificándola por la ficción y, si es necesario, hacerla formar parte de la ecología del mundo (Jørgensen, 2013: 150). En *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), por ejemplo, se utilizan varios recursos justificados por la ecología del mundo, como las zonas escalables marcadas con un borde blanco para que el jugador detecte a simple vista el camino disponible. El espacio utiliza herramientas para orientar al jugador, dar pistas para encontrar secretos y caminos alternativos o como método de anticipación ante situaciones peligrosas. Los efectos visuales y de sonido provenientes del espacio diegético, integradas, ficcionales y ecológicas o enfáticas, son también una fuente de información importante.



Ilustración 33: Uncharted 4: El desenlace del ladrón (Naughty Dog, 2016).

Todo gameworld está diseñado para dirigir un tipo de juego específico a partir de unas directrices que construyen un reto y unos objetivos y dirigen al jugador a unos comportamientos más o menos definidos (Jørgensen, 2013: 4-5). Esta afirmación se sustenta en la dimensión ética de los objetos que Bateman (2018: 65-66) explica como todo objeto tiene una agencia moral que dirige unos comportamientos concretos que configuran las acciones posibles, alterando y dirigiendo las conductas posibles de quien los usa. El gameworld tiene unas características definidas que afectan al jugador y a sus habitantes, al igual que las acciones del jugador que afectan al mundo.

En la construcción del gameworld ha de tenerse en cuenta el funcionamiento del tiempo y sus estados. Aunque hay videojuegos de mundos autónomos, con reloj interno que hace avanzar el tiempo de forma ajena al jugador, esto es, tienen temporalidad excéntrica (Pérez-Latorre, 2012: 119), en la mayoría de juegos el jugador es un agente del cambio, su temporalidad es céntrica. El tiempo en el videojuego discurre mediante cambios, es decir, como jugadores percibimos el tiempo porque somos conscientes de los cambios y el movimiento. El jugador activa los procesos del mundo del juego y estos provocan cambios que hacen avanzar el mundo del juego.

Todo juego, como explica Pérez-Latorre (2012: 46), puede concebirse como “una metáfora sobre las relaciones sujeto/entorno, a través del diseño del protagonista o ‘sujeto/jugador’ (...) y las reglas que definen el entorno de juego”. En la relación entre sujeto y mundo virtual es interesante discutir el concepto de mesocosmos, que Chang (2019: 19-20) resume como ecosistemas en miniatura. Pensar el juego desde el concepto de mesocosmos es útil para “caracterizar las sutiles negociaciones entre los actores humano y no humanos y los contingentes tecnológicos durante la partida, teniendo en cuenta también el diverso contexto interpretativo y situacional” (2019: 21).

Como creaciones virtuales, el espacio está diseñado para describir emociones y atmósferas que devienen en formas de exploración espacial. Son metáforas de las relaciones posibles entre el mundo y el jugador. El espacio en el videojuego también funciona como espacio narrativo, su navegación es tanto una construcción de los diferentes retos y objetivos, como en la construcción de una historia (Fernández-Vara, 2015: 159). En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* los componentes narrativos se someten a la importancia del espacio. El escenario narra e informa al jugador dónde están los puntos de interés e, incluso, evoca emociones como la desorientación, la frustración o el miedo. Explica Robin Sloan (2016: 215) que en el survival horror, donde el objetivo principal es huir del mal que presentan los enemigos, el espacio y el diseño de niveles despierta experiencias estéticas terroríficas a partir de la desorientación. El diseño de *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) desorienta al jugador mediante la experiencia cíclica de amenaza, miedo y calma (2016: 220) que supone recorrer sus laberínticos escenarios.

Una característica del videojuego es la posibilidad de navegar el espacio virtual e interactuar dentro de sus limitaciones conceptuales y virtuales (Fernández-Vara, 2015: 46). Son espacios de posibilidades (*possibility spaces*). La navegación del espacio está directamente relacionada con el control del avatar y las acciones que este puede realizar. Esta sensación de control se convierte en placer cinestésico (Swink, 2009: 14), un placer hermanado al vértigo que no se adhiere a ningún tipo de objetivo o reto, simplemente es la estética del desplazamiento, una comunión entre mecánicas y espacio lúdico, entre control y respuesta audiovisual. Por ello, el sistema de control se concibe en relación con el espacio y el tipo de experiencias que se buscan desde el diseño. Así, la navegación depende tanto del espacio como del esquema de controles, que deviene fuente de

emociones como: la sensación de inmensidad de los mundos abiertos, la claustrofobia de los survival horror, la incertidumbre de los roguelike o la frustración en los masocore.

Mediante sus atmósferas y geografías el videojuego crea espacios *psicogeográficos* que generan emociones y dirigen comportamientos. El gameworld está construido muy conscientemente para producir una serie de respuestas. Explica Schniz (2016: 4) que los espacios del videojuego, sus ciudades, son “mundos ideológicos”, representaciones imperialistas. Yharnam es la opresiva y oscura ciudad central donde se sitúa *Bloodborne*. Esta se caracteriza como un espacio de opresión al jugador, pero el tono crítico de la obra sortea una comprensión absoluta de todos sus significados. Mediante la exploración del espacio el jugador descubre los intrincados significados de su mundo, tomando sentido de su profundidad ideológica. Por lo tanto, cuanto más profundiza en el espacio del juego, más descubre los significados del mundo.

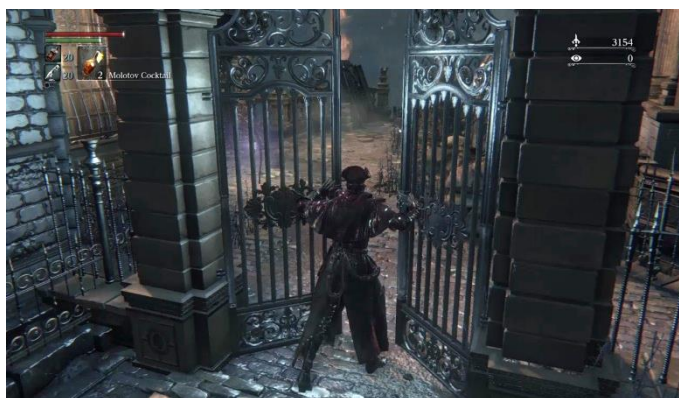


Ilustración 34: *Bloodborne* (From Software, 2015).

Los laberintos (Fernandez-Vara, 2007: 74) son espacios delimitados para ser atravesados con el principal objetivo de retrasar al sujeto que la cruza de un punto a otro. Este retraso se alcanza mediante la extensión temporal, la confusión y la desorientación mediante estructuras complejas o la obstrucción del camino. Metafóricamente, el laberinto prospera tanto en la confusión (espacial, mental) como en la imposibilidad de su representación, como un espacio de proporciones no euclidianas como *La biblioteca de Babel* (1941) de Borges. La mitología del laberinto engloba tanto las estructuras simbólicas como espaciales, lo cual, como asegura Planells (2019: 240), encaja a la perfección con el medio del videojuego. Explica Fernández-Vara (ibid.) que en el videojuego el laberinto se presenta tanto como espacio físico a navegar, es capaz de presentar espacios imposibles, como en *Ecochrome* (SCE Japan Studios, 2008), un puzzle de perspectivas inspirado por el arte de M.C. Escher.

Al contrario que en otras lenguas, en inglés se diferencia entre los conceptos de laberinto y *maze*. Fernández-Vara (2007: 74) explica que laberinto es *unicursal*, porque plantea un único recorrido posible en el que es imposible perderse; el *maze*, en cambio, propone un recorrido *multicursal*, de estructura mucho más compleja, múltiples formas de ser atravesado y vías sin salida (*dead*

ends). Atravesar un laberinto no suele suponer un reto, pues solo plantea una posibilidad, pero el maze plantea ramificaciones que requieren de un esfuerzo en el avance, hacen de navegar el espacio un reto en sí mismo. Aunque Fernández-Vara (2007: 75) expone cómo en muchos videojuegos de estructura maze, es imposible que el jugador se pierda, como en *Pac-Man*, debido a que la cámara cenital permite ver el laberinto multicursal en su totalidad. Por último, Fernández-Vara habla del *rizoma* que es una estructura donde todos los puntos están interconectados con el resto de los puntos, un formato que se adecúa a la idiosincrasia del videojuego. Planells plantea que frente al esfuerzo que demanda la superación de un videojuego con estructura de maze, el walking simulator se adscribe a la simpleza del laberinto unicursal que “prioriza el descubrimiento de la historia a través del caminar y la interacción con algunos objetos” (2019: 245). Explica que “la unión de la mecánica de caminar e interactuar con los objetos provoca la aparición de una historia que, a falta de un conflicto inmediato, surge con su propio ritmo y tiempo, junto con el proceso interpretativo que el jugador debe llevar a cabo”. En los walking simulators lo habitual es que el laberinto multicursal se presente en el marco ficcional e interpretativo. Son laberintos simbólicos más que espaciales.

Para estructurar un mundo virtual, sea cual sea su configuración, deben segmentar su totalidad en unidades más pequeñas de tipo: *temporal*, los límites temporales establecidos por el sistema, como una lucha contra el crono o la regulación de los videojuegos por turnos, que define el orden y el modo de actuación; *espacial*, es decir, los niveles, *checkpoints*, misiones, mapas y mundos; y *reto*, los eventos sucesivos que plantean un reto de dificultad creciente, que pueden virtualizarse en puzzles, fases bonus, oleadas de enemigos o jefes finales (Zagal et al., 2008: 2-4). Otra fórmula de segmentar el mundo, y que define parte de la relación del jugador con el juego, es el sistema de guardado. El diseño del sistema de guardado afecta a la estructura del mundo y, por lo tanto, cómo el jugador articula su avance. Los sistemas de guardado fueron una adición necesaria cuando el videojuego se trasladó a los hogares como respuesta a su extensión cada vez mayor.

Existen varios tipos de guardado en función de cuándo y cómo permite guardar la partida: el sistema permite guardar en cualquier momento, con alguna limitación puntual, por ejemplo, en mitad de un combate contra un jefe final; los puntos fijos de guardado manual, o *save point*, distribuidos en el mapa, y su contrapunto automático, el *checkpoint*; también puede darse en forma de guardado automático, o *autosave*, que guarda la partida en momentos puntuales, tras realizar acciones significativas; como añadido, estas configuraciones pueden añadir el uso de objetos concretos para guardar, como las cintas de tinta de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) –save point más objeto–, o permitir un solo guardado, por lo que se reescribe contantemente, impidiendo cargar una partida previa, como al activar la muerte permanente en *XCOM: Enemy Unknown*. El sistema de guardado automático, o checkpoint, es una fórmula que otorga seguridad al avance del jugador, puesto que se activa al alcanzar un punto concreto, como una zona del mapa, una oleada

de enemigos o un jefe final. Es un método que quita el poder de decisión del jugador, limitando sus responsabilidades, pero también le permite centrar su atención en los acontecimientos, que no se preocupe en ese detalle.

Explica el académico Bernard Perron (2012: 25) que en el survival horror ir de un punto de guardado a otro, o volver a uno previo, enuncia un ambiente de inseguridad que aumenta el miedo a la muerte inherente al género. Para evitar esta muerte, el jugador debe crear mapas mentales de la estructura del mundo de juego, a partir de la situación de los enemigos, de los puntos de guardado y otros puntos de interés, como los puzles y objetos no recogidos. Lo que generan estos juegos mediante estas estructuras, de las limitaciones impuestas, los espacios opresivos y la falta de poder de los personajes controlados por el jugador, es construir tensión a partir de la ansiedad (Perron, 2012: 28). Una ansiedad generada a fuego lento y que cala hasta lo más hondo del jugador. Como explican Seong Yong-Hee y Kim Jung Hwan (2006: 4), al existir solo en lugares específicos, los puntos de guardado funcionan como dispositivos creadores de ansiedad, y Pérez-Latorre añade que “la imposibilidad de haber grabado partida supone un incremento de tensión implícito” (2012: 195). El viaje entre puntos de guardado se torna agónico al enfrentarse a los mecanismos de la dificultad, sobre todo si, como ocurre en el *Resident Evil 2* original, el guardado está asociado a un recurso limitado como las cintas de tinta.

Aun pudiendo ser una fuente de ansiedad, el sistema de guardado funciona a modo de descanso para el jugador, pues proporciona un momento para tomar aire y asegurar el progreso hasta el momento; de saber que, pase lo que pase, empezará la partida desde ese nuevo punto. En *Ico* este descanso sucede literalmente, dado que el jugador guarda partida en un banco de piedra donde Ico y Yorda echan una siesta. Al regresar al punto de reinicio tras la muerte, la pareja protagonista despierta de un sueño reparador, planteando que el fracaso previo no ha tenido lugar y que todo lo sucedido desde que se sentaron, ha ocurrido tan solo como una pesadilla.

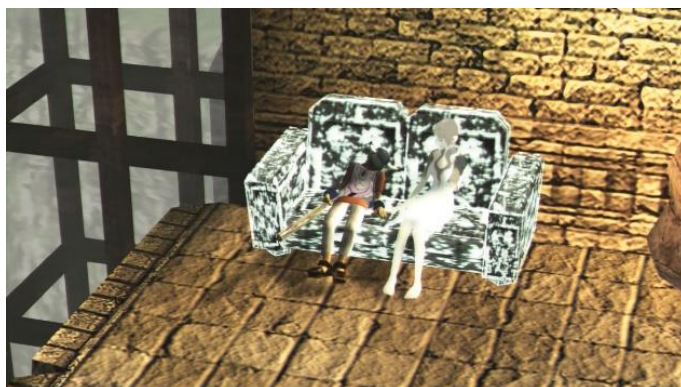


Ilustración 35: Ico (Team ICO, 2001).

En definitiva, el gameworld plantea su diseño desde su condición lúdica, creando ecologías que afectan y se ven afectadas por la agencia del jugador, y que transmiten la información necesaria

al jugador, dependiendo de las necesidades ludoficcionales, mediante la interfaz, el elemento mediador entre sistema y jugador (Jørgensen, 2013: 143-144). A esto sumamos todo aspecto ficcional y representacional que otorga de contexto a su condición lúdica.

3.2.1.1 Temporalidad

Toda obra de arte posee una temporalidad propia, como explica el filósofo HG Gadamer (1992: 110-111), una temporalidad que obliga a experimentarla a su manera, obligando al sujeto que la experimenta a adaptarse a este tiempo. Son procesos-tiempo (1992: 106-107) con una estructura propia. Salvando las distancias a la propuesta de Gadamer, el videojuego es un objeto que puede adscribirse a estos procesos-tiempo que tienen tanto las artes transitorias como la música, la danza, el lenguaje o el cine, como las escultuarias y arquitectónicas, al espacio vivencial de los espacios pensados para ser recorridos. Se trata de un medio experiencial y, por lo tanto, está conectado inherentemente al concepto del tiempo (Tychsen & Hitchens, 2009: 170), y este tiempo lo entendemos en relación con el espacio (Nitsche, 2007). No podemos percibir el tiempo sino en el espacio. En la exploración del espacio, de estos lugares virtuales que conforman los escenarios del mundo ludoficcional, tanto el espacio como el tiempo adquieren forma y sentido en la medida en la que el jugador utiliza su agencia e influye en los eventos futuros de la ludoficción.

La temporalidad predominante en el videojuego es vertiginosa por la propensión a experiencias centradas en la acción, sin casi tiempo para la demora. Pero en esta tesitura, podemos detectar una presencia creciente del videojuego lento, con pasajes o posibilidad de adoptar una mirada lenta. Es un tipo de experiencia desinteresada en términos kantianos, tomada con actitud contemplativa. Tim Marsh (2016: 45) contrapone los juegos que demandan “hiper atención” a la “atención profunda”. La “hiper atención”, explica Marsh, es la interacción propia de las tecnologías modernas, pues estas demandan interacciones cada vez más rápidas, lo cual deviene en impaciencia y querencia por la multitarea, pues mantiene al usuario inactivo el mínimo tiempo posible. Mediante la “atención profunda” se establece una relación temporal más pausada y contemplativa, como un discurso contra la velocidad vital contemporánea.

Si podemos adscribir un género a temporalidades contemplativas es el walking simulator. El discurso de estas ludoficciones se despliega sin prisas, de forma reflexiva, permitiendo la descripción y el detalle, que practica “la elegancia del bien decir, el lenguaje de lo indirecto y la metáfora, la narrativa del detalle” (García-Catalán et al., 2019: 720). Son videojuegos que se adscriben a las narraciones catalíticas que Shaila García-Catalán, Teresa Sorolla-Romero y Marta Martín-Núñez describen en la ficción audiovisual como una apuesta por una “hiperestilización formal permite una digresión estética que narra desde el gesto. Una densidad discursiva que reivindica la complejidad desde el lenguaje cinematográfico (diluido en el formato serial y vertebrador, en estos casos, de buena parte de sus unidades)” (2019: 733). La catálisis se

contrapone al núcleo, a la narración nuclear se desarrolla en los momentos de acción, los eventos y los climas, son narraciones cerradas. Mientras que las catálisis “posibilitan que el sentido no se cierre, sino que se acerque a la oscuridad que late en lo bello”. Además “son clave en la creación un mundo de ficción singular, en el cual el aura y la verosimilitud no son incompatibles” (ibid.).

Las formas narrativas catalíticas no acontecen solo en el walking simulator, otros muchos videojuegos plantean estos momentos. *Life is Strange* –también su precuela y secuela– plantean escenas donde el jugador puede detenerse y explorar el mundo interior de la protagonista, o simplemente observar el espacio que le rodea. Son escenas introspectivas que ayudan a establecer el tono melancólico de la saga. Los juegos de mundo abierto también abren la posibilidad a la detención, aunque sus estructuras lúdicas –en forma de iconos que informan sobre las misiones y objetivos en marcha– presionan para seguir avanzando, por mantenerse en el camino crítico, en su esencia nuclear. Es la diferencia entre la lentitud como algo diseñado, como ocurre en *Everybody’s Gone to the Rapture*, y la lentitud como práctica de juego (Navarro-Remesal, 2020b), como puede ocurrir en *Red Dead Redemption 2*. En ambos casos estaríamos hablando de “*slow gaming*”, experiencias ludoficcionales con querencia por la lentitud, por el “ritmo cómodo y contemplativo, sin demasiado que hacer” (Navarro-Remesal, 2020a: 136), ludoficciones catalíticas, pasajes de estas o actitudes que puede tomar el jugador que, como en la ficción audiovisual, “dan vueltas sobre los afectos, permitiéndose en sus descansos construir lo sentimental desde una compleja subjetividad” (García-Catalán et al., 2019, 720).

El slow gaming es definido por Navarro-Remesal (ibid.) desde tres claves: “la dilatación del tiempo, una experiencia serena de la contemplación y sentido no económico de la acción”. El slow gaming, entendido de esta manera, es *hipolúdico*. La *ludicidad* es el grado en que los juegos digitales permiten el juego, en palabras de Steven Conway, “Mientras la *hiperludicidad* empodera y la *contraludicidad* reta, la *hipoludicidad* se caracteriza por su vacío de empoderamiento, de reto, de agencia” (2012). El slow gaming o hipolúdico es el juego del vacío, donde el vacío no es negación o ausencia, sino un espacio de posibilidad sobre el que construir el sentido. Retomando a Marsh, el slow gaming –o *slow serious games*– se corresponde con su idea de la “atención profunda” relacionada con “tradiciones más antiguas del pensamiento humano y un enfoque intenso en una sola tarea o temática durante períodos más largos” (2016: 45).

La temporalidad del slow game está relacionada con el aburrimiento. Leino (2018: 2) se sirve de Heidegger para hablar de los posibles niveles de aburrimiento para describir la relación del jugador con esta emoción: *reactionary*, *situational*, *profound*. Estos tres niveles de aburrimiento engloban el aburrimiento en términos de resignación, de estar cansado de hacer algo, un cansancio directo a un objeto concreto; el segundo nivel es el aburrimiento en una situación concreta, vacía y casual, intrascendente; y el tercer nivel, el del aburrimiento profundo, que trata sobre un

aburrimiento en el que todo ha perdido su sentido, es un tiempo existencial. Leino (2018: 2) sitúa el aburrimiento profundo en el videojuego dentro de aquellas obras que dirigen o posibilitan comportamientos para habitar el espacio, del *worldness*. El *slow gaming*, entonces, se caracteriza por el aburrimiento profundo de Heidegger. En este caso, el aburrimiento profundo de Heidegger y la atención profunda de Marsh establecen concomitancias al demandar un tipo de relación más trascendente entre sujeto y objeto.

3.2.1.2 Densidad, habitabilidad y alterabilidad del gameworld

Las simulaciones por ordenador, al contrario que sus semejantes predigitales, pueden manejar sistemas complejos y con cierto grado de autonomía, como expone el filósofo y diseñador Stefano Gualeni (2015: 45-46). Estos sistemas y los mundos que alimentan, además, se vuelven cada vez más detallados al ritmo que evoluciona la tecnología que los alimenta. Arjoranta (2017: 14) utiliza los conceptos de *granularidad* y *densidad* para capturar la finura y riqueza descriptiva de una obra respecto a los elementos que hay en ella. En literatura, la granularidad se corresponde con la percepción del lector, es un proceso fenomenológico. Mediante diferentes grados de descripción, la narración crea unas impresiones descriptivas que se corresponden con el nivel de detalle de la percepción humana. Explica Arjoranta (2017: 15) que el videojuego puede contener diferentes tipos de granularidad, como la visual, la textual de simulación o sonora, que tienen diferentes grados de detalle dependiendo de los intereses estéticos y comunicativos.

Estos mundos, además de cumplir su función informativa y lúdica, presentan un paisaje, una topografía y una serie de elementos –objetos y sujetos– que lo habitan. Estos componentes dan forma a la idea del *worldness*, concepto pensado por las académicas Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (Klastrup, 2003; Klastrup & Tosca, 2004) para expresar los rasgos definitorios de un mundo que lo convierten en una experiencia única y distinguible de otros mundos. Este rasgo significativo “se crea mediante complejas interconexiones entre la representación del mundo, las posibilidades de navegación, las formas de interacción con el mundo y sus agentes y las posibilidades de agencia y expresión que ofrece el mundo” (Jørgensen, 2013: 55-56). El *worldness* está conectado con la presencia espacial del jugador en el entorno virtual, el aprehender el mundo, a ser y estar ahí; pero también define ese espacio, como un hábitat o un espacio ecológico. La ecología del entorno virtual y dinámico “define las condiciones de vida de sus habitantes”, además de las relaciones entre estos habitantes y cómo “tienen un impacto mutuo, así como en el propio entorno” (Jørgensen, 2013: 57-58). Es decir, la ecología de los mundos ludoficcionales define cómo se relacionan los diferentes elementos que los componen, sus organismos, flora y fauna, entornos y topografía (Chang, 2019: 6). Entonces el jugador es incorporado en esta ecología donde, mediante su agencia, afecta al propio mundo.

Jugar a un videojuego no es solo “actuar, también lo es ver y escuchar y, sobre todo, sentir”, dado que estos elementos sirven para construir sus mundos, no solo para otorgar la sensación de estar en esos mundos (Keogh, 2015: 187). Este espacio simulado ofrece al jugador fisicidad dentro del mundo de juego, utilizando el avatar como mecanismo expresivo y perceptivo, lo cual se traduce en experimentar el mundo del juego, este espacio simulado, como algo táctil y físico que nos rodea. Tosca (2020: 59) explica como *Myst* (Cyan, Inc, 1993) fue el “primer juego en el que verdaderamente pudimos zambullirnos”, cuya mayor satisfacción “era habitar ese mundo virtual: explorar”. Es un espacio que puede ser explorado y habitado, aunque presente elementos de resistencia, un predecesor de los walking simulator y de *The Witness*.

Explican García-Catalán y Rodríguez Serrano (2016: 7) que habitar es otro concepto resbaladizo que escapa al análisis textual. El concepto de habitar “se relaciona con la manera en los que los sujetos ocupan y hacen suyo un espacio simbólico. Habitamos en torno a nuestra subjetividad, habitamos en torno a lo *cotidiano* y a lo *doméstico*”. La problemática del habitar traza cuatro posibles recorridos: los problemas de habitar el propio cuerpo, los problemas de habitar en relación con la familia y lo doméstico, los problemas de habitar una sociedad como sujeto autónomo y la problemática de habitar un proyecto vital que dé un sentido a la propia existencia (2016: 7-8). En relación con su objeto de análisis –las ficciones televisivas contemporáneas, *True Detective* (Nic Pizzolatto, 2014) en específico– los autores hablan de la *angustia* hacia los problemas del habitar. Dicen que las series de televisión “nos acompañen *en el tiempo* –de que descubramos su *sentido* en el devenir, en el desplegarse del tiempo– generan una impresión de *duración (durée)*, en un sentido casi *bergsoniano* (Deleuze, 2009): a lo largo de las diferentes temporadas, el espectador es atravesado por una experimentación del tiempo completamente diferente a la del espectador de un largometraje. Dicho de otra manera: es el tiempo mismo, vivido por el espectador, el que se filtra por las hendiduras de la serie y la enriquece, la problematiza” (2016: 8). Esto es aplicable al habitar videolúdico, puesto que el juego trabaja la experimentación de la duración de forma más similar a las series que al cine, aunque experiencias más cercanas a la duración cinematográfica, como *Firewatch* (Campo Santo, 2016), *A Short Hike* (Adamgryu, 2019) o *What Remains of Edith Finch*, también crean problemáticas con el habitar.

Exponen los autores que “Cuando *no sabemos habitar el mundo* es, precisamente, cuando emerge la *angustia*” (2016: 10), afirmación inherente al videojuego de terror y demás mundos que buscan expulsar al jugador, que no quieren ser habitados. *Shenmue* (Sega AM2, 1999) permite momentos para la lentitud, para detenerse y contemplar la vida virtual, un “acto ambiental”. Este acto ambiental, explica Alexander R. Galloway (2006: 10), es la decisión del jugador de detenerse, un tipo de acción que no todo videojuego permite porque no todo videojuego necesita que sus mundos puedan habitarse de este modo. La habitabilidad de los mundos virtuales es una experiencia difícil de concretar construida a partir de los elementos comentados en este apartado

–la demora, la incorporación y la ecología– y que supone la posibilidad de tener diferentes experiencias temporales en el mundo virtual.



Ilustración 36: Shenmue 1&2 HD (D3T Ltd, 2018).

Los mundos virtuales se hacen significativos al navegarlos y habitarlos, pero también en la posibilidad de manipularlos (Fernández-Vara, 2011: 1). El mundo ludoficcional debe ser leído por su capacidad proactiva y transformativa en relación con el jugador, como el mundo puede cambiar dependiendo de la agencia del jugador. Esto es, la interreactividad del mundo (Smethurst & Craps, 2015). Estos mundos ecológicos responden en diferente grado a las acciones del jugador, por lo que pueden ser manipulados y alterados (Jørgensen, 2013: 59). Esto se relaciona con la temporalidad del mundo –excéntrica y concéntrica– que deviene en ciertos automatismos que muestran la independencia del mundo a las acciones del jugador. La vida del mundo afecta a las relaciones posibles del jugador con la ludoficción, puesto que en el sistema existen elementos que escapan a su control, comportamientos de los sujetos y objetos del mundo que son, en mayor o menor porcentaje, independientes al jugador. La autonomía de *Los Sims* (Maxis, 2000) crea relaciones significativas entre el juego y jugador, explica Jørgensen (2013: 135), ya que su papel no es del comandante de un videojuego de estrategia, sino el de un “dios omnipotente con el poder de intervenir en todo lo que quiera” (ibid.). Más que controlar a un sim, el jugador controla sus comportamientos, aunque “tienen voluntad propia para hacer lo que sus mentes simuladas más desean”. El comportamiento de los habitantes del mundo del juego, así como su aspecto y diseño artístico, influyen en el comportamiento del jugador, son factores relevantes que le afectan dramáticamente, puesto que influye en la forma en que se relaciona con los elementos del mundo (Headleand et al., 2016). Estos otros personajes pueden definirse en su actitud, más activa e independiente, o reactiva a las acciones del jugador (Tremblay & Verbrugge, 2013).

El grado de alterabilidad de los mundos ludofccionales es, habitualmente, muy superficial, dado que no se producen cambios significativos. Los escenarios destructibles en el mundo abierto marciano de *Red Faction Guerrilla* (Volition, Inc., 2009), por ejemplo, son solo un recurso más para afrontar la acción –además de la posibilidad de estar vinculados a un objetivo–, por lo que

su grado de alterabilidad es somera. En cambio, en *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), las acciones del jugador repercuten al devenir de la trama –en las típicas ramificaciones de bueno-malo-neutral–, pero lo más significativo es cómo afectan al propio mundo, dificultando el propio avance del jugador. En *Dishonored* el jugador se pone en la piel de un asesino con poderes místicos en un mundo “*steampunk*”, cuantos más enemigos y personajes no jugadores mate, más se extiende una plaga de ratas y más violentas se vuelven estas, atacando al jugador y otros personajes, dejando el mundo más vacío y oscuro, más inhabitable.

Resulta interesante como Chang (2019: 220-221) plantea la idea de la muerte permanente ecológica en los mundos ludoficcionales, esto es, la finitud de los recursos naturales a explotar. Explica Chang que si el jugador debe sobrevivir en un universo virtual carece de sentido que los recursos sean ilimitados. *Frostpunk* (11 bit studios, 2018) hace un buen uso de la finitud de los recursos, dado que el jugador debe mantener un fino equilibrio entre el crecimiento de su civilización de supervivientes, el estado físico y anímico de estos y el consumo de recursos.

3.2.1.3 Ética y moral del gameworld

Todo mundo ludoficcional es diseñado como contenedor de unas directrices de los posibles comportamientos del jugador, también en lo respectivo a la ética; tiene una responsabilidad como objeto ético. Miguel Sicart (2009: 4) define la ética como un sistema filosófico construido mediante un conjunto de valores morales, además de una herramienta para analizar esos mismos valores. Siguiendo los postulados de Bateman (2018: 65-66), exponemos que todo objeto tiene una dimensión ética, una agencia moral que dirige unos comportamientos concretos. Los objetos modifican las opciones y posibilidades, lo que se puede hacer con ellos, lo cual deviene en impacto en nuestro comportamiento, modificándolo y dirigiéndolo. No es suficiente con aceptar que un dispositivo puede hacer una tarea más sencilla, existen efectos en la experiencia de su uso que deben tomarse en consideración. Lo significativo de la moral de los objetos es cómo los humanos que los manejan sufren y sienten remordimientos por sus acciones, esto es, se ven afectados por su utilización, por lo que no puede establecerse una separación entre objeto y sujeto.

En la definición de las características del mundo ludoficcional se determinan aspectos que afectan a los habitantes del mundo y al jugador, a sus acciones y a cómo afectan al mundo. La agencia y la moral se distribuye entre sujetos y objetos, no puede entenderse sin contarlos a ambos. En este sentido, Sicart (2009: 115-116) define tres elementos éticos en juego entrelazados: el sistema de juego, el razonamiento individual y su contexto dentro de una comunidad. *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) es éticamente interesante al plantear un reglamento que conmina al jugador a actuar de forma violenta, pero también le permite no serlo (2009: 49); es el jugador quien decide cómo actuar dentro de los límites y potencialidades definidos por el sistema. En este

espacio, el jugador interpreta su experiencia ludoficcional desde sus propios valores morales y trasfondo sociocultural.

El videojuego invita al jugador a tomar consideraciones morales y éticas como parte de la experiencia. En ocasiones en forma de decisiones morales directas, con consecuencias que afectan al devenir de la ficción y a la experiencia ludoficcional. A partir de estas posibles ramificaciones puede observarse como el texto apoya las complejidades entre la ética del juego y del jugador (Mortensen, 2015: 154). Las consecuencias negativas a las acciones del jugador es una de las formas de generar emociones negativas como la culpa, asegura Jørgensen (2016). Utilizando *Spec Ops: The Line*, la autora destaca que el juego utiliza la puesta en escena y otros recursos narrativos cinematográficos, para obligar al jugador a ser testigo de las consecuencias de sus acciones. *Spec Ops: The Line* explicita en varias ocasiones que el jugador es el responsable de sus acciones, que es cómplice de los eventos acaecidos en la obra; incluso cita a Sartre “la libertad es lo que haces con lo que se te ha hecho a ti”. Este énfasis en las consecuencias de las acciones del jugador determina su responsabilidad ante las acciones de las que toma parte.

Videojuegos como *Spec Ops: The Line* plantean una postura moral interesante, dado que avanzar en el juego significa introducirse en un universo moral complejo y oscuro, donde el jugador descubre que no toma el papel del héroe. *Shadow of the Colossus* rompe las expectativas del jugador imponiendo la tragedia al triunfo del jugador al superar el reto de derrotar al coloso de turno. Como explica Sicart (2009: 216) el único objetivo del juego es derrotar a estos colosos, por lo que el triunfo lúdico se plantea como una cuestión ética. La unicidad de cada ser, su postura pacífica y comunión con la naturaleza, unido a la banda sonora y la puesta en escena de su muerte, a la vez épica y melancólica, hace que cada muerte fuerce al jugador a cuestionar e interpretar sus acciones. *Shadow of the Colossus* es uno de esos casos donde queda patente la importancia de la ficción, en los términos trabajados en esta tesis, para la construcción de sentido y de la experiencia lúdica. El placer de superar el reto y de la maestría queda sepultado bajo el sentimiento de culpa que transmite su “puesta en escena” (Cole et al., 2015: 5-7), su construcción ficcional.



Ilustración 37: *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005).

Estos juegos de diseño ético cerrado (Sicart, 2009: 215) obligan al jugador a “reflexionar sobre lo que está sucediendo en el juego en realidad, el significado de sus acciones lúdicas”. El jugador “implicado en la dimensión ética del juego puede percibir «la tensión entre las mecánicas/dinámicas y las estéticas», así como comparar la ética que le impone el sistema videolúdico con sus propias creencias y convicciones y su experiencia del juego”. Se establecen relaciones directas entre el videojuego como objeto y el jugador como sujeto, dado que desde el diseño el videojuego integra unos valores morales, que se encuentran en las decisiones que el jugador puede tomar y las consecuencias derivadas. Unas decisiones que, como hemos comentado con anterioridad, no se hayan tan solo en las decisiones explícitas en juegos narrativos, sino en las acciones que un juego determinado permite. El videojuego como objeto moral se muestra tanto en el reglamento como en su representación audiovisual y ficcional, restringiendo la agencia del jugador y, por consiguiente, enfocando su discurso ético.

3.2.1.4 Atmósfera y tono

Un entorno destila sensaciones al ser explorado. La coordinación entre recursos audiovisuales, descriptivos, arquitectónicos y narrativos crean ambientes concretos, escenas que transmiten estados de ánimo, generan sensaciones, enfatizan ideas y símbolos en el sujeto que los experimenta. Pero concretar qué elementos son los que generan unas sensaciones específicas es algo muy complejo, aunque podemos argumentar que la iluminación, la textura sonora, el clima, el tamaño y la densidad del espacio, pueden ser algunos de esos recursos que construyen la atmósfera. Este elemento se escapa a la categorización fácil, pero resulta útil para expresar aspectos de la estética del videojuego que no encajan dentro del apartado artístico, temático o narrativo. La atmósfera es una cosa intangible (Ahmed, 2019: 149). Es necesario recalcar que la atmósfera es un concepto ambiguo con poca bibliografía, relacionado con la estética como disciplina filosófica, por lo que su enfoque debe ser expresivo, no técnico. Como concepto estético, está relacionado con la experiencia personal, la percepción del sujeto y la fenomenología. En su estudio sobre la libertad dirigida en *P.T.*, Navarro-Remesal y García-Catalán (2016: 323) describen la atmósfera como:

“una confabulación entre la estética, la narrativa y la mecánica cuyos mecanismos discursivos huyen de lo explícito para apostar por una retórica sutil que no sorprende desde el impacto superficial sino desde la intimidad de los lenguajes y de los afectos. De este modo, la atmósfera no es sólo una pátina del discurso o una sensación impresionista. La atmósfera es un tono profundo colmado de retórica silenciosa, una invitación al jugador a adentrarse no tanto en una historia como en un universo que desarma sus intenciones y sus expectativas. De este modo, frente a la aversión física y localizada del horror, que depende más de estímulos audiovisuales, creemos que el survival horror se

define por la sensación general de falta de poder del jugador. Anticipamos un riesgo que nos acecha constantemente y nos sabemos incapaces de hacerle frente.”

En el videojuego, explican Navarro-Remesal y García-Catalán, la atmósfera nace de la mezcla alquímica entre mecánicas y ficción. Las mecánicas definen lo que el jugador puede hacer, por lo que determinan qué agencia tiene en el mundo; la ficción sitúa al jugador en un contexto, dentro de un espacio construido mediante elementos con una dirección artística concreta, además de concretar la narración si la hubiera y una temática o varias. Pero, si bien todos estos elementos son esenciales en la construcción de la atmósfera, el carácter expresivo del sonido resulta esencial en un medio audiovisual. Michael Chion (1994: 3-4) explica cómo en *Persona* (1966) de Ingmar Bergman el trabajo de sonido añade valor a la imagen. Experimentando con la dependencia del audio por parte de la imagen, Chion elimina el sonido del prólogo del filme de Bergman, dejando meras imágenes descontextualizadas sin mucho sentido. Son imágenes que han perdido el ritmo y unidad, su textura y realismo. Imagen y sonido, asegura Chion (1994: 21), funcionan de forma recíproca, mostrando diferentes facetas de ambos, matizándolos y dando profundidad. Por lo tanto, la conjunción de imagen y sonido –y reglas y mecánicas en el videojuego– crean el espacio y tono de una escena, su atmósfera. La atmósfera parece pertenecer o estar estrechamente vinculada a los objetos. La atmósfera, profundiza Ahmed puede caracterizarse como:

“...una sensación de lo que nos rodea, una sensación afectiva que puede resultar opaca o difusa, como un influjo a nuestro alrededor que no llega a manifestar una forma propia. Pero al mismo tiempo, al caracterizarlo como una atmósfera, le damos a este influjo una forma determinada. Podemos decir, por ejemplo, que una atmósfera era tensa, lo que significa que al entrar al lugar el cuerpo "captaba" la tensión y se ponía tenso, esto es, como una forma de influjo. Cuando las sensaciones se vuelven atmosféricas, basta con entrar a un lugar para contraerlas” (2019: 88).

Como expone Ahmed (2019: 153) a partir de la novela *La señora Dalloway* (1925) de Virginia Woolf, “la infelicidad está en el aire, casi como una densidad en la atmósfera. Se filtra a través de los quehaceres de la vida cotidiana”. La atmósfera son las sensaciones que se filtran y se transmiten de los objetos a los sujetos que los experimentan, que se introduce en los individuos. Es algo que casi se respira. Al leer la atmósfera de una situación “puede ponernos tensos, lo que a su vez afecta lo que ocurre, el modo en que se suceden las cosas” (2019: 90). Es decir, dirige o predispone a los sujetos a unas emociones y estos afectan al devenir de los hechos.

El tono es uno de los mejores descriptores de la atmósfera. Se trata de una escena o un pasaje que denota sensaciones como la tensión, el horror, lo absurdo, incómodo o desconcertante. En una entrevista a Kris Piotrowski, diseñador de *Below* (Capybara Games, 2018), para la web Rock

Paper Shotgun⁴ explicaba que mediante la larga y pausada introducción del juego se busca establecer el tono de la obra. Desde el mismo inicio, *Below* advierte del peligro de su mundo, y que, para afrontar sus retos, es necesario reflexionar y bajar el ritmo; de nada sirve adentrarse en la oscuridad o lanzarse sobre los enemigos. Lo que transmite esta introducción es el tono reposado, contemplativo y melancólico del videojuego, las sensaciones y emociones que evoca una obra mediante sus características formales y artísticas.

La teórica y académica Sianne Ngai (2005: 43) describe el tono como un conjunto de aspectos formales que permite a los críticos utilizar conceptos como “paranoico”, “eufórico” o “melancólico” para describir un objeto cultural. Y destaca que es “el aspecto formal que permite que estos valores sean significativos al respecto de cómo un crítico entiende el trabajo como una totalidad dentro de una matriz holística de relaciones sociales”. Hablar de tono, continua Ngai (2005: 43), es “generalizar, totalizar y abstraer el “mundo” del objeto literario, de manera que parece particularmente propicia para el análisis ideológico”. El tono son las sensaciones que transmite una obra, la calidad afectiva que expresa el mundo de una obra, una “harmonía polifónica” que engloba los valores y perspectivas generadas por un texto (2005: 43-44). Ngai cita a Otto Baeschke quien en su obra “Kunst und Gefühl” (Art and Feeling; 1923) explica la idea del tono como:

“The mood of a landscape appears to us as objectively given with it as one of its attributes, belonging to it just like any other attribute we perceive it to have... We never think of regarding the landscape as a sentient being whose outward aspect “expresses” the mood that it contains subjectively. The landscape does not express the mood, but *has* it; the mood surrounds, fills, and permeates it,... the mood belongs to our *total impression* of the landscape and can only be distinguished as one of its components by a process of abstraction.” (EN Ngai 2005: 44-45)

El tono puede adscribirse al estado anímico o “mood” que impregna un texto o espacio. Aunque resulta un concepto útil, el uso de “mood” se ha extendido tanto que ha perdido gran parte de su sentido. Ngai (2005: 46) cita a Adorno para hablar del “estado de ánimo de las obras de arte” (mood in artworks), que describe como una “amalgama” de factores que van más allá de los elementos individuales. Todo texto adscribe sus cualidades afectivas a su universo expresivo, a sus elementos característicos y que otorgan unidad (Ngai, 2005: 47). Un ejemplo ilustrativo es cómo se utiliza en una plataforma de VOD como Filmin⁵ para catalogar tipos de cine adscritos a personajes –Lo que vería Don Draper o Walter White–, al contexto histórico –entender el

⁴ <https://www.rockpapershotgun.com/2019/03/05/theres-space-in-the-medium-for-ultra-hard-games-below-and-the-difficulty-in-crafting-difficulty/>

⁵ <https://www.filmin.es/catalogo/moods>

presente, entender el pasado— o estados de ánimo —Otoño y vino, Olvidar a mi ¿ex? pareja, Algo inquietante—. Se trata de un concepto con múltiples significados relacionado con los afectos que puede generar un texto y que impactan en la subjetividad del que lo experimenta.

Como podemos observar, el tono se expresa mediante sensaciones difíciles de describir. El tono tiene que ver con la forma en que un sujeto percibe ciertas sensaciones que revelan afectos (Ngai, 2005: 76). El tono melancólico y trágico de *Shadow of the Colossus*, pesimista y decadente de *Bloodborne*, anodino y desesperanzado de *Papers, Please*, oscuro y terrorífico en *Silent Hill 2*, son solo algunas formas tonales expresadas mediante apartado representacional, narración y mecánicas. A partir de estas descripciones, podemos convenir que la atmósfera es un elemento difícil de concretar, que esquiva la descripción fácil, pero sencilla de detectar, pues se adscribe a sujetos, objetos o situaciones. El tono, por su parte, es la emoción particular de una obra, como se dirige al lector, aunque este luego puede articular la recepción y percepción, según sus propios parámetros.

3.3 Narrativa

“Do theoretical concepts such as “story”, “fiction”, “character,” “narration” or “rhetoric” remain meaningful when transposed to a new field, or do they turn into empty, misleading catachresis, blinding us to the empirical differences and effectively puncturing our chances of producing theoretical innovation?” (Aarseth, 2012: 1)

Los medios ergódicos como los videojuegos contienen elementos narrativos, explica Gordon Calleja (2011: 115), pero estos se muestran de formas que no tienen que atenerse a la narratología clásica. En este sentido, Espen Aarseth (2012: 2) cuestiona la necesidad de abordar la narración en el videojuego desde las teorías de otros lenguajes. Así, entender el videojuego en términos narrativos solo resulta problemático si se aplican las directrices de la narrativa clásica y literaria, como asegura Marie-Laure Ryan (2006: 184). Al igual que la puesta en escena en el cine expresa una intención estética y discurso mediante el lenguaje audiovisual, sucede igual en el videojuego, tanto por los aspectos ficcionales y narrativos, como los lúdicos.

Este dispositivo narrativo es un constructo ludonarratológico, explica Aarseth (2012: 2), un concepto edificado en torno a cuatro dimensiones ontológicas que existen tanto en las narraciones como en los juegos, aunque se configuran de formas diferentes: *mundos*, que pueden ser lineales, multicursivos o abiertos y que este diseño afecta a la estructura narrativa; *objetos*, se conforman en un espacio entre lo lúdico y lo narrativo y pueden ser dinámicos, estáticos o creados por el usuario; *agentes*, que dependen de la profundidad de su diseño lúdico y narrativo; y *eventos*, que pueden ser secuenciados o abiertos, seleccionables o guionizados, mientras que en el aspecto narratológico pueden ser nucleares (eventos que definen y desarrollan la historia), o satélites que

complementan el discurso. El autor contempla que un posible modelo narratológico en la ludoficción debería incorporar en su discurso la diversidad narrativa que posibilita el medio.

La narración dirige las acciones de los personajes y su representación en el relato, por lo tanto, también la agencia del jugador. Como explica Bateman (2016: 13), la narrativa está vinculada a emociones como la curiosidad, la hermenéutica y la búsqueda de emociones fuertes, como el vértigo. Pero señala que, aunque compromete al jugador “a muchos niveles”, el “interés en las historias es en sí mismo una motivación estética” (ibid.). La narrativa, explican Navarro-Remesal y García-Catalán, “captura al jugador y lo atrapa en el acto de jugar, o de creer que juega, pues algunos momentos la interactividad se suspende y el juego es pura ilusión, una engañifa del arquitecto” (2016: 326). Los autores describen cómo la modulación del control en el survival horror demuestra el escaso control que el jugador tiene. La imposición, la linealidad o las escenas que dejan al jugador sin control alguno sobre el devenir de la historia, es una expresión que se infiltra en la misma narración, la dimensiona y matiza. Es la clave para la dimensión fantástica de la poética de la impotencia.

La linealidad representa la imposibilidad de cambiar el devenir de los hechos se transmite a personajes falibles, estableciéndose entre jugador y personaje una relación “ética cerrada” (Sicart, 2009: 215), en la cual “no podemos modificar el relato, pero este nos fuerza a verlo desde una distancia crítica y a compararlo con nuestros propios esquemas éticos” (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2016: 331). Muchos videojuegos con éticas complejas se plantean desde la obligatoriedad de seguir un camino unívoco. En este sentido, Tosca (2009: 87) asegura que “la pérdida ocasional del control, de la posibilidad de interactuar, tiene en estos juegos un efecto positivo, de creación de una ficción más dramática y satisfactoria que la que normalmente el medio puede ofrecer”. En ocasiones, como argumenta Keogh (2015: 245-247) a partir de videojuegos independientes, establecen un discurso reforzado por esta falta de libertad y articulado a través de la dificultad. Keogh utiliza dos ejemplos de videojuegos protagonizados por mujeres transgénero: *Dys4ia*, que plantea retos casi imposibles de superar para evocar en el jugador el sentimiento de imposibilidad de éxito de una mujer transgénero; y *Mainichi*, donde el simple acto de caminar por la calle es un reto que explica la imposibilidad de decidir de su protagonista, de tener verdadera agencia, que haga su vida más sencilla.

La historia de una obra videolúdica, expone Fernández-Vara (2009: 44), proviene de la interacción del jugador con el diseño lúdico o de la historia incrustada, que puede ser prescrita o a partir de una serie de eventos aleatorios. Esta *narración incrustada* puede darse en diferentes espacios narrativos, como las escenas de vídeo, descripciones de texto, audios y otros préstamos lingüísticos. Como lenguaje bastardo, es habitual en el videojuego el uso de recursos narrativos del audiovisual y la literatura en espacios concretos de estas estructuras lúdicas. Navarro-Remesal

(2016: 125-129) define estos espacios como “cualquier parte del sistema central que permite desarrollar las posibilidades narrativas de sus elementos ficcionales” y pueden ser, entre otros: escenas cinemáticas o *cutscenes*, secuencias de vídeo no jugables que habitualmente copian recursos del lenguaje cinematográfico, en el uso de planos y montaje; viñetas, ilustraciones estáticas; escenas automáticas donde el jugador pierde el control pero se mantiene el motor gráfico de las escenas controlables; acontecimientos guionizados, escenas donde el jugador no pierde el control del personaje pero carece de agencia sobre los eventos; diálogos entre personajes, que pueden mostrarse de varias formas pero donde lo principal es la conversación entre uno o varios personajes; registros que complementan la narrativa del juego a partir de textos, grabaciones o las descripciones de ciertos objetos; elementos del mundo del juego, integrados en el propio escenario. Esta taxonomía resulta útil para detectar los espacios donde el videojuego se expresa mediante narrativas heredadas.

Dos formas de narración en el videojuego, expone Calleja (2011: 119), son la *narrativa embebida* y la *emergente*. La primera continua con estructuras narrativas más clásicas, está prescrita y, por ello, el jugador debe reconstruirla. La narrativa emergente es el tipo de narrativa que se construye a medida que se juega, tanto con las reacciones del mundo de juego a las acciones del jugador, como con la acción interpretativa del jugador, “resultado de la combinación entre imaginación e interacción con los elementos constitutivos del juego. La acción se manifiesta en el entorno lúdico tanto a nivel de código como en la representación resultante”. Este tipo de narrativa ludoficcional se adecua a las *micro-narrativas*, término que utiliza Henry Jenkins para describir “pequeños momentos que evocan historias personales” (EN Fernández-Vara 2016: 39). Estas dos posturas separan el relato lineal del relato abierto que construye su ficción mediante digresiones del camino crítico.

La *narrativa ambiental* es un concepto prestado del diseño de parques de atracciones (Fernández-Vara, 2011: 2) y se refiere a cómo los espacios pueden evocar y construir una experiencia narrativa mientras es navegado. Es una forma de narrar mediante el espacio (Jenkins, 2004: 123), un elemento clave en el videojuego, aunque utilizado en toda narrativa audiovisual, desde el cine, a la fotografía y la pintura. Una de las tendencias más extendidas y comentadas contemporáneas es la narrativa espacial y mediante objetos que proponen *Dark Souls* o *Bloodborne*, ambos de From Software, y otros juegos que, inspirándose en estos, han utilizado este método para contar historias. Pero este modelo narrativo ni es original de las obras de From Software ni es exclusivo del videojuego, aunque debido a su idiosincrasia, este tipo de narración encaja a la perfección. La narrativa ambiental funciona en un espacio de exploración como el videojuego, donde cuanto más exploras, más conoces de ese espacio y del mundo que lo envuelve. Se trata de una narración no explícita, sino que se desvela implícitamente a partir de los diferentes objetos que construyen en mundo lúdico, tanto sujetos como objetos y el propio espacio. En *Bloodborne*, asegura Schniz

(2016), se fomenta a partir de su narración críptica, fragmentada y expansiva que se extiende a textos externos al propio juego, en espacios de discusión online como wikis.

El concepto de narrativa ambiental es refinado por Fernández-Vara mediante la narrativa indexada (2011: 4-9) que especifica las vías por las que la historia y el juego se integran en el mundo dejando rastros construidos en el diseño de juego, el espacio y los sistemas. Es decir, son los elementos ludoficcionales que construyen el mundo del juego y que, en su intersección, construyen la historia del juego. Lo interesante de la narrativa indexada es que también es útil para narrar el paso del jugador por el mundo ludoficcional (2011: 9-10), en mundos persistentes donde el paso de los jugadores deje huella. En *Dark Souls* los jugadores al morir dejan sus fantasmas como remanentes en los lugares donde murieron, como una advertencia para el jugador, que se amplía con sencillos mensajes que pueden ofrecer pistas a otros jugadores sobre cómo proceder en adelante.

La historia se desarrolla a través de los espacios narrativos, pero siempre lo hace con relación a las acciones del jugador. Explica Fernández-Vara (2009: 44) que la historia siempre surge de la interacción del jugador con el mundo ludoficcional. Dejando de lado cómo surge esta narración, el jugador es esencial para su desarrollo. No es relevante el tipo de acciones que el jugador deba realizar para avanzar en la narración, sino la existencia y necesidad de su agencia para el desarrollo de la trama. En *Disco Elysium* hay que investigar un caso a partir de las habilidades del avatar y cómo el jugador explore las relaciones con los personajes que habitan su mundo, además del conocimiento profundo de ese mismo mundo, su historia y su cultura y de uno mismo, mediante diálogos internos con diferentes aspectos de su personalidad. La dimensión narrativa del juego se despliega en las posibilidades narrativas de la obra y, sobre todo, en lo profundo que el jugador quiera indagar en sus significados.



Ilustración 38: *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

3.3.1 Complejidad narrativa

En la teoría cinematográfica y televisiva, donde se ha profundizado más en el análisis del relato que en el videojuego, articula Antonio Loriguillo-López (2019: 868) que “la complejidad asociada

a la narración fílmica y televisiva está definida por diversos académicos como una consciente obscuridad u ofuscación de la coherencia en el desarrollo de los relatos en favor de un incremento en la dificultad de su lectura y comprensión”. La complejidad se tensa a partir de los tres pilares esenciales de la narrativa convencional instaurada en el Modo de Representación Institucional (Burch, 1987) dominante, como son “la cronología, la falsabilidad sistemática de la experiencia de los personajes focalizadores y la causalidad” (2019: 869). Del enfrentamiento con el texto complejo nace la desconfianza del lector. Este hecho se contrapone a la narración convencional que busca “la eliminación total de ambigüedades para potenciar la absoluta certeza de una cadena de causas y efectos fácil de seguir mediante la puesta en juego de emociones universales para los espectadores” (2019: 870). Entonces, la denominada narración compleja tensa los convencionalismos de este modelo tradicional mediante recursos como: “*Loops* temporales, focalizaciones reducidas y/o múltiples, puntos de vista contradictorios, finales alternativos o mecanismos de autoreferencialidad son algunos de los elementos que discuten la domesticación de los relatos en la jaula de la univocidad” (ibid.).

Utilizando la categorización de las estrategias de transmisión de información de la narración de David Bordwell, Loriguillo-López (2019: 878-879) expone que en “la forma en que el estilo del filme y la construcción del argumento manipulan el tiempo, el espacio y la lógica narrativa para permitir al espectador construir un desarrollo específico de la historia”. Esta categorización se divide en *comunicabilidad*, *cognoscibilidad* y *autoconsciencia*. La comunicabilidad es “el grado de efectiva comunicación de los saberes al espectador que la narración se permite en función de una estimación de su máximo posible”. La comunicabilidad es necesaria por muy opaca que sea una obra artística, siempre debe comunicar algo o no debe hacerlo. El grado de comunicabilidad determinará la relación de los saberes del sujeto respecto a la obra, el cual puede ser formal o material. La primera es la inherente a cualquier acto comunicativo, mientras que el nivel material alude a una especificidad de saberes por parte del sujeto para la comprensión óptima del mensaje.

La cognoscibilidad, por su parte, depende de otros dos factores: *restricción*, la limitación de los saberes a la mirada de un personaje o los saberes superan el conocimiento de un solo personaje; y *profundidad*, esto es, procesos mentales subjetivos de un personaje, profundizar en su psique, sus conocimientos y razonamientos. La categoría de la autoconsciencia explica Loriguillo que es “la mostración de un reconocimiento por parte de la narración de estar interpelando a un público” (2019: 880). Esta autoconsciencia depende de cómo la revelación de esta condiciona el argumento dentro de ciertas convenciones genéricas. Es decir, de una alta autoconsciencia deviene la ruptura de la cuarta pared, un recurso muy naturalizado en el videojuego por su uso habitual, no como un recurso *avant-garde* (Jørgensen, 2013: 7). Es una convención, asegura Jørgensen (2013: 9-10), anclada en la naturaleza participativa del medio. El videojuego interpela al jugador de forma pragmática y funcional, rompiendo la cuarta pared para mantener el canal de información activo.

Para ello utiliza medios antediegéticos o extradiegéticos como menús, mensajes dirigidos directamente al jugador o el HUD. Pero no debe ser reducido a este carácter funcional, dado que su uso es significativo en una dimensión estética más clásica del concepto. Esto es, una interpelación que busca evidenciar el carácter ficcional de una obra. En este sentido, dada su condición de ruptura constante, Jørgensen prefiere referirse a la cuarta pared como una superficie flexible o membrana elástica, dada su condición específica y significativa. Esta autoconsciencia, tanto por la ruptura metaléptica como por la referencialidad, es una de las categorías de la *gameplay* poética (Mitchell et al., 2020).

A partir del concepto *mindgame film* de Thomas Elsaesser, Navarro-Remesal y García-Catalán hablan *mindgame games*, videojuegos donde “su reto está tanto en superarlos, ordenando su dispositivo, como en interpretarlos, desgranando su significado” (2016: 327). El potencial expresivo de estos videojuegos se halla “en la significancia *barthesiana*: no se encuentra en el terreno de lo obvio sino de lo obtuso, allí donde se suspende la posibilidad de comprensión o se sustrae la calma que proporcionaría el sentido”. El proceso de comprensión narrativa de estas obras se sustenta en la reorganización de eventos y la construcción de significado al texto, realizando hipótesis e interpretaciones sobre el discurso subyacente. Este tipo de relatos provoca incertidumbre narrativa (Costikyan, 2013) que deviene en un mayor interés, generando un misterio que funciona como un puzle a resolver. Estos son videojuegos de narrativas complejas o dislocadas que plantean un reto narrativo similar a la ficción cinematográfica y televisiva compleja y que, por ello, resulta un aporte revelador a la comprensión de la estética de la dificultad.

Otra forma de complejidad narrativa, aunque no encaje dentro del puzle narrativo, es la ofrecida por las narrativas catalíticas que apuestan por una “*hiperestilización* formal permite una digresión estética que narra desde el gesto. Una densidad discursiva que reivindica la complejidad desde el lenguaje cinematográfico (diluido en el formato serial y vertebrador, en estos casos, de buena parte de sus unidades)” (García-Catalán et al., 2019: 733). La catálisis se contrapone al núcleo, a la narración nuclear que plantea la acción, los eventos y los clímax, son narraciones más cerradas. Mientras que las catálisis “posibilitan que el sentido no se cierre, sino que se acerque a la oscuridad que late en lo bello”. Además “son clave en la creación un mundo de ficción singular, en el cual el aura y la verosimilitud no son incompatibles”. Este tipo de ficciones plantean un discurso que se despliega sin prisas, donde el discurrir del tiempo permite la descripción y el detalle, practican “la elegancia del bien decir, el lenguaje de lo indirecto y la metáfora, la narrativa del detalle” (García-Catalán et al., 2019: 720). Las narrativas catalíticas “dan vueltas sobre los afectos, permitiéndose en sus descansos construir lo sentimental desde una compleja subjetividad”. Pero a la hora de urdir un relato es necesario “pensar la distribución entre núcleos y catálisis”, puesto que toda narración imbrica ambos aspectos del relato.

3.3.2 Temática

La temática de un texto hace referencia al contenido del mismo a expensas de su género, como el amor, la familia o la muerte. Son las ideas generales sobre las que gira el texto y que articulan su desarrollo. Estos temas pueden ser abordados de forma profunda o superficial y desde diferentes perspectivas que pueden agruparse dentro de estructuras de sentido para entender de qué habla un texto. Explica Ed S. Tan que un el tema:

“is a cognitive structure containing a hierarchy of aims, plans and events (...) The different themes have various learned and intrinsic interest values, which determine the number of meaningful inferences the Reading subject will make at any particular point in the processing of a narrative (...) themes optimize the number of inferences made. The presence of themes leads to the generation of inferences, while the intrinsic value of interest determines the number of inferences: the more interesting the narrative, the more inferences are made” (2011: 122-123).

Los temas son estructuras cognitivas activadas por las acciones en un mundo ficcional, declara Tan (2011: 127). Todo tema está vinculado a unas expectativas adscritas a estas estructuras, una secuencia de eventos más o menos elaborada que puede dirigirse a algún tipo de complicación o fracaso. Continúa Tan (2011: 125) explicando que las estructuras temáticas están vinculadas a los intereses del espectador, por lo que, al abordar un tema, estos intereses se “activan”. De esta forma, el interés del espectador se estimula a la espera que estos temas sean tratados en la ficción. Por ejemplo, la fijación del videojuego con lo armamentístico y lo militar de *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017), la ficción postapocalíptica como escenario pop en *Fallout: New Vegas* o la violencia como mecánica principal por encima de cualquier otra *Hotline Miami*, son algunas temáticas relevantes.

Es necesario diferenciar tema y género porque puede llevar a confusión, pese a que en el videojuego los géneros no se corresponden a la temática. En el cine, Altman asegura que “Se supone que los géneros residen en un tema y una estructura determinados o en un corpus de películas que comparten un tema y una estructura específicos” (2000: 45-46). Como se ha explicado previamente, los géneros en el videojuego adoptan una postura mecánica, se reconocen por la agencia del jugador en el mundo ludoficcional. Pero dentro de estas estructuras mecánicas, se reconocen diferentes temáticas que son el denominador común en muchos videojuegos. Por ejemplo, un shoot'em up puede situarse en un contexto bélico, pero también en espacios inhabitables del terror. Además, algunos están más vinculados a unas temáticas que otras, por ejemplo, el walking simulator con diversas aproximaciones al drama o la aventura gráfica con el misterio y/o la comedia. Entonces, aunque pueden extraerse temas lúdicos relacionados con los géneros del videojuego, este apartado se centra en la temática ficcional, por lo tanto, está más

cercana a la idea de género del cine y la literatura. Por ejemplo, el videojuego utiliza como tema los tropos de las ficciones del trauma imitando el bagaje de otros medios como el cine o la literatura (Smethurst & Craps, 2015: 269).

Como cualquier objeto cultural, el tema en el videojuego puede abordarse desde lo general a lo específico, plantear una aproximación cercana a postulados conformistas (Bown, 2017: 115) o expresar ideas subversivas. Una misma historia, al tratar una temática específica, puede contarse de diferentes maneras, con diferentes tonos o con diferentes objetivos. Es importante cómo y qué representa o puede representar el videojuego. Muchos discursos encierran al videojuego dentro de parámetros que siempre tratan los mismos temas, negando el poder del videojuego para tratar temáticas y motivos argumentales (Balló y Pérez, 1995) más complejos o alejados del camino del héroe o del tropo del elegido.

El videojuego independiente aborda temáticas poco exploradas en el mainstream, adoptando posturas inusuales, alternativas o contraculturales de forma madura y reflexiva (Jørgensen, 2014: 6). Aportan un “carácter ético, cultural, político y filosófico, que requieren una reflexión de un nivel que va más allá de la resolución de los desafíos del juego” (2014: 2). Pérez-Latorre (2015: 131) describe esta postura como una concepción del videojuego “como medio de expresión personal y como instrumento ideológico para el progreso social y la lucha contra discursos dominantes de las élites políticas, económicas y culturales”. Un discurso más propio del videojuego comercial, aunque siempre hay divergencias ideológicas y que devienen en contradicciones (Pérez-Latorre & Oliva, 2019: 3), como *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013). Este juego construye un sugestivo universo distópico dentro de estructuras lúdicas puramente conservadoras, derivadas de su núcleo agonal y competitivo, imagen especular de la cultura neoliberal contemporánea.

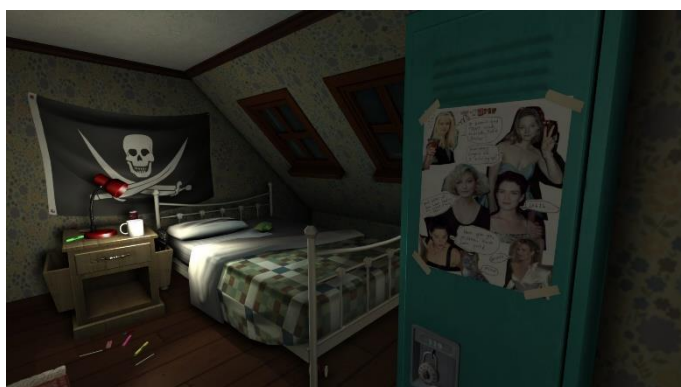


Ilustración 39: *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013).

Para describir la ruptura del videojuego independiente con los discursos dominantes, Pérez-Latorre (2015, 130-131) utiliza los ejemplos de *The Binding of Isaac*, que trata el tema del maltrato infantil; *Braid* (Number None, Inc., 2008), un videojuego que “despliega una crítica

historia de desamor acompañada de reflexiones existenciales alrededor del tiempo, el arrepentimiento y el perdón, que aparecen plasmadas en fragmentos de texto en las transcripciones entre los niveles del juego”; *Gone Home* que propone “una reflexión sobre la crisis de la adolescencia a través de un original juego de exploración de la antigua casa de los padres de la chica protagonista”; o *Dys4ia*, “donde a través de una serie de mini-juegos cargados de significaciones simbólicas, la autora relata su experiencia personal como transexual y su vivencia del proceso de cambio de sexo al que se sometió”; *The Stanley Parable* “pone en crisis, irónicamente, el «sagrado» principio de la libertad de interacción del usuario” (2015, 134). *The Stanley Parable* es un videojuego distópico tanto en su construcción ficcional como lúdica, dado que plantea un universo donde no existe la victoria y frustra al jugador que carece de poder, alejándolo de los discursos dominantes (Pérez-Latorre & Oliva, 2019: 9).

3.3.3 La cámara

La cámara juega un rol epistémico en el acceso del jugador al mundo virtual (Tavinor, 2009, 66), puesto que lo sitúa en una posición concreta frente a la ficción, sea en primera o tercera persona, la vista cenital, cámara fija o libre. La cámara en el videojuego, al igual que en el cine o el marco de un cuadro, determina el *punto de vista* de la ficción —que no la *focalización*—, lo que el jugador puede o no puede ver. Es importante apreciar cómo la cámara sitúa la mirada del jugador en el mundo ludoficcional, cuál es “la posición que adopta”, normalmente asociada al género. Pero más allá de esto, asegura Martín Núñez (2020: 80) “no solemos preguntarnos cómo se construye o cómo se escribe el nivel audiovisual y qué implicaciones para la jugabilidad y la identificación con el avatar/personaje conlleva”. Continúa explicando como “la relación entre encuadre, jugabilidad e identificación, al poder que se otorga —o se retira— con la mirada y la gestión del punto de vista, o al montaje como un elemento articulador de un texto con ciertas intenciones dramáticas que se ejecuta en tiempo real”. Dependiendo de la perspectiva tomada, el videojuego se despliega ante los ojos del jugador de manera diferente. El punto de vista está “íntimamente ligado al género porque cada tipo de juego necesita ofrecer al jugador la mejor mirada posible” (ibid.) para cada tipo de propuesta ludoficcional, desde el grado cero que busca, ante todo, la funcionalidad. Pero esta mirada se torna insuficiente cuando se busca una perspectiva más narrativa y estética. Es decir, que la cámara, aunque su principal utilidad es ser funcional y operativa para el jugador, es también un dispositivo narrativo (Nitsche, 2008: 85).

Aunque el jugador tenga el control sobre el movimiento de la cámara esta tiene unas características que definen su relación con el mundo. Por ejemplo, la cámara cercana a la espalda de Kratos en el nuevo *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2018) relaciona al jugador con el personaje y su mundo de forma diferente a la cámara lejana de las primeras entregas de la saga. Esta cercanía les confiere una mayor crudeza y visceralidad a las imágenes. Una sensación similar

a la que transmite *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), aunque en este caso la cercanía de la cámara suma una mayor opresión y la vulnerabilidad de Senua. Con una perspectiva en primera persona, la relación del jugador con el mundo del juego es directa, dado que relaciona la mirada del jugador con el avatar. En *What Remains of Edith Finch* el jugador toma la posición de diferentes miembros de la familia Finch en sus últimos momentos de vida, creando un vínculo directo entre las acciones de estos y el jugador, generando una relación más empática con la narración. La cámara cenital que utilizan los videojuegos de estrategia, además de funcional, permite tener bajo control cierta extensión del terreno para gestionar todos sus recursos y crear estrategias más efectivas, establece la relación de dominio sobre el terreno y sus elementos.

La cámara de seguimiento libre “pone en manos del jugador la *realización audiovisual*, el *encuadre* de gran parte del juego”, pudiendo “elegir hacia dónde mira en cada momento, qué queda en campo y qué queda fuera de campo” (Martín Núñez, 2020: 82). Pero la mirada siempre puede estar dirigida hacia unos lugares específicos, dado que “dejar el encuadre totalmente en manos del jugador puede entorpecer la construcción de la tensión dramática necesaria construida a partir, precisamente, de la potencia expresiva del *plano*”. Todo encuadre tiene un valor, esté otorgando la libertad en la mirada al jugador o no. En *Resident Evil* (Capcom, 1996), las cámaras son fijas y utilizan ángulos cinematográficos que, además de aprovechar de forma eficiente sus pocos recursos gráficos, ocultan información espacial para generar más tensión en el jugador, abandonándolo a su suerte en una situación de impotencia frente al propio espacio. Este tipo de perspectivas se aleja de la principal posición de la cámara en el videojuego: la centralidad del jugador. Krzywinska (2015) explica como a partir de la cámara toma cuerpo la idea de impotencia del jugador, al negarle el poder de ver y leer el espacio que le rodea, impidiendo que el jugador actúe de forma eficiente. En los videojuegos de mundo abierto, la cámara se libera de las imposiciones del diseñador y queda en manos del jugador, resaltando la supuesta libertad de este. En *Resident Evil*, en cambio, el jugador no es el centro de la acción, es el propio escenario, el laberinto de supervivencia del jugador.



Ilustración 40: *Resident Evil HD Remaster* (Capcom, 2015).

Independientemente de la perspectiva que tome el videojuego a partir de su cámara, esta puede entenderse como un sistema de ocultación. Si la cámara es la forma en que el juego muestra el mundo al jugador, le otorga toda la información visual necesaria, es por fuerza un sistema de ocultación. Retomando el ejemplo de *Resident Evil*, los encuadres funcionan “para obstaculizar la mirada y así generar un impacto emocional en el jugador a través del efecto sorpresa y la sensación de claustrofobia” (Martín Núñez, 2020: 84). La cámara en primera persona limita la visión a un espacio muy reducido frente al avatar, haciendo que el fuera de campo –el espacio oculto– sea mucho mayor que la mostración. La cámara cenital, pese a mostrar un amplio espacio alrededor del jugador –sea un personaje o el cursor– nunca puede mostrar la totalidad del espacio, siempre existe un fuera de campo. La percepción del espacio depende, principalmente, de la cámara, pero también de los elementos que componen el plano, los componentes del mundo. Costikyan (2013: 101) habla la percepción como una fuente de incertidumbre del videojuego, descrita como la dificultad de percibir lo que ocurre en el mundo ludoficcional: la cámara cenital de *Ikaruga* (Treasure, 2001) encarna un infierno balístico donde la cantidad de elementos en pantalla interfiere en la capacidad visual del jugador para detectar los elementos relevantes; la cámara en *Guitar Hero* (Kay, 2005) permite ver las suficientes notas en pantalla para reaccionar a ellas, pero nunca seremos capaces de ver más allá de eso. El campo de visión que proporciona la cámara es una limitación de cómo el jugador puede percibir el mundo, la amplitud y cercanía del plano, el movimiento de cámara y la libertad del jugador para moverla, son elementos expresivos que dan significado a la percepción del jugador en el mundo.

3.3.4 Mecánicas narrativas

En el videojuego, argumenta Fernández-Vara (2009: 43), se presentan una serie de eventos que pueden ser resultado de las reglas, de las acciones del jugador o preestablecidas por los creadores. Pero como el jugador cumple el papel de narrador y narratario, estos eventos toman forma a partir de su perspectiva. Incluso, si el juego lo permite, el texto puede dirigirse hacia diferentes lugares. La propia experiencia lúdica se transforma en vivencia narrativa para el jugador, como aseguran Planells (2011: 69) o Teun Dubbelman (2016: 50): una parte de la narrativa del videojuego es la que se genera a partir de la actuación del jugador dentro de un diseño predefinido con mayor o menor libertad. De esta forma se producen dos narraciones que se sustentan en los tiempos de Jesper Juul (2004): “*play time*” y “*event time*”, la narración vivencial de la partida, de la performance del jugador; y la narración del mundo ludoficcional construida a partir de sus eventos y las acciones del jugador.

Como hemos explicado en el segundo capítulo, la modulación de la curva de dificultad articula el relato dramático, principalmente desde el metarrelato, el relato experiencial del jugador, pero también como ficción. Pérez-Latorre expone que “mientras que en el cine dos recursos

estructurales básicos para mantener el interés dramático son los giros argumentales y las subtramas, en el videojuego los recursos básicos al respecto son los «retos de aprendizaje» y «retos de dificultad» (2012: 194). Por ejemplo, durante los enfrentamientos contra los jefes finales, en los que el jugador se halla atrapado en un espacio limitado, con un enemigo que no cesa en su empeño de acabar con él. En estos enfrentamientos surgen momentos dramáticos o victorias conseguidas en el último momento, experiencias significativas en el diseño de la escena y cómo actúa en el jugador en ella, afectando al mundo y viéndose afectado por este.

Esta narración articulada en el acontecer de la partida es denominada por Calleja (2011: 124) como “alterbiography”. Se trata de una síntesis de reglas, signos y performance, las ideas que el videojuego transmite a partir de sus mecánicas, el diseño de niveles y la propia performance. Esta alterbiography es la “narrativa generada en el devenir de la partida durante la interacción con el espacio de juego (...) un proceso cíclico proporcionado por los aspectos cualidades representativas, mecánicas y específicas del videojuego y que toman forma en la mente del jugador”. A la narración creada a partir de las mecánicas, Dubbelman (2016: 43) la denomina “mecánicas narrativas”, que sirven a la construcción de la ficción a partir de las acciones del jugador en el mundo del juego. Además de la función de una mecánica en concreto para la construcción narrativa, Dubbelman (2016: 47) se detiene en el contexto y cómo puede modificar el significado de las mecánicas.

Utilizando *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014) como ejemplo, Dubbelman explica que la acción de lanzar objetos, que normalmente se utiliza para despistar a los enemigos, adquiere otro significado cuando se utiliza dentro de un contexto más lúdico, cuando la protagonista Ellie y su amiga lanzan ladrillos contra las ventanas de unos coches abandonados. Cambiando el contexto, los diseñadores utilizan el mismo conjunto de mecánicas para “hacer que el jugador encarne otro tipo de evento de la historia”. En este momento concreto, explica Dubbelman, “las mecánicas hacen que los personajes actúen de forma creíble e identificable; uno podría esperar este comportamiento de dos adolescentes saliendo juntas”. En otra escena, Ellie y su amiga empiezan una la pelea con pistolas de agua, otro ejemplo que Dubbelman utiliza para recontextualizar las mecánicas, otorgando nuevos significados. En esta escena la mecánica del disparo adquiere un tono lúdico y desenfadado, haciendo que las protagonistas olviden por un momento la cruda y hostil realidad que les rodea. Naughty Dog utiliza esta recontextualización en el tutorial de *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016), utilizando un momento desenfadado del protagonista utilizando una pistola de juguete. Este contexto resitúa al protagonista en su nuevo estatus quo, donde Nathan ha dejado de lado la acción y lleva una vida más relajada. La idea es enfatizar un discurso, unas ideas, mediante las mecánicas y evocar una respuesta emocional y afectiva que depende de la contextualización, dado que el uso de las mecánicas con función narrativa existe en consonancia al resto de elementos de la ludoficción.



Ilustración 41: *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014) y *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013).

Continuando con la función narrativa de las mecánicas, Sim Yuin Theng y Alex Mitchell (2017: 141-143) explican como en *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013) el esquema de control sirve para narrar la relación entre los hermanos protagonistas (Markle, 2017). El jugador debe manejar simultáneamente a ambos, cada uno con un lado del mando. A través del esquema de control y las mecánicas el juego describe la relación entre estos, que emprenden un viaje juntos donde se enfrentan a retos cada vez más complejos que derivan en una mayor coordinación y compenetración. Cuanto más avanza el viaje, más unidos están los hermanos. Esto toma un mayor significado cuando, al final del juego el hermano mayor muere, pero en lugar de dejar de tener uso su lado del mando, adquiere uno nuevo, dado que su espíritu perdura en el hermano pequeño hasta el final. Sim y Mitchell explican este tipo de narrativa como “gameplay as enacting narrative” (2017: 146). Todas estas definiciones, plantean un pensamiento en torno al significado de las mecánicas como herramientas narrativas y afectivas dentro del entramado de mecanismos ludoficcionales del lenguaje lúdico.

3.4 Tecnología y plataformas

El apartado audiovisual y artístico del videojuego depende de la tecnología que lo sustenta y que permite un conjunto de expresiones artísticas determinadas. El tipo de tecnología utilizada para desarrollar un videojuego se explora en los *platform studies*. La plataforma es la tecnología para

la cual el videojuego está diseñado, esclarece Fernández-Vara (2015: 70-71), las máquinas, periféricos y otros componentes que dan forma al aparato en sí, el hardware que ejecuta el software (consola, PC, móvil) como el motor con el que se ha creado el videojuego (Unreal, Unity). Toda plataforma, continua Fernández-Vara (2015: 72-73), conlleva una serie de limitaciones tecnológicas que los desarrolladores deben explorar y explotar para, a partir de estas, construir los elementos necesarios. Nick Montfort e Ian Bogost (2009) explican que en la elección de una plataforma en concreto se definen sus posibilidades y limitaciones, qué se puede hacer con ella. Mediante estas tecnologías el videojuego se sirve de diferentes formas de expresión artística, del hiperrealismo del videojuego de gran presupuesto al minimalismo del experimental. El aspecto representacional y artístico, cómo se utiliza la tecnología, crea una parte importante del ánimo de la obra, contribuye a expresar sus temas y a la narrativa.

Aunque Monfort y Bogost (2009) se refieran a dispositivos electrónicos, como apunta Ian Bellomy (2017), la teoría de los platform studies es aplicable a cualquier dispositivo analógico como un tablero, dados o cartas. Es decir, toda plataforma electrónica o analógica siempre limita unas posibilidades y potencia otras. Aquí entra la imaginación y conocimientos de los diseñadores a la hora de aplicar las posibilidades tecnológicas de cada plataforma a sus intereses estéticos.

El videojuego, como medio tecnológico, está ligado al desarrollo y evolución de la tecnología que lo sustenta y de las plataformas que los ejecutan. Las plataformas tienen un papel “fundamental para entender cómo se crearon los primeros videojuegos en tanto que la plataforma es quien define las restricciones, limitaciones y creatividad de cada *output*” (Gazzard, 2013). La tecnología repercute en cómo se juega, el diseño y mecánicas, y en el aspecto audiovisual. Además de ser relevante como factor contextual, puesto que puede afectar a la experiencia de formas significativas, aunque difíciles de determinar. Por ejemplo, jugar con un equipo de potencia insuficiente puede afectar a la percepción del jugador y ofrecer una experiencia inadecuada (Harpold, 2007).

La evolución tecnológica ha permitido crear ficciones mucho más elaboradas, cuidadas y realistas, aunque en muchos casos, quedan relegadas a una mera pátina superficial que no tiene como objeto crear ficciones realmente profundas. En este aspecto, algunas aventuras de texto –la única forma de crear narraciones elaboradas en los inicios del videojuego (Heron & Belford, 2015: 2-3)– son espacios mucho más evocadores (Chang, 2019: 31) que los mundos hiperrealistas. El motor de juego es el medio tecnológico que permite la representación audiovisual, que condiciona el tipo de ideas y experiencias posibles. Como explica Tavinor (2009: 62-63), el motor del juego es un elemento esencial en la construcción audiovisual del videojuego, el responsable de organizar elementos estructurales como: la inteligencia artificial, los subprocesos y la administración de memoria, las físicas y detección de colisiones o el renderizado gráfico.

3.4.1 Apariencia y presentación

En la discusión sobre representación audiovisual del videojuego es necesario el uso del lenguaje cinematográfico, artístico y musical, principalmente porque son lenguajes de los que el videojuego bebe constantemente con una teoría más desarrollada (Fernández-Vara, 2015: 149). Aunque siempre teniendo en cuenta que no se puede centrar el análisis en estos préstamos lingüísticos, dado que es necesario profundizar en la idiosincrasia de cada medio.

La presentación audiovisual, su dirección y diseño artístico, son cuestiones que se solventan en la aplicación de las diversas tecnologías, que dependen de factores como los intereses artísticos, la inversión económica, el tiempo de desarrollo o los problemas de producción. La dirección artística y audiovisual depende de los intereses y necesidades ludoficcionales de una obra concreta (Juul, 2014), desde lo abstracto de *Tetris*, hasta la representación de mundos ficticios elaborados como *Red Dead Redemption 2*, pasando por términos medios como *Super Mario Odyssey*. Es decir, en el videojuego se utilizan muchos estilos visuales adecuados a tendencias del medio, corrientes artísticas o influencias de otros medios como el cine o el cómic. En este sentido, Cho Hyerim, Andy Donovan y Lee Jin Ha (Cho et al., 2018: 637-638) configuran una taxonomía a partir de catorce estilos artísticos: *caricature*, *cel-shaded*, *comic book (anime/manga)*, *handicraft*, *ilusionism*, *Lego*, *minimalism*, *photorealism*, *pixel art*, *psychedelic*, *silhouette*, *televsualism*, *text* y *watercolor*. Esta taxonomía, aunque limitada como reconocen sus autores, permite comprobar algunas formas de representación en el videojuego, desde el píxel art al fotorrealismo o la caricatura y el cel-shaded.

El píxel art es un estilo artístico muy utilizado para evocar estilos audiovisuales y fórmulas mecánicas pasadas, pero también permite construir mundos con atmósferas de expresividad marcada –y que requieren pocos recursos económicos– que no son posibles con estilos más complejos e hiperrealistas. El uso de polígonos como dispositivo de expresión visual es la más extendida en la actualidad, dado que permite una mayor fidelidad de todo tipo de objetos, sujetos y espacios (Tavinor, 2009: 64). El hiperrealismo puede ser utilizado para aumentar algunas emociones como el sentido de la maravilla o la espectacularidad, como sucede con en grandes hitos tecnológicos como *The Last of Us: Parte II*. Pero dentro del estilo fotorrealista, la dirección artística puede variar mucho. Por ejemplo, *Uncharted* y *Gears of Wars* (Epic Games, 2006) son dos videojuegos de acción en tercera persona con coberturas, pero presentan una dirección artística muy diferente: el primero busca el realismo pero sin olvidar la maravilla y la fantasía que invita a la aventura en sus ambientes selváticos, un efecto que consigue utilizando una paleta de colores muy vivos, música orquestal y animaciones caricaturescas o exageradas; *Gears of War*, por su parte, utiliza una paleta de colores más apagada, de colores grises y terrosos, con música industrial, y la búsqueda del realismo desde la obsesión por el detalle –visible en las armas y

armaduras de personajes y enemigos–, los escenarios desolados y escenas espectaculares, las características que demanda un juego de acción militarista y postapocalíptico.



Ilustración 42: The Last of Us Parte II (Naughty Dog, 2020).

La representación ficcional en el videojuego siempre importa, afirma taxativamente Bateman (2015: 4). Aunque algunos jugadores se centren en las mecánicas y reglas –prestando poca atención a la ficción–, la representación del mundo ludoficcional y sus personajes es un factor muy relevante para los jugadores que hacen “roleplay”. Incluso para estos jugadores centrados en las mecánicas, el aspecto de los personajes es siempre importante, por ello –aunque siempre puede matizarse y últimamente está cambiando bastante– se ha recurrido de forma constante a prototipos de héroe muy asentados en el acervo cultural como fantasías de poder. En el diseño del personaje se imbrican la ficción y las mecánicas, “es una entidad ficcional caracterizada y con funciones en el relato” (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 10). Los personajes son figuras jugables (Vella, 2015b: 22), entidades en el mundo ludoficcional que toman cuerpo en la intersección del control directo del jugador, el avatar y su representación ficcional, personaje.

Continuando con el ejemplo de *Gears of War*, el reto es percibido de diferente manera cuando el jugador controla a un personaje como Marcus Phoenix: grande, fuerte y bien equipado, aunque se enfrente a enemigos igual de grandes, fuertes y resistentes. En *Ico* el personaje principal es un niño débil y sin recursos que además debe colaborar y defender a una joven igual o más frágil que él. Por eso, en *Silent Hill* el protagonista es una persona cualquiera, un padre o una adolescente corriente sin entrenamiento físico ni mental para poder enfrentar la situación. Controlar personajes frágiles y falibles dentro de un entorno realista, puede generar emociones de terror en el jugador, que reconoce el espacio como verídico o cercano a la realidad, hecho que incrementa el terror al habitar un espacio reconocible donde el terror se infiltra y lo inunda todo.

3.4.2 Metalepsis

Los mundos ludoficcionales son construcciones digitales con límites determinados por la tecnología utilizada, las necesidades de producción o por decisiones de diseño. La tecnología y

las necesidades de producción obligan a los diseñadores a detenerse en algún momento del proceso creativo (Navarro-Remesal, 2016: 199-200). Esto se traduce en la imposibilidad de incluir todos los detalles e ideas deseadas o modificarlos para adecuarlos a su situación. Harpold (2007) denomina determinismos mediales a los límites que definen lo que se puede hacer o no, y utiliza los conceptos de *metalepsis* y *recaptura*.

Partiendo de Harpold, Navarro-Remesal y García-Catalán (2014: 8-9) exponen que la *metalepsis* es la “ruptura voluntaria o aceptación de los límites del videojuego, puede servir como recordatorio del “poder absoluto” de las reglas dentro del videojuego”. Las constantes referencias extradiegéticas de *Metal Gear Solid* es un buen ejemplo de ello. La *metalepsis* es “toda intrusión del narrador o del narratorio extradiegético en el universo diegético” (Planells, 2015: 108). Entonces, es un concepto utilizado para expresar la ruptura de las fronteras entre dos mundos narrativos. La *recaptura*, en cambio, es “la incorporación de las fronteras entre técnica y semiótica a las reglas y lógicas internas del juego”. Se trata de límites justificados por la ludoficción, como las puertas cerradas en *Silent Hill*. Estos dispositivos revelan las complejidades de la diégesis ludoficcional, así como la necesidad tecnológica del medio y el constante contacto entre capas. Ambas formas metalépticas son expresiones de autoconsciencia narrativa, además de *gameplay* poética, pues revelan la artificialidad del dispositivo y hace explícitas las fronteras al convertirlas en un espacio “donde el discurso ludonarrativo deja de funcionar, se le están recordando al jugador las normas del pacto que ha establecido con el juego” (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 8).

El juego colapsa de la cuarta pared que separa la ludoficción y la realidad constantemente en el acto de permanente posesión del personaje. Planells (2015: 157) reivindica el uso del concepto de la *metalepsis* para hablar de la acción del jugador en el juego. La *metalepsis* “establece un flujo estable desde el mundo extradiegético hacia los personajes y elementos constituyentes del espacio de juego”, donde el jugador “realiza un permanente acto de posesión sobre un personaje (...) y modifica mediante sus acciones el desarrollo narrativo del videojuego, siempre desde la ruptura de la diégesis” (ibid.). Esto explica, por ejemplo, el control ortopédico de *Silent Hill* como una *metalepsis* que recuerda constantemente que el jugador se halla ante un objeto ludoficcional, pero que, en lugar de romper la experiencia, refuerza el sentimiento de indefensión frente al mundo.

La *metalepsis* puede ser, según Planells, de dos tipos: naturalizada y excepcional. La *metalepsis* naturalizada es aquella que establece “una relación que constituye la propia actividad lúdica (...) un elemento estructural e inspirador para el propio medio” que se produce a partir de dos procesos como “el control físico del jugador y el punto de vista de juego” (2015: 160). A partir de este concepto, Planells habla de la *devolución metaléptica* como “la respuesta automática y ajustada del mundo de ficción a la acción del jugador y que forma parte, entre otros elementos, del conjunto

de percepciones mediadas que componen el círculo funcional videolúdico”. Tanto la metalepsis naturalizada como su devolución se “relacionan con un sistema que se limita a comunicar todo tipo de informaciones al usuario mediante la interfaz de juego, una capa de acción y percepción ubicada entre la diégesis y los bordes extradiegéticos” (Planells, 2015: 161). Entonces, la metalepsis naturalizada se caracteriza “por la intervención del jugador extradiegético en el mundo de la diégesis mediante un sistema de control físico (simbólico, explícito o compuesto) y una interfaz de juego, que recibe, en contraprestación, una devolución metaléptica que se puede manifestar por la interfaz de juego (reducción de vida, aumento de la puntuación) y/o por el control físico (vibración del mando)” (Planells, 2015: 162). De esta forma, las fronteras entre jugador y gameworld se sitúan en una membrana elástica y flexible donde apenas se diferencia entre dentro y fuera del universo virtual (Jørgensen, 2013: 126). Este espacio liminal es un espacio donde pensar en los propios límites del juego y como estos se relacionan con el contexto que lo rodea (Chang, 2019: 14-15). Es un espacio donde lo natural y lo digital colisionan lo cual obliga a reflexionar sobre el significado de estos elementos que componen la experiencia de juego, lo virtual y lo natural.

La metalepsis excepcional es la más interesante al abordar la ficción, puesto que es un ente que “sorprende al jugador rompiendo los límites de la ficción. Este ente puede ser el sistema o bien alguno de los particulares ficcionales” (Planells, 2015: 163). Es decir, cuando algún elemento del mundo ludoficcional se salta los límites de la ficción apelando directamente al jugador. En el videojuego japonés o *gēmu* (Navarro-Remesal, 2018b) es muy habitual el uso de esos recursos que quiebran los límites, ya bastante difusos, de la metalepsis en el videojuego. Declara Jørgensen (2013: 109) que el sistema a veces se dirige al jugador como a un personaje de la ficción, otras como el propio jugador, o como un usuario. Planells (2015: 164-166) detecta cinco posibilidades metalépticas excepcionales dependiendo de los implicados y de la dirección de la ruptura: *Metalepsis del sistema-narrador sobre jugador*, el constructor del espacio ficcional interpela al jugador; *Metalepsis de sistema-narrador sobre personaje*, el narrador se dirige a algún personaje; *Metalepsis de personaje sobre sistema-narrador*, el personaje reclama la presencia y acción del ente narrativo o del sistema; *Metalepsis de personaje sobre jugador*, algún personaje interpela al jugador; y *Metalepsis intertextual de personajes y existentes*, interpelaciones a otros textos ficcionales.

La dificultad es otro factor estético que evidencia la metalepsis al recordar al jugador que está ante una ludoficción. La dificultad rompe constantemente el modelo del flujo donde el jugador entra en un estado de “trance” en el que el juego no es ni muy difícil ni muy fácil, haciendo que olvide que está jugando. El reto de alta dificultad mecánica recuerda en todo momento al jugador que está ante un videojuego. Esta ruptura constante, recuerda el “poder absoluto” (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 9) de las reglas dentro del videojuego.

3.5 Resumen del capítulo de la ficción en el videojuego

Entendemos por ficción toda representación audiovisual, artística y narrativa que construye el mundo ludoficcional y que confiere intención, contexto y razón de ser a las mecánicas y reglamento. A su vez, cimenta el marco de referencia emocional para la agencia del jugador. Preferimos hablar de ficción porque no todo videojuego narra una historia y porque la ficción supera los límites de las historias y las narraciones, las desborda por la falta de clausura. Los mundos ludoficcionales permiten concatenar la dimensión ficcional con la lúdica sin rupturas, conciliando las dos perspectivas, que coexisten y se experimentan al unísono. Todo videojuego presenta un mundo de juego o gameworld que funciona como un ecosistema con características lúdicas y ficcionales propias. Algunas de estas son: la densidad, habitabilidad y alterabilidad, la ética y moral, la temporalidad, y la atmósfera y tono.

Tras indagar en la construcción de la ficción, ampliamos su significancia a partir de la narrativa, como elemento relevante en los videojuegos que incorporan elementos narrativos. El videojuego muestra diferentes estrategias para narrar sus historias que no tienen que atenerse a la narratología clásica, ni a la aplicación de las teorías de otros medios. Aunque en general se consideran las narraciones ludoficcionales simples, el videojuego puede articular narraciones complejas como sucede en el cine, aunque dentro de los márgenes específicos de la narrativa del medio. También es importante, porque guarda una estrecha relación con la dificultad, las temáticas que trata el videojuego. Como mecanismos expresivos, destacamos el papel de la cámara y el uso de mecánicas que, más allá de su carácter funcional, sirven para matizar la narración.

Cerramos el capítulo sobrevolando las relaciones entre el apartado artístico y la tecnología. Para ello, explicamos algunos de los conceptos teóricos como la plataforma, que es tanto el aparato que ejecuta el juego, los dispositivos necesarios para jugar y las herramientas de creación del juego. La tecnología utiliza delimita las posibilidades estéticas y expresivas de un videojuego, pero el uso y aplicación de esta tecnología depende de otros muchos factores, como los intereses artísticos, la inversión económica, el tiempo de desarrollo o los problemas de producción. La ficción afecta de forma determinante a la experiencia del jugador durante la partida. En este capítulo hemos profundizado en los aspectos que construyen la ficción en el videojuego y que pueden suponer un factor relevante en la percepción de la dificultad.

4 El jugador

El juego es un fenómeno inestable que acontece en una negociación constante entre juego y jugador. En esta negociación el juego siempre propone los límites en los que el jugador podrá moverse, pero es este quien lo ejecuta, lo juega y, al final, lo filtra con su marco perceptivo e interpretativo, dando como resultado la experiencia de juego. El objetivo de esta tesis es explorar la trascendencia de la dificultad en el videojuego, y esta es una percepción personal en constante diálogo con el juego, por lo que este estudio se sitúa en la intersección entre una perspectiva de análisis formal, del juego como objeto diseñado, y la performativa, centrada en el juego como práctica que acontece en un contexto. Al abordar al jugador como sujeto estético debemos tener en cuenta tanto su perfil –preferencias, implicación, aptitudes físicas, cognitivas, interpretativas y emocionales– como de su contexto. Este último factor, debe englobar tanto el espacio donde acontece la partida, los dispositivos utilizados, el contexto de creación y las relaciones que el jugador establece con otros sujetos.

La teoría de la performance nos permite acercarnos al objeto de estudio incorporando todo esto, puesto que encierra tanto al intérprete como al objeto interpretado y el contexto donde acontece. Como agente performativo, el jugador actúa ateniéndose a unos márgenes interpretativos, establecidos por el reglamento y la ficción que definen la libertad dirigida: el equilibrio entre poder e impotencia, obligación y prohibición. En estos márgenes que dependen del juego, el jugador puede tener más o menos libertad para interpretar su papel dentro de la ludoficción, expresar su identidad o quebrar los límites imponiendo nuevas reglas que transforman el discurso. La búsqueda de la significación de la dificultad en el videojuego como experiencia estética, nos insta a hacer hincapié en la interpretación crítica del videojuego como objeto cultural y artístico. No obstante, hay que recalcar que nuestro objetivo no es realizar perfiles de jugador y relacionarlos con experiencias de la dificultad, pero sí es imprescindible hablar del jugador como una figura incierta y que denota las complejidades del videojuego como experiencia estética.

4.1 El jugador en el videojuego

Los videojuegos son sistemas que necesitan del factor humano para ser ejecutados, lo que implica que el jugador inicie la partida con actitud lusoria. No puede existir el videojuego sin el jugador más allá de como objeto –aunque existen juegos que no lo necesitan, llamados “zero-player games” (Björk & Juul, 2012)–, al igual que no existe ninguna forma de teatro sin espectador (Rancière, 2010: 10). El jugador es el agente humano que interactúa con el sistema de juego, un sujeto activo que siempre debe ser concebido en relación al contexto sociocultural (Calleja, 2011: 11). Planells (2015: 119) explica que “el mundo ludoficcional se configura como un entramado de distintos mundos posibles que permanecen estáticos a la espera de la intervención del jugador, y solo cuando este interviene se produce el tránsito y la evolución de los distintos retos del juego”.

El mundo del juego preexiste a la partida, pero es el jugador quien lo hace avanzar, quien lo constituye como mundo activo al tiempo que lo experimenta de forma subjetiva. Antes de profundizar en el perfil del jugador, consideramos necesario aclarar que el jugador es siempre una figura incierta, maleable y única, de modo que resulta imposible conocer su respuesta a momentos concretos. En esta tesis abordamos la figura del jugador como productor de experiencias únicas que escapan al estudio cuantitativo.

Para comprender el videojuego como creador de significados, advierte Keogh (2014: 9), no tiene sentido afirmar que ciertos elementos y características son más o menos centrales cuando todos esos elementos se entremezclan y median con el jugador. Por lo tanto, no puede entenderse el jugador autónomo a expensas del juego, como tampoco tiene sentido separar los componentes sistémicos del videojuego de la corporeidad del jugador, de sus intereses, contexto e identidad. Durante la partida, el jugador entra a formar parte del mundo ludoficcional como operador, actor, espectador, cómplice e improvisador (Navarro-Remesal, 2019: 261), por lo que su situación durante la partida siempre es compleja (Fernández-Vara, 2015: 15). A esto se suma el rol que cada jugador puede tomar, haciendo que cada partida sea diferente y transformando el texto en el devenir de la partida dentro del espacio de posibilidades propuesto por el sistema.

Este espacio de posibilidades, sin embargo, no significa que la experiencia esté diseñada, en tanto que predefinida, pero sí dirigida, matiza Jørgensen (2013: 33-34). Todo sistema ludoficcional encamina unos comportamientos específicos dentro de sus márgenes mediante elementos de diseño concretos que son aceptados por el jugador. Las acciones del jugador deben ser significativas, pero no es imprescindible que produzcan cambios en el texto ludoficcional. Deben producir cambios en el sistema que acerquen al jugador a un estado deseado y, sobre todo, deben ser relevantes para el jugador. La falta de agencia, o su poco impacto en el mundo, son también importantes para el jugador como actante dentro de una performance.

En esta concepción del jugador, Aarseth (2007: 130) introduce el concepto del jugador implícito como una figura única. El autor asegura que no existe un jugador ideal, aunque sí uno “potencial” que recibe la información necesaria para poder ser un jugador real o “actual player”. Este jugador se configura a partir de esta información procedente del juego y su aprendizaje previo. Al aceptar jugar, el jugador se somete al reglamento, por lo que ya no es totalmente libre, debe actuar dentro de los márgenes del juego. Ian Bogost explica esta dicotomía del juego como una paradoja:

“it is an activity of freedom and pleasure and openness and possibility, but it arises from limiting freedoms rather than expanding them (...) interesting play experiences arise from more constraints rather than fewer”. (Bogost, 2016: 115-116)

Bogost describe la libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016) inherente al videojuego, las tensiones entre libertad y restricciones que exploraremos más adelante. Antes de definir este concepto, imprescindible para nuestro estudio, es necesario hablar del perfil del jugador.

4.2 El perfil del jugador

Como sujeto lúdico, el jugador focaliza la experiencia desde sus conocimientos y preferencias. Este foco se configura por las experiencias de juego previas que, como declara Swink (2009: 96-97), son las ideas, sentimientos, preferencias y expectativas que el jugador trae consigo a la partida y pasan a formar parte de su perfil. Estas experiencias y conocimientos previos dan forma al *capital lúdico* (*gaming capital*) del jugador, un concepto utilizado por Mia Consalvo (2007: 18) a partir del *capital cultural* de Bourdieu⁶, para describir un conocimiento abstracto y dinámico, que depende de cada jugador y cambia con el tiempo y los contextos. Según el capital lúdico de un jugador, de su contexto e intenciones, puede jugar un mismo juego de diferentes maneras, puesto que incluso el juego más lineal lo permite. Pero el capital lúdico no solo depende de jugar, también de todo el consumo de paratextos alrededor de los propios juegos, sea mediante revistas, webs, libros o canales de YouTube y Twitch. Explica la autora que existen muchos tipos de capital lúdico que pueden ser adquiridos y acumulados (2007: 184). Un jugador versado en los juegos de lucha tiene mucho capital lúdico sobre ese género, pero en cambio puede tener poco capital lúdico sobre juegos de plataformas. Y ese mismo jugador puede no ser bueno con los juegos de estrategia, pero sí tener un amplio conocimiento de su historia. Cercano a este capital de juego está la biografía lúdica (Tosca, 2020: 61) que todo jugador configura a medida que juega. Esta se entremezcla con su propia experiencia vital. Todo ello da forma a la perspectiva del jugador, pero no es lo único importante, pues otros aspectos vitales pueden inferir en la partida, como su cultura general o su contexto sociocultural. El capital lúdico del jugador y estos otros aspectos dan forma a cómo el jugador afronta un videojuego concreto en un contexto específico, dentro de sus posibilidades y de los límites impuestos por el juego.

Entonces, entendemos que el jugador siempre inicia la partida con un capital lúdico, un conjunto inicial de habilidades y saberes, además de sesgos y perspectivas propias, que se modifican a medida que juega en un continuo proceso de aprendizaje (Cook, 2007). El jugador analiza el juego en el acontecer de la partida, asimila patrones ludoficcionales y los asocia a estrategias de acción. De este proceso extrae las herramientas para comprender su funcionamiento (Rodríguez, 2006) que se convierten en nuevos conocimientos acumulados a su capital lúdico. Cada nuevo juego, cada nueva iteración a un texto ludoficcional, es una entrada o modificación de su currículum

⁶ Bourdieu lo utiliza para describir los hábitos de consumo en relación con la clase social, pero es ampliado por otros teóricos para describir cómo se gana, expresa y utiliza este capital cultural para delinear identidades y grupos en relación con los medios populares y la vida cotidiana (Consalvo, 2007: 18).

como jugador, lo cual aumenta sus conocimientos específicos adquiridos. Un jugador experimentado se enfrentará a un mismo reto con más herramientas que uno menos ducho, pues su trayectoria le ha otorgado un mayor conocimiento y estrategias para afrontar un reto y superarlo, por lo que su percepción de la dificultad en ese reto será menor.

Las preferencias del jugador influyen en su relación con el juego (Björk & Juul, 2012) y el tipo de juegos que estos buscan: “Tenemos distintos gustos porque tenemos paladares distintos” asegura Ahmed (2019: 79); no son cuestión de azar, sino rasgos adquiridos a lo largo del tiempo. El gusto “es un tipo de orientación corporal muy específica que se organiza a partir de lo que ya ha sido caracterizado como bueno o como un bien mayor” (ibid.). Los jugadores son sujetos parciales que “aceptan o rechazan la propuesta lúdica de acuerdo con sus predilecciones personales” (Navarro-Remesal 2016: 161). Explica Navarro-Remesal que “ningún jugador parte de una posición completamente neutra a la hora de establecer contacto con un juego” (ibid.). No existe un jugador modelo o neutro, puesto que todos cargan con experiencias lúdicas y vitales que configuran sus gustos e intereses y, por lo tanto, unas preferencias que fundamentan su relación con el juego. Aunque solo puedan pensarse en abstracto, es necesario prestar atención a estas preferencias como un factor relevante en la valoración de un juego por parte de un jugador. Esto explica, por ejemplo, los géneros predilectos del jugador y sus experiencias deseadas (Björk y Juul, 2012), que en el videojuego provienen de un tipo de reto concreto, aunque sin obviar las preferencias puramente ficcionales y temáticas. De este modo, los patrones de acción y temáticos influyen en la relación del jugador con un juego concreto y con la percepción de la dificultad.

Como asegura Navarro-Remesal (2016: 162), la implicación es una característica muy difícil de describir por la cantidad de elementos impredecibles que la influyen: “el ánimo del jugador, la configuración social de la partida (jugadores implicados, grupos, juego a distancia), el contexto, la cantidad de tiempo disponible para la partida, el interés por el mundo lúdico representado, los logros externos”. Es un factor complejo, entre la psicología del jugador, su perfil y su contexto; y variable, dado que puede verse modificada de forma voluntaria o involuntaria, y puntual, porque esta variabilidad está vinculada a un momento concreto. Como decimos, la actitud del jugador hacia el objeto lúdico puede variar sin previo aviso, modificando su *ánimo lúdico* o *playful mood* (Jørgensen, 2014: 3) y, por lo tanto, la implicación.

La implicación es un componente necesario para los retos emocionales que puede modificar la experiencia de forma notable (Denisova et al., 2020: 3). Por ejemplo, explica el diseñador Jakub Stokalski (2017) en Gamasutra, la coherencia de *This War of Mine* con la ficción representada aleja al juego de tendencias centradas en la optimización. Es decir, el jugador implicado tomará un rol que no busca sacar el mayor rendimiento, sino una experiencia estética adecuada a las coordenadas éticas de esa ficción. Es una postura que comparte con la ludoestética (Vu, 2018)

que explica la disposición del jugador a buscar caminos menos efectivos para alcanzar una respuesta estética más atractiva.



Ilustración 43: *This War of Mine* (11 bit studios, 2014).

Esta postura manifiesta la implicación del jugador con la estética de la dificultad, que supone la búsqueda de una vía más atractiva, aunque menos óptima, de alcanzar un mismo fin. Jørgensen llama *mentalidad lúdica* o *playful mindset* (2014: 2) a la disposición del jugador a aceptar seriamente la ludoficción que pueden modificar la interpretación y ejecución del texto. La implicación del jugador con la ficción de un videojuego supone una mayor preocupación por las derivas narrativas del texto que por los aspectos mecánicos (Jørgensen, 2013: 145). Esto afecta a videojuegos como *The Walking Dead* o *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) donde las decisiones tienen un peso en la narración, por lo que suponen un punto de inflexión en cómo el texto lúdico afecta al jugador y viceversa.

El tiempo y esfuerzo que un jugador está dispuesto a invertir en un juego es uno de los factores que Navarro-Remesal (2016: 161-162) incorpora en su análisis del jugador. El hábito de compleción de un jugador puede ser parcial y total, además de superficial, ligero, repetido, experto e innovativo dependiendo de su forma de jugar. Esta dedicación se expande más allá del texto ludoficcional a los paratextos y todo tipo de información sobre una obra, desde análisis a vídeos de YouTube o Wikis, y que ayudan a formar su capital lúdico. *The Witcher 3: Wild Hunt* exige mucho tiempo del jugador para poder seguir su historia principal o camino crítico, y más tiempo aun si quiere explorar otras posibilidades que propone su mundo. Aunque no es la única forma de jugarlos, en juegos online competitivos como *Overwatch* (Blizzard, 2016) se necesita dedicación para no perder habilidad ni capital lúdico y conocer los cambios introducidos con actualizaciones y parches, sea jugando o con paratextos. La dedicación temporal que requiere un videojuego puede afectar a la estética de la dificultad por la predisposición del jugador a dedicar tiempo a un juego concreto. El videojuego demanda un tiempo adaptable a diferentes tipos de jugadores, quienes deciden cuánto tiempo dedicar a cada juego. El tiempo de dedicación es una tensión configurada entre lo que ofrece un juego concreto y lo que busca el jugador.

Para acabar de definir el perfil del jugador es importante tener en cuenta cuáles son sus aptitudes. Si nos adscribimos a los modelos del reto de Aponte et al. (2011) donde el reto nace en la intersección entre habilidad del jugador y reto diseñado, o la dificultad objetiva y subjetiva (Constant et al., 2017), hablaríamos de las habilidades específicas necesarias para afrontar retos concretos. Es decir, el reto de habilidad se centra en los reflejos, la resistencia, el tiempo de reacción y la memoria muscular (Denisova et al. 2020: 5). *Bayonetta* (Platinum Games, 2009), *Tetris Effect* (Resonair, 2018) o *Doom* (id Software, 2016) se centran en la actuación rápida y precisa del jugador, en cierto componente rítmico nacido de la necesidad de prever los ataques de los enemigos y reaccionar a tiempo, reconocer patrones y situarlos en el espacio correcto o para apuntar con el arma mientras se esquivan los ataques enemigos. Son juegos que exigen que el jugador tome decisiones al instante, analizar el ritmo de la acción, anticiparse al momento a momento y reaccionar en consecuencia; también demandan un proceso cognitivo. Swink (2009: 36-37) explica que toda respuesta del jugador demanda unos procesos perceptivos, cognitivos y motores. Entonces, aunque en estos ejemplos prima la respuesta motora, siempre exigen percepción, pues son los procesos que acontecen cuando el jugador recibe los outputs visuales, aurales, hápticos y propioceptivos del sistema, detectando y procesando las señales recibidas; y cognición, el esfuerzo mental para resolver problemas, predecir las consecuencias de sus acciones o comprender elementos ambiguos de la narrativa e historia (Denisova et al. 2020: 3).

4.3 Performance

Una de las formas de juego diferenciadas por Roger Caillois es *mimicry*, o la aceptación e interpretación de un rol o “make believe”. Todo juego “supone la aceptación temporal (...) de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir (...) en ser un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia” (Caillois, 1986: 52). Esto es, la interpretación de un papel, la aceptación de un rol dentro de una ficción y actuar en consecuencia. La mímica y el disfraz, el teatro y la interpretación dramática son formas de mimesis y representan el espíritu lúdico de ser otro o de prestarse a la ilusión del artificio de la ficción (Caillois, 1986: 58). Bateman (2014: 6) explica como el principal interés de la teoría del make believe es la ficción, que fluctúa entre lo real y lo imaginado en objetos, como el cine, pintura, juego o literatura, entre otros. Bateman se inspira en la teoría del arte de Kendall L. Walton (1990), donde compara la experiencia del arte representacional con el juego del make believe. El modo de entrar en un mundo ficcional –sea en una pintura, película o videojuego– es mediante el ejercicio lúdico del make believe. Al entrar en juego, los jugadores se transforman mediante una máscara de ficción en intérpretes de la experiencia lúdica, “tienen que actuar para materializar la experiencia de juego” (Muriel, 2018: 352). El juego toma forma al ser jugado, pues “hasta ese momento es solo un conjunto de reglas y elementos de juego esperando a la acción humana” (Calleja, 2011: 8).

Como intérprete, el jugador utiliza el avatar o figura jugable como su extensión dentro del mundo ludoficcional, mediante la cual actúa de forma intencional para expresarse en los límites establecidos por el reglamento del juego. El jugador “no solo dramatiza sus acciones en el mundo ficcional, sino que representa al jugador en sí mismo” (Rivero Obra, 2018: 395) mostrando la dualidad del jugador en el lenguaje del videojuego. El jugador se expresa a sí mismo, al mismo tiempo que es otro, toma un papel y lo dramatiza ludoficcionalmente. Tanto el jugador como el actor teatral dan forma a sus personajes sin ceñirse por completo al texto, permitiendo mostrarse de un modo concreto a partir de ciertas pautas preestablecidas por el guion o el reglamento. En otras palabras, el reglamento, las mecánicas y la ficción definen una serie de pautas para actuar dentro del gameworld, que se imbrican en la perspectiva interna e intención del jugador.

La performance es un proceso creador de sentido tanto por parte de los creadores como por parte de los espectadores (Fernández-Vara, 2009: 1). Los “performance studies” se centran en el estudio de cómo y en qué contexto tiene lugar la acción humana. Lo que nos interesa para este estudio es cómo las acciones se llevan a cabo en el contexto ludoficcional siguiendo las bases de la teoría de la performance en el teatro desarrollada por Fernández-Vara. La autora (2009: 4) utiliza el concepto de performance para describir cómo un texto puede ser leído de forma diferente dependiendo de cómo lo encarna el actor y, por lo tanto, su significado puede ser diferente. En el videojuego se rompe la barrera del espacio de representación, dado que este espacio se extiende más allá de la pantalla. Para entender la performance como creadora de sentido deben tenerse en cuenta “todos los actores involucrados en el proceso: jugadores, hardware, software, periféricos, espacios físicos y virtuales, y muchos otros participantes” (Muriel, 2018: 355).

El reglamento establece unos límites que propulsan unos “movimientos y comportamientos específicos con los elementos de juego” (Fernández-Vara, 2009: 6), que deben ser interpretados por los jugadores y generar diferentes estrategias de acción. En la creación de esta identidad, la performance del jugador se sitúa en la intersección entre sus intereses y aptitudes, la ficcionalidad del mundo del juego, las mecánicas y diseño y el espacio de juego, el contexto de la partida. La identidad está unida a esta encarnación, es la idea del jugador dentro del mundo del juego, la conjunción de su conciencia y la agencia del sistema, quién es y cómo se comporta.

La figura jugable, expone Mercedes Rivero (2018: 396), es la “forma parte de la identidad dramática de un sujeto que necesita mostrarse de una forma concreta para poder realizar las acciones más apropiadas en el contexto en el que se encuentra”. En el proceso de dramatización “es necesario contemplar la acción desde un punto de vista simbólico, que se configura según principios ficcionales”. La identidad dramática facilita al jugador a actuar y relacionarse con el espacio de juego dentro de sus límites, que es similar a “la que lleva a cabo un actor de teatro cuando actúa en la escena” (ibid.).

La concepción del juego como performance revela las complejidades del papel del jugador en el espacio de juego. Una de estas complejidades la observamos en cómo el jugador se “narra a sí mismo las acciones que lleva a cabo a través del avatar y las incorpora en su experiencia” (Rivero, 2018: 398). La narración de las acciones se produce “tanto desde una perspectiva interna como externa” que dota de sentido la actuación del jugador y “le facilita la reflexión y el auto entendimiento” (ibid.). En este proceso, el jugador se percibe a la vez como agente interno y externo del texto. La performance se contempla como un proceso creador de sentido desde ambos frentes: desde la creación y actuación, a la recepción. Que en el caso del jugador en el videojuego puede ser el mismo sujeto quien toma ambos papeles, puesto que es el actor y espectador de sus actos. Ambos papeles son vitales para construir la experiencia estética del juego. El jugador es:

“an active performer because she is also an interactor; but she is also the audience of the performance, since she is the one who makes sense of the system and interacts accordingly. The look-and-feel of the game and specific triggered events are also part of the experience of the player as spectator of her own interaction” (Fernández-Vara, 2009: 6).

El jugador representa una figura dicotómica que no puede pensarse por separado, la performance plantea una concepción fenomenológica que integra ambas perspectivas. En la performance se establece una relación entre jugador y avatar que nunca es sencilla, porque implica una posición múltiple y compleja, como persona, jugador y personaje (Chang, 2019: 244 nota 6). El jugador “se identifica con todos los elementos del juego a la vez” (Navarro-Remesal, 2016: 269). Por lo tanto, al jugar entramos “en un juego de espejos hecho de subjetividades que se suman, chocan y se transforman, creando un significado y una experiencia ricas y de difícil reducción a patrones universales” (Navarro-Remesal, 2019b: 171).

El papel del jugador en el mundo del juego se resume en la idea de la avataridad, que Navarro-Remesal (2019b: 160) describe como “La construcción del personaje, su posición en el mundo (y percepción de este) y su interioridad se pueden repartir en muchos niveles y elementos”. La avataridad va más allá del avatar concreto, es un “constructo a partir del modo en que el juego crea una encarnación o subjetividad para su jugador implícito”. De esta forma, la avataridad resume las complejidades de la presencia del jugador en el mundo ludoficcional, la forma en que puede actuar dentro del mundo, su representación o la comunicación mediante la interfaz. La avataridad reconoce las múltiples perspectivas simultáneas que articulan la participación del jugador en el mundo del juego, tanto “externas e internas, a un lado y otro de la pantalla en una suerte de cuarta pared circular donde los distintos niveles diegéticos se atraviesan” (ibid.). El autor distingue once factores que determinan la avataridad, a lo que suma las mecánicas como encarnación funcional del jugador en el gameworld:

Mecánicas (encarnación funcional)	Diálogos
Sujetos controlables	Interacción con otros objetos
Método de control	Navegación
Comunicación con el jugador	Percepción sensorial
Rasgos físicos	HUD
Autonomía del sujeto	Mortalidad

Tabla 1: Elementos de la avataridad (Navarro-Remesal, 2019b: 160).

La performance del jugador implica una multiplicidad de subjetividades que hacen de la partida algo realmente complejo. Por eso es tan importante el concepto de avataridad, que “es la medida y el modo en que el o los sujetos controlables encarnan al jugador dentro del videojuego, tanto en su reglamento como en su ficción” (Navarro Remesal, 2016: 308). A partir de los factores comentados, se describen “cómo se construye la agencia funcional y ficcional, de acuerdo con múltiples decisiones de diseño”. Escribe Navarro-Remesal (2016: 309) que “Al analizar y describir estos once factores de un sujeto controlable, se obtiene una idea clara de qué tipo de agencia funcional y ficcional proporciona el juego y puede predecir las relaciones e identificaciones que el jugador experimentará al jugar”.

Entender el videojuego como una actividad performativa nos permite entender el papel del jugador como agente interno –y externo– al texto lúdico. Por ello, el concepto de avataridad resulta útil para definir la incorporación del jugador en la ludoficción, las características funcionales, ficcionales y operativas que le permiten actuar dentro de unos límites. La performance está siempre articulada entre dos posturas inseparables: la limitación y la libertad.

4.3.1 Libertad dirigida

El videojuego bascula entre dos tendencias que generan una tensión constante: la rigidez que confiere el reglamento y la agencia del jugador en el mundo ludoficcional. Esta tensión crea un espacio dialéctico donde, argumenta Pérez-Latorre (2015: 106), “la ejercitación de la libertad, el conocimiento de uno mismo y la expresión personal a través del juego se relaciona con la forma de jugar que adopta el jugador dentro de las reglas de juego”. La tensión generada entre la libertad y las limitaciones confiere interés al reglamento y al desarrollo de la partida y ofrece unos sólidos cimientos para los elementos ficcionales y narrativos: el jugador se mueve en el espacio entre lo que el videojuego le permite hacer y lo que le pide que haga, entre las herramientas que le ofrece y cómo le indica que debe usarlas. En el juego “se nos revelan y reconcilian dos verdades centrales de nuestra existencia: estamos obligados a ser libres y al mismo tiempo existimos dentro de los márgenes de una realidad de la que no podemos escapar” (2016: 21), configurando lo que Navarro-Remesal bautizó como libertad dirigida:

“La libertad dirigida (y con ella, todo el lenguaje de los videojuegos) es un equilibrio preciso entre poder e impotencia, entre obligación y prohibición. Entendiendo bien estos cimientos formales, podemos plantearnos la construcción de un discurso complejo que aproveche el potencial real (y no un modelo imaginado teleológico) de los videojuegos como lenguaje. Con estas combinaciones, el diseñador puede crear multitud de discursos aparentemente alejados entre sí” (2016: 319).

En este espacio dialéctico entre libertad y limitación, entre el poder y la impotencia se define lo que el jugador puede hacer (posibilidad), lo que el reglamento le obliga a hacer, aunque no quiera (obligación), lo que no puede hacer, aunque así lo desee (prohibición) y que puede hacer el jugador, aunque el reglamento lo penalice (penalización). No importa cómo sea el juego, el jugador siempre tendrá unos márgenes inamovibles que debe aceptar y respetar. El jugador se somete a estas reglas y limitaciones porque busca este tipo de resistencias. Las limitaciones también pueden ser autoimpuestas, puesto que cualquier línea de acción que esté por encima de otra es una limitación, por lo que el rol del jugador dentro del mundo de juego, sus experiencias previas, sus hábitos y su contexto sociocultural, suponen una de estas limitaciones (Upton, 2015: 18-21). Lo interesante de la libertad dirigida:

“es que el jugador la perciba como libertad subjetiva, esto es, voluntaria y autoconsciente. Nos percibimos como libres cuando las alternativas que el sistema podría ofrecer a nuestras decisiones nos interesan menos que el camino que hemos tomado. La promesa de agencia que articula el videojuego requiere no sólo interactividad sino ilusión de interactividad”. (Navarro-Remesal, 2019b: 161)

Cuatro tipos de libertad articulan la partida, según propone Navarro-Remesal (2016: 316): *libertad de movimiento*, como la exploración del mundo lúdico; *libertad de resolución*, que permite adoptar diferentes estrategias de actuación para adaptarse a las preferencias del jugador; *libertad de edición*, como personalización de contenido; y *libertad de ruta*, que puede modificar la estructura del juego, a partir de diferentes ramificaciones e ignorando otras, que modifican el camino crítico de la obra.

Explica Daniel Muriel (2018: 7-8) que los videojuegos “reproducen un esquema de libertad como piedra de toque que sostiene su estructura”. Los videojuegos buscan sujetos activos, son textos donde el jugador es siempre alguien muy relevante en el devenir del mundo, tanto por ser sus activadores como por la narración, que siempre gira en torno a su figura. Los jugadores sienten que pueden actuar sin restricciones en el mundo de juego, como sucede en los juegos de mundo abierto, donde pueden expresarse con “libertad” de movimientos dentro de un mundo de gran tamaño. Pero siempre dentro de una estructura y unos márgenes inalterables que marca el reglamento. Estos juegos reproducen la libertad que sostiene al liberalismo avanzado donde los

individuos “son obligados a elegir, a entender y vivir sus vidas en términos de elección” (Rose EN Muriel, 2018: 8). En estas condiciones la libertad no se opone al poder, es su condición de posibilidad. Entonces “De nuevo, la imagen del sujeto neoliberal que es responsable de lo que (le) ocurre, se proyecta en estas afirmaciones” (Muriel, 2018: 9). El jugador como sujeto poderoso dentro de una fantasía de poder es muy habitual dentro del videojuego. Sujetos que pueden mejorar de forma constante, creando personajes cada vez más eficientes para completar su misión, “encarnando al yo emprendedor neoliberal” (Pérez-Latorre & Oliva, 2019: 10). Al poder controlar el resultado de sus acciones, se hacen responsables tanto de sus logros como de sus fracasos.

A través de la libertad dirigida se desarrolla un diálogo entre juego y jugador, haciendo de ambas partes co-creadores del texto. Un diseñador crea las reglas que definen la experiencia jugable, esto es, los medios con los que comunicarse con el jugador, y propone cierta diversidad de posibilidades a través del diseño. El jugador responde mediante los inputs a través de los “verbos” para establecer un diálogo constante que define el tipo de relaciones posibles entre jugador y juego que demarcan los posibles significados del texto. El jugador tiene la capacidad de decidir cómo utilizar estas mecánicas, construyendo el discurso lúdico, la experiencia de juego o partida, como un *dromenon* (Bown, 2017: 80-81), como algo que acontece. En este diálogo, la diseñadora Anna Anthropy (2012: 15) considera la relación entre juego/diseñador –o invisible gamemaster– en términos BDSM, donde el diseñador ostenta el papel de maestro, mientras que el jugador toma el de esclavo. Estas prácticas sexuales están relacionadas con la dominación, la sumisión y un amplio rango de dinámicas de poder entre dos o más parejas sexuales. Explican Navarro-Remesal y García-Catalán (2015: 120) que el enfoque en el BDSM ayuda a comprender la construcción del videojuego en torno a la libertad, la agencia y sus posibles discursos. En la oscilación entre poder e impotencia acontece la negociación donde:

“Both participants agree and accept their roles without a previous fight; fighting and violence, in BDSM, are just an act, part of the game. But this does not mean it is all just pretend: although a Slave wants to be a Slave and is never forced to take that role, he surrenders himself completely to the (consensual) domination” (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2015: 124).

En esta relación, en la que pueden variar las figuras de la dominante y el dominado, el dolor se torna en herramienta de poder, aunque no es siempre parte esencial, ya que lo básico es la aceptación de los roles, del *make believe*. Tanto en el juego como en el BDSM, la distribución del poder no es equitativa, pero sí consensuada, dado que el esclavo acepta perder su libertad como el jugador acepta someterse al sistema, mientras que el maestro toma el control, pero depende del esclavo para poder ejercer ese poder. Pese a las similitudes:

“we can find an important difference between BDSM and video games: while the former is mostly make-believe –*paidia*– with rules of behavior, the latter adds goals, rules of success, and mechanics –*ludus*– to it to achieve this success. This extra layer turns video games –and *BDSM* in them– into a more layered set of dynamics. When the player engages in a game, she is, in some measure, a slave to the designer’s intentions. At the same time, she is mastering the game and its fictional elements; overcoming obstacles is an active, dominant process that also implies playing the role of the master” (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2015: 131).

En esta posición de impotencia ante el sistema, Pérez-Latorre (2015: 138) detecta cómo ciertas tendencias del videojuego indie se posicionan en este espectro lúdico. Es común la imagen de “un pequeño avatar solo y desvalido, frente a un mundo vasto y cruel”. A esto contribuye un diseño de reglas que dota de gran expresividad a la fragilidad del avatar, donde la esfera de actuación de estos queda reducida a acciones “extremadamente simples y escasas”. Al contrario que sucede en muchos videojuegos mainstream donde existe la posibilidad de mejora, muchos videojuegos indie mantienen las mecánicas desde el inicio hasta el final “no existe posibilidad significativa de evolución en este sentido” (2015: 139). Y estas mecánicas siempre sitúan al jugador y al avatar en una situación de impotencia e indefensión ante los objetivos demandados. Se instaura una relación discordante entre las posibilidades expresivas del jugador, los verbos que maneja, y las demandas del juego, qué objetivos impone.

En esta estética de la indefensión, es relevante el diseño de la vulnerabilidad, ya que hay avatares que mueren con un solo toque “lo cual integra su fragilidad en los procesos de interacción, más allá de la representación visual del personaje”. Personajes que carecen de barra de salud ni vidas, haciendo que “cada golpe, cada error, es un golpe letal, un error mortal”. Continúa Pérez-Latorre explicando como a todo esto contribuye el diseño del mundo “duro, críptico y a menudo deshabitado”, donde “la curva de dificultad contribuye a veces de forma significativa a expresar la crueldad de estos mundos”. Este tipo de diseño, unido a los mecanismos de muerte permanente, “parece conectar, metafóricamente, con el motivo del «oprimido contra el sistema»”, puesto que “la violencia no se da desde el personaje/jugador hacia otros sujetos, sino a la inversa, desde el mundo/sistema hacia el personaje/jugador” (2015: 140). Es interesante como muchos de estos elementos mencionados por Pérez-Latorre en relación con el videojuego independiente puede adscribirse a un juego como *Bloodborne*, donde el jugador se muestra indefenso ante el invisible gamemaster, que recuerda constantemente al jugador su posición de inferioridad ante las fuerzas que controlan su destino dentro de un espacio punitivo, que le castiga severa y constantemente.

Entonces, aunque la agencia en el videojuego parezca “ligada a la libertad, el empoderamiento y la autonomía”, también está asociada “a la sumisión, el desempoderamiento y la dependencia.

Limitaciones y potencialidades que son parte de los mismos usos de la agencia” (Muriel, 2018: 14). En las estructuras de poder que se establecen durante la partida, el autor o IG no dicta cómo debe ser la experiencia del jugador, pero está suficientemente estructurada como para dirigirla hacia unas experiencias definidas; que en la estética de la dificultad ludoficcional se rige por el castigo y la sumisión a su mirada.

4.3.2 Las identidades del jugador

Pensar el videojuego como una actividad performativa, nos asegura Fernández-Vara (2009: 7), permite entender las dos posturas imbricadas descritas en la libertad dirigida: las limitaciones y la libertad. La performance del jugador “es una negociación entre comportamientos guionizados (*scripted*) y la improvisación basada en el sistema”. Los límites y comportamientos guionizados otorgan un mayor control al diseñador, mientras que la libertad es afín al movimiento libre del jugador y de su agencia dentro del mundo virtual, otorgada mediante las “Complejas mecánicas con las que el jugador puede experimentar” en el espacio ludoficcional, y que dan un “mayor espacio para que el jugador cree su propia experiencia” (2009: 8). El académico Eddie Lohmeyer (2016: 282-283) relaciona la libertad del jugador con las mecánicas y las restricciones con el reglamento y los compara con los conceptos de lo liso y lo estriado de Deleuze y Guattari (2004: 483-484). En esta codificación, lo liso se adscribe a la libertad, al movimiento en terrenos como el desierto o el océano; mientras que lo estriado lo hace con las restricciones, la organización y lo estricto, con los caminos, las rutas y las arquitecturas. Como lo liso y lo estriado, las mecánicas y las reglas en el videojuego están imbricadas y se necesitan la una a la otra.

El juego libre, entonces, guarda concomitancias con el *juego emergente* (Juul, 2005) o *expansion play* (Upton, 2017: 61-67), donde el jugador tiene una mayor expresividad en el mundo, y la figura del *digital dummy* (Navarro-Remesal 2016: 262), el avatar como herramienta expresiva del jugador. El juego reglamentado, en cambio, se identifica con los *juegos de progresión* (Juul, 2005) y *coherence play* (Upton 2017: 61-67), donde el jugador debe restaurar un comportamiento siguiendo un guion, y la figura del *heavy hero* (2016: 262), el avatar como herramienta narrativa. Como en la teoría de lo liso y lo estriado de Guattari y Deleuze, la naturaleza del avatar es reunir ambas posturas, manteniendo una relación ambigua y compleja en la que, incluso cuando se otorga libertad al jugador, se define a partir de la caracterización del personaje y su mundo, favoreciendo ciertos caminos por encima de otros.

La confrontación entre libertad y restricción de la libertad dirigida no se representa en una recepción pasiva frente a una activa, tan solo dos perspectivas que permiten unos comportamientos más dirigidos o expresivos. Como explica Navarro-Remesal “el diseño de un juego siempre busca encauzar al jugador hacia lo que es posible en su estructura. La subjetividad del avatar como personaje, con deseos, necesidades y motivaciones, siempre se subsume a la

subjetividad del jugador, que al tomar el control impone su voluntad en el mundo” (2019b: 161). La identidad del jugador se imbrica a los límites del sistema, tanto lúdicos –reglas, mecánicas, diseño– como ficcionales –diseño artístico, narración, tema–. Fernández-Vara (2009: 7) define como *restauración de comportamientos* a la forma en que el actor concretiza los comportamientos guionizados que existen en potencia. Depende del actor y del contexto –el público, por ejemplo– cómo se concretan estos comportamientos potenciales. Aunque el guion sea un texto cerrado, el actor tiene cierto grado de libertad para interpretarlo. En el videojuego, es el espacio de actuación donde puede expresarse adoptando diversas estrategias de acción. Según Schechner:

“some behaviors—organized sequences of events, scripted actions, known texts, scored movements—exist separate from the performers who ‘do’ these behaviors. Because the behavior is separate from those who are behaving, the behavior can be stored, transmitted, manipulated, transformed” (EN Fernández-Vara, 2009: 7).

El jugador se expresa en el mundo ludoficcional mediante su agencia, definida tanto por el reglamento como por la ficción. Explica Navarro-Remesal (2019: 162) sobre *Uncharted: El legado perdido* (Naughty Dog, 2017) que el jugador puede utilizar diferentes soluciones para enfrentar a los enemigos, “pero no puede tomar decisiones *fuera del personaje*”. En el juego de Naughty Dog y tantos otros similares, la voluntad del avatar “se impone como un comportamiento a restaurar”. Incluso en juegos que permiten una mayor personalización del avatar “a partir de rasgos y decisiones constantes”, como en *Mass Effect* o *Fallout: New Vegas*, “están ofreciendo libertad a partir de unos materiales combinables preestablecidos con anterioridad por los diseñadores, y dentro de un rango de comportamientos prescritos”. El jugador se expresa dentro de los márgenes definidos por la perspectiva de un personaje y su mundo, de la ficción.

El jugador puede adoptar diferentes papeles, incluso tomar el rol de personajes de moralidad dudosa e interpretar situaciones controvertidas. El *dark play* que engloba tanto contenido, temáticas o acciones que tienen lugar durante el juego que pueden ser problemáticas, subversivas o de mal gusto, aseguran Jonas Linderth y Torill E. Mortensen (2015: 5). Pero controlar a un personaje “no implica necesariamente asumir por completo su subjetividad” (Navarro-Remesal, 2019b: 159). Aunque compartamos su perspectiva sensorial, incluso aumentado por la metapercepción, el avatar puede no mostrar “su interioridad, su pensamiento y emociones”. Pero si el personaje muestra su subjetividad abiertamente, el jugador sigue siendo él.

Las acciones definen al jugador dentro del mundo del juego, por lo que a partir de estas se concreta su rol. Explica Denisova et al. (2020: 6) que el *role playing* es una de las fuentes más potentes de reto emocional, como una forma de conectar con el texto lúdico. Dentro del marco de libertad que otorga el videojuego, el juego emergente, el jugador puede establecer rasgos propios de personalidad, un conjunto de actitudes que marcan su comportamiento dentro del mundo

ludoficcional. Siempre, por supuesto, teniendo en mente las limitaciones que dictan lo que se puede o no se puede hacer, el rango de comportamientos preescritos por el diseño. Pero estos juegos de emergencia permiten, dentro de estos límites, una mayor expresividad identitaria del jugador. En *Fallout: New Vegas* el jugador se relaciona con el mundo a partir de unos parámetros establecidos por su ficha de personaje, que él mismo ha determinado; pero su identidad, cómo actúa en ese mundo, es decisión suya. El juego permite al jugador adoptar un rol propio desde el que interpretar a un personaje que se relaciona con los demás con violencia, o que intenta resolver los conflictos con persuasión, seguir la historia principal como un vengador, o pasar de esta y vagabundear por el desierto de Nevada. En *Fallout: New Vegas*, además, se pueden tomar una amplia gama de perspectivas debido a la irrelevancia del personaje en un principio. Pese a que su papel en el devenir del mundo se torna vital como en tantos videojuegos, en un principio el jugador es tan solo un mensajero portador de un objeto de gran valor. Ese papel de Don Nadie, de digital dummy, permite al jugador expresarse de múltiples formas.



Ilustración 44: *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010).

El juego identitario surge de las tensiones de la libertad dirigida que a través “de nuestras dudas sobre qué camino tomar y las propias decisiones que vamos adoptando a lo largo del juego” también “nos exploramos a nosotros mismos, podemos expresar nuestra personalidad y contemplar cómo esta se plasma en el juego” (Pérez-Latorre, 2015: 128). Otras formas de expresión identitaria pueden no estar soportadas explícitamente por el sistema –aunque al permitir las sí que lo hacen de forma implícita– como la posibilidad de jugar a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Red Dead Redemption 2* sin matar animales. Este “modo vegetariano” (Navarro-Remesal, 2018a) no está contemplado por el sistema, pero al no ser obligatorio matar animales en esos videojuegos, lo permiten de forma implícita. Dado que no existen demasiados videojuegos que traten la relación del hombre con la naturaleza más allá de su explotación, este enfoque de lo que el jugador hace dentro del mundo del juego es una posible, aunque insuficiente, solución (Backe, 2017). Esta forma de expresar ideas del jugador dentro del universo ludoficcional Luca Papale (2014) lo identifica como proyección, como la forma en que el jugador proyecta valores personales al mundo virtual a través del avatar. Se adecuan a los modos de juego analíticos y críticos de Mawhorter, Mateas, Wardrip-Fruin y Jhala (2014: 3-4). Esta elección de

comportamientos es una forma de juego emergente que, en muchos casos, supone un aumento de la dificultad.



Ilustración 45: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD, 2017).

En el caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Red Dead Redemption 2* supone una desventaja para el jugador, dado que, al no matar animales, no puede conseguir algunos recursos que ayudan al avance. Supone también una mayor inversión emocional, por lo que revierte en un aumento del reto emocional, como introducía Denisova et al. (2020: 6). Esta postura depende del perfil e implicación del jugador tanto como del diseño del juego, los márgenes que permiten al jugador adoptar una actitud éticamente remarcable. La supererogación es el término técnico utilizado para esas acciones que van más allá del deber (Heyd, 2019). Se trata de actos “moralmente buenos, aunque no son (estrictamente) necesarios”. Al adoptar este tipo de comportamientos, el jugador inscribe su pensamiento ético en las mecánicas de juego. Se trata de una forma de expresar la identidad del jugador. Entonces, la supererogación ludoficcional es una forma de juego que se resiste a las reglas impuestas o que las moldea dentro de sus límites para introducir comportamientos que van más allá de las coordenadas éticas planteadas por el sistema.

Los sistemas morales encajan perfectamente en el entramado reglamentado del videojuego, pues “son normativos por naturaleza, esto es, se ocupan de guiar los comportamientos más que describir el mundo” (Heyd, 2019). El carácter normativo de los juicios morales se divide en dos categorías, según David Heyd: axiológico y deóntico. El primero engloba los ideales y virtudes, mientras que el segundo se encarga de los deberes y obligaciones. El carácter axiológico, de esta manera, se caracteriza por no tener un final, es decir, “Los rasgos de carácter virtuoso, los ideales éticos o el objetivo de promover la felicidad humana no tienen una medida fija y, en principio, siempre se pueden mejorar y perfeccionar o realizar”. Por otro lado, los requerimientos morales deónticos sí que están bastante definidos por los requerimientos básicos de la moralidad social para asegurar una sociedad justa que pueden ser elevados por los grandes ideales axiológicos. En resumen, la esfera deóntica se expresa en términos de legalidad, mientras la axiológica lo hace desde los ideales. En el entramado de sistemas reglamentados del videojuego es interesante como

se introduce la posibilidad de comportamientos virtuosos que encarnan la moral desde una perspectiva axiológica, que al contrario que la deóntica, son abiertas. Es una forma de afrontar un sistema de juego de forma ideológica.



Ilustración 46: *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019).

Dentro del marco de comportamientos que permite el videojuego, el jugador puede proyectar su identidad mediante la expresión corporal, sea física o virtual. La performance atlética no busca explorar los mecanismos que aumentan el nivel de dificultad, sino que su objetivo es lucirse. Esta expresión de la identidad del jugador acerca el videojuego a las formas del espectáculo. Este componente tiene un alto matiz social. Por ejemplo, en videojuegos con un alto factor social como *Dance Dance Revolution*, es habitual que los mejores jugadores tengan un dominio tanto mecánico como estético. No solo se trata de hacerlo bien, sino hacerlo con estilo. También puede aplicarse a los jugadores de *Sekiro: Shadows Die Twice* que suben a redes sociales vídeos y gifs de sus actuaciones en el juego, donde no solo demostraban su maestría a los mandos, también la sublimación estética de los movimientos en combate. Estos vídeos y clips son herederos de los *machinima* por el uso de la puesta en escena y el montaje.

4.3.3 Formas emergentes de la dificultad

La incorporación de prácticas no contempladas por el sistema para crear nuevas experiencias se conoce como juego emergente. Se trata de luchar contra el juego, de explorar nuevas posibilidades estéticas, de extraer discursos ludoficcionales propios y únicos. En el juego emergente, el jugador desarrolla estrategias de acción no previstas en el diseño, crea objetivos nuevos, explota los defectos del sistema o incluso puede redefinir el contexto de juego, cambiando los dispositivos de input. El juego emergente es una forma identitaria de apropiación lúdica que demuestra que el jugador en cuestión tiene tal capital lúdico de un juego concreto como para poder experimentar con él. Refiriéndose a los *speedrunners*, Scully-Blaker (2014) habla de estos jugadores que buscan acabar el juego en el menor tiempo posible, hacen una “reescritura dramática de la narrativa del videojuego” con el objetivo de acabarlo lo antes posible.

El speedrun es una forma de aumento de la dificultad autoimpuesta por el jugador. Boluk y Lemieux (2017: 15) explican que el speedrunning sobrepasa las barreras del metajuego de virtuosa performance, dado que tiene la condición de ser colaborativo. Una colaboración basada en el descubrimiento de las vías de explotación de los espacios y sistemas que gobiernan el gameworld. Modificar el reglamento y añadir las diferentes reglas que construyen el speedrun, no solo se modifica cómo se juega, también el significado del videojuego, transformándolo en un espacio de posibilidades donde todo es válido para optimizar el tiempo en alcanzar un estado deseado. Con esto en mente, para los speedrunners el metagame no termina nunca, ya que siempre tienen un reto a superar, siempre se puede ser más rápido y pulir la performance.

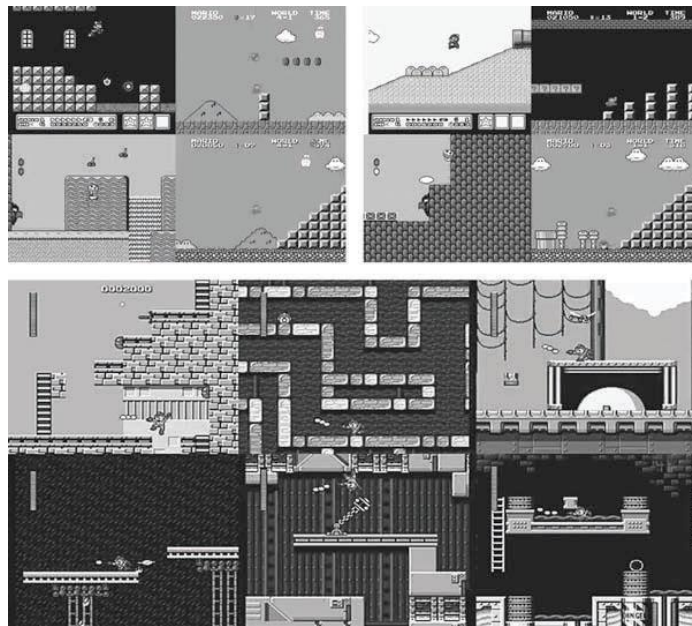


Ilustración 47: single input, multiple output (Boluk & LeMieux, 2017: 184-186).

El juego emergente también puede plantearse con el uso de dispositivos ajenos al juego en cuestión, como sucede con *Dark Souls* jugado con instrumentos musicales (*Guitar Souls*) o de baile con los que es jugado (*Dance Souls*); o un caso más extremo de ruptura del círculo mediado como los llamados “single input, multiple output playthroughs” (2017: 184-186) o *multitasking* (*ilustración 47*), donde el jugador, usando un solo dispositivo de input, juega a varios juegos al mismo tiempo. Como Boluk y LeMieux explican:

“After acclimating to the visual and sonic chaos of watching four seemingly different videogames at once, these quadruns, hexruns, and nonruns reveal the repeating patterns of running to the right and jumping up and down (...) when played simultaneously the games morph into elaborate, interlocking puzzles in which any wrong move results in not one, but many game overs. (...) While, from one perspective, multigame TASs are simply an example of virtuosic play, the practice of playing multiple games with a single string of inputs also functions as a critique of videogame seriality. Such playthroughs

demonstrate the skill of the player or programmer while exposing the interchangeability between games” (ibid.).

Estas formas de juego emergente expanden la mediación tecnológica del videojuego, la modifican y transforman de formas inventivas para adaptarlo a sus gustos y necesidades. La ampliación absurda de la dificultad mediante estas tendencias emergentes construye una comunidad online donde se elabora un discurso sobre la dificultad desde una perspectiva lúdica e imaginativa. Esto es lo que diferencia a los jugadores que implementan este tipo de propuestas emergentes y los autodenominados gamers o jugadores hardcore.

Estas formas de juego emergente coinciden en la incorporación de hándicaps que aumentan la dificultad y hacen la partida más interesante para el propio jugador. Son transgresiones de las formas lúdicas que ejercen un mayor sufrimiento en el jugador, aunque se trata de un sufrimiento buscado y, hasta cierto punto controlado, puesto que es el jugador quién pone las reglas de esta transgresión. Mortensen y Navarro-Remesal (2019) denominan a este tipo de transgresiones que modifican el reto y generan sufrimiento –en uno mismo, en estos casos–, transgresiones lúdicas. Estos hándicaps autoimpuestos amplían la dificultad del reto y lo hacen más significativo. Dentro de este aumento de la dificultad también podemos incorporar los retos extra reflejados por el sistema como las evaluaciones de la partida que tienen juegos como *Metal Gear Solid* o *Bayonetta*. Los trofeos o logros son recompensas externas que forman parte de plataformas online como Xbox Live, PlayStation Network o Steam. Son objetivos no obligatorios que ejercen como metajuego para muchos jugadores, como un modo de sacar más partido a un juego y aumentar el reto. El hándicap autoimpuesto supone la intervención del jugador en el texto ludoficcional dirigido a aumentar el nivel de dificultad.

4.4 Hermenéutica e interpretación del texto ludoficcional

La hermenéutica es el proceso de comprensión e interpretación de textos que “pertenece con toda evidencia a la experiencia humana del mundo” (Gadamer, 1999: 23-24). La hermenéutica clásica tiene un largo recorrido histórico vinculado a la interpretación de textos religiosos, pero su práctica se ha extendido a todo tipo de textos. La hermenéutica filosófica, es una disciplina más reciente asociada a Martin Heidegger, HG Gadamer y Paul Ricoeur, que busca una forma de entender el mundo, el sentido del ser y su existencia. Desde esta perspectiva, la experiencia se entiende desde el sujeto estético que la experimenta, por lo que cada objeto estético tiene un significado distinto para cada uno, proyectando parte de lo que ese sujeto lleva dentro, esto es, sus intereses y pasado. Explica Gadamer que:

“El que quiere comprender un texto realiza siempre un proyectar. Tan pronto como aparece en el texto un primer sentido, el intérprete proyecta enseguida un sentido del todo.

Naturalmente que el sentido sólo se manifiesta porque ya uno lee el texto desde determinadas expectativas relacionadas a su vez con algún sentido determinado. La comprensión de lo que pone en el texto consiste precisamente en la elaboración de este proyecto previo, que por supuesto tiene que ir siendo constantemente revisado en base a lo que vaya resultando conforme se avanza en la penetración del sentido” (1999: 333).

Desde la perspectiva de Gadamer, la interpretación se basa en preconcepciones que son revisadas constantemente. Es un proceso mutuo de recreación, donde el intérprete constituye y es constituido por el texto.

La hermenéutica contemporánea está abierta a la interpretación de cualquier tipo de texto, y todo texto, como objeto interpretable, puede abordarse desde diferentes perspectivas dependientes de la persona que las experimenta, de un haber-previo (Heidegger, 2003). Y esta interpretación depende del contexto donde tiene lugar, quién lo interpreta y el propio objeto interpretado (Arjoranta, 2011: 1). Un objeto se presta a diferentes interpretaciones más o menos abiertas, dependiendo de su forma y discurso, pero el intérprete tiene siempre la última palabra. Diferentes contextos socioculturales influyen en cómo son vistos e interpretados los objetos, y los contextos cambian, al igual que los propósitos interpretativos, por lo que los significados también cambian dependiendo de todos estos factores.

Como objeto contemporáneo y acto cultural, el juego puede ser interpretado de la misma forma que cualquier otro texto (Galloway, 2006: 16). El medio ludoficcional no escapa al análisis hermenéutico, aunque pueda parecer lo contrario visto desde fuera, o desde ciertos grupos de jugadores que niegan su potencial expresivo. En el análisis crítico del videojuego, Paul (2014: 459) contempla tres perspectivas de significación: el significado del juego como objeto cultural y producto mediático; el significado del juego como forma expresiva; y el significado establecido en comunidades y como objeto cultural social. Explica Paul que estas categorías no son estancas y sus fronteras son difusas, pero cada una demuestra diversas dinámicas de cómo los juegos crean significado. La hermenéutica del videojuego toma forma en la capacidad operativa del jugador, en las capacidades ontológicas que hacen al jugador un sujeto dentro del juego:

“The act of experiencing a game—making a game object actual—is an act of interpretation of what that situation demands for creating a subject. Playing is interpreting our ontological situation as players within the borders established and agreed upon by the game as object; but playing is also a process of self-reflection and interpretation of our own being as players, within those parameters of the community or group of players, our culture, and those values and ideas that inform our real-life existence” (Sicart, 2009: 86).

El propio acto de jugar es darle al juego una interpretación derivada parcialmente en precedentes culturales, infiriendo en la experiencia de juego a partir de las capacidades interpretativas del jugador aplicadas al reglamento.

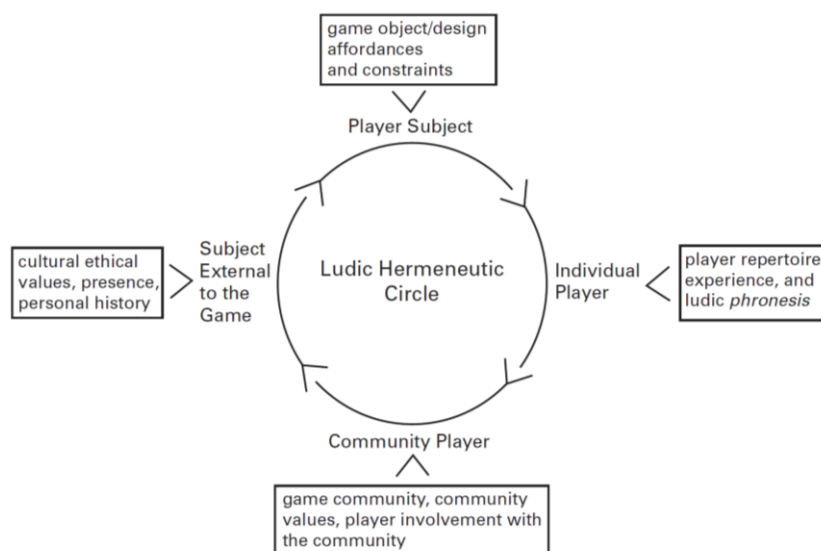


Ilustración 48: Círculo lúdico hermenéutico (Miguel Sicart, 2009: 122).

Jugar, explica Sicart (2009: 117-118), puede entenderse como el acto interpretativo del sistema lúdico y escoger las estrategias necesarias, que no las óptimas. Este proceso deviene en el círculo hermenéutico para explicar el proceso de comprensión de un texto. Sicart (2009: 117) configura un modelo para entender el videojuego inspirado en la hermenéutica de Gadamer, quien la utiliza como una herramienta ontológica para la comprensión del ser y del ser en la historia. El proceso interpretativo comienza con un sujeto cultural externo al objeto lúdico que se torna en agente experimentando el sistema de juego. El *círculo hermenéutico lúdico* (Ilustración 48), entonces, es un ejercicio conceptual dialéctico entre objeto y sujeto que describe el proceso que transforma a dicho sujeto en jugador, y como ese jugador se relaciona con su subjetividad, la experiencia de juego y el sujeto cultural fuera del juego.

La experiencia de juego es un proceso fenomenológico que no puede ser diseñado. Desde una perspectiva estética y hermenéutica, el significado de una obra nunca está definido, dado que es un fenómeno que crece en la interacción entre la obra, el intérprete y el contexto. Teniendo esto presente, es importante remarcar que los sistemas que dominan los procesos videolúdicos no son neutrales, siempre plantean una cierta perspectiva de las cosas. Esta condición no es negativa per se, expone Arjoranta (2015: 64). La interacción con el sistema crea interpretaciones necesarias para comprender el mismo funcionamiento del sistema. Es en la interacción con el sistema que el jugador comprende el diseño, lo interpreta y ejecuta. Es decir, en la conversación que se establece entre jugador y diseñador o IG, el primero aprende a jugar al juego mientras entiende las ideas

del segundo. La interacción con el sistema es la herramienta interpretativa del jugador, necesaria para actuar y tomar decisiones en consecuencia. Por ejemplo:

“...in a platformer game, the player may attempt an impossible jump and fail, but still end up on a platform that enables the game to continue. That situation could be described as a failure in both interpretation (which platform to aim for) and performance (how to get there) that nonetheless results in a successful resumption of the game” (2015: 65).

En este caso, Arjoranta expone que, en su faceta operativa y lúdica, el videojuego produce un doble canal interpretativo: cognitivo y performativo. La condición performativa del videojuego deviene en proceso en constante cambio que cobra sentido en su temporalidad, en su condición de proceso. Por lo tanto, reconocemos este proceso de constante evaluación de la performance del jugador como *hermenéutica en tiempo real* (Aarseth, 2003: 5). Por otro lado, el proceso de interpretación del videojuego como objeto con significado, como un artefacto textual, lo que el autor define como *hermenéutica de juego* (Arjoranta, 2015: 65). Mientras que la hermenéutica en tiempo real permite entender cómo el jugador interpreta los acontecimientos durante el juego, la hermenéutica de juego incide en el significado del juego como objeto cultural (Arjoranta, 2015: 74).

Otra propuesta sobre la interpretación en el videojuego es la detallada por Veli-Matti Karhulahti (2015: 6-7), que denomina *interpretación lúdica* a todo el proceso interpretativo del reglamento del juego y la performance del jugador, son los procesos pragmáticos de la interacción con el sistema; mientras que los elementos éticos, estéticos, textuales, técnicos o discursivos, son *extralúdicos*. En el proceso interpretativo se engloba tanto los elementos lúdicos como los extralúdicos, por ello Karhulahti habla de *doble hermenéutica* para referirse al doble proceso interpretativo del videojuego.

El autor también habla de la interpretación *meta lúdica* (2015: 8) como la postura del sujeto crítico que observa el videojuego como artefacto estético, en lugar de analizar componentes concretos del análisis formalista. Una postura que dialoga con el modo de juegos analítico de Mawhorter et al. (2014: 3-4) y la dificultad interpretativa de Jagoda (2018). También podemos poner a dialogar esta postura analítica, a partir de Gadamer, con el propósito de la interpretación de Arjoranta (2015: 85). Un proceso interpretativo que acontece durante la partida y siempre está cargado de los conocimientos, preferencias y prejuicios del jugador. La interpretación meta lúdica se ejerce en dos regímenes: el *temático* donde el crítico interpreta los significados de una obra, y el *evaluativo* donde se interpreta la operatividad de la obra.

El carácter interpretativo del videojuego como objeto cultural deriva en las figuras del jugador implícito y emancipado, dos posturas que ejemplifican las posibilidades políticas, discursivas y artísticas del videojuego. Como es lógico, no todos los jugadores adoptan estas posturas, pues no

todos entablan un diálogo analítico con el texto y muchos se acercan al mismo con puro interés recreacional o escapista. Una postura igualmente válida. No todo juego se torna en “herramientas significativas para la expresión creativa” como explica Sicart (2009: 63). Aunque nos interese el poder estético del videojuego en toda su dimensión, no queremos tomar parte de esta postura idealista y naif del juego y el videojuego. Cada jugador es único, con aptitudes e intenciones que afectan a su aproximación al juego y no todos abordan el juego desde el análisis crítico. Para el presente análisis nos interesan estas posturas que requieren implicación, cosa que enaltece su aproximación a la estética de la dificultad.

4.4.1 El jugador implícito y emancipado

Considerar el videojuego como objeto de análisis crítico se traduce en discutir qué expresa sobre su medio y lenguaje, su creación y creadores, y sobre el mundo que habitamos. La interpretación de un texto depende de las aptitudes del lector y su predisposición a analizarlo de forma crítica. La capacidad interpretativa del jugador, aunque útil en el terreno puramente operativo de avance en el juego, pertenece al terreno de lo conceptual, depende de la cultura del jugador y, sobre todo, de su interés en explorar esas posibilidades.

El proceso interpretativo es una revisión constante del lector, escribe Gadamer, crece con él y evoluciona con el tiempo. En el videojuego, el jugador que realiza este proceso interpretativo –la hermenéutica de juego o proceso extralúdico– es definido por Gerald Farca (2016: 2) como jugador emancipado. Se trata de una evolución del jugador implícito o potencial de Aarseth (2007: 130) que presupone que el jugador tiene una actitud de cooperar con las intenciones del texto, además de la adaptación al medio ludoficcional del espectador emancipado de Jacques Rancière. La emancipación, expone Rancière (2010: 19-20), “comienza cuando se vuelve a cuestionar la oposición entre mirar y actuar” y se comprende “que mirar es también una acción”, que el “espectador también actúa” mediante la observación, la selección, comparación e interpretación. El espectador “Participa en la performance rehaciéndola a su manera”, de esta forma, “son a la vez espectadores distantes e intérpretes activos del espectáculo que se les propone”.

En el videojuego, esta emancipación se detecta en el interés de la lectura profunda del texto, tanto durante la partida como en los tiempos que separan una de otra. Es una forma de comprender el videojuego que lo vincula a su complejidad estética, lo cual necesita de un papel activo del jugador en la interpretación del texto. Argumenta Rancière (2010: 23) que el poder común de todo espectador es “el poder que tiene cada uno o cada una de traducir a su manera aquello que él o ella percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular que los vuelve semejantes a cualquier otro aun cuando esa aventura no se parece a ninguna otra”. Es decir, el jugador emancipado entiende el videojuego como productor de significados y lo interpreta a partir de sus conocimientos y experiencias vitales, por lo que su interpretación es única, y evoluciona con el

propio jugador. También posibilita la reflexión del jugador en relación con otros textos de cualquier tipo, independientemente de la complejidad de las ideas transmitidas. Por ello, es necesaria para el estudio de la dificultad en el videojuego, puesto que añade más capas de significado a sus aspectos mecánicos, cognitivos y audiovisuales.

Como exponíamos en el apartado previo, Gadamer (1999: 333) declara que todo intérprete se proyecta en los sentidos que detecta en un texto. Rancière apoya esta idea, cuando afirma a decir que “traducir a su manera aquello que él o ella percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular” (2010: 23). Esto explica que en el proceso interpretativo el intérprete analiza el texto desde su filtro personal. La interpretación de un texto nace tanto del propio texto, de su forma y fondo, como de los intereses del jugador, sus conocimientos, bagaje cultural y contexto sociopolítico. Es decir, el bagaje del jugador le hace tomar una posición ante un texto, tener preconcepciones sobre la obra que pueden modificarse o reforzarse a medida que avanza la partida.

En esta tesitura, es el jugador emancipado quien, en su condición de *ludo-gourmet* (Farca, 2016: 5) busca de forma activa extraer el significado de la obra a partir de lecturas profundas y personales. Estas lecturas acontecen a medida que el jugador actúa en el texto lúdico, bajo las directrices del reglamento y la ficción, pero se extienden a los momentos externos a la partida u off-line (Newman, 2002). Estos dos tipos de relación con el juego se identifican con el *micro-involvement* y *macro-involvement* de Calleja (2011: 37). Durante la partida, en el momento a momento, el jugador toma decisiones que dependen tanto del discurso de la obra como de sus intenciones y predisposición a explorar ese discurso. Las ideas y significados que el jugador emancipado extrae durante el momento a momento las repasa y reflexiona off-line profundizando a partir de su bagaje en el macro-involvement, y eventualmente continúa la partida introduciendo todas las nuevas reflexiones para así profundizar en los significados extraídos. Y dependiendo del interés del jugador, profundizará a diferentes niveles. Al igual que el componente del discurso, la búsqueda de sentido en una obra ludoficcional afecta al esfuerzo intelectual del jugador. Un jugador interesado en una cuestión concreta buscará activamente relaciones entre una obra y su campo de interés, lo cual requiere un esfuerzo extra, aunque también puede reportar una mayor satisfacción.

4.5 El contexto de juego: partida

“When playing, we struggle to make sense of the world by constructing our actions within a context. That struggle is not only with the obstacles and needs that play imposes on us, but also with the permanent temptations that happen in play: the temptation of breaking the context, breaking the rules, corrupting play, or, on the opposite side, letting go of all the elements of rationality and structure and letting ourselves loose in the intoxicating pleasures of play.” (Sicart, 2014: 9)

Las acciones del jugador durante la partida dan sentido al contexto donde tiene lugar. Como expone Sicart, en el contexto de la partida no solo son relevantes las imposiciones del reglamento del juego en concreto, también los intereses del jugador y elementos contextuales que intervienen en la construcción de la partida. El contexto es esencial para tener una comprensión más profunda del videojuego. Tom Apperley utiliza el concepto de *situated gaming* como “Diferentes contextos de juego crean experiencias completamente diferentes” (2010: 35). El *situated gaming* se utiliza para “evocar la especificidad de los contextos” que definen una partida concreta. Apperley explica que esta “situación de juego” emerge de las “complejas interacciones entre culturas, juegos, personas y tecnologías” (ibid.), pero obvia que el contexto es histórico y económico. Estos factores sociales, históricos y económicos hacen más complejo el acto de jugar, situado en un espacio muy flexible, principalmente, porque muchos de estos espacios son constructos mentales que definen el espacio real de juego (Jørgensen, 2013: 67). En este sentido, Muriel y Crawford explican que “toda experiencia que tiene lugar dentro de un espacio determinado, un espacio social, puede ser alterada en cualquier momento” (2018: 108). Es importante pensar en cómo los jugadores utilizan los juegos, cómo organizan su tiempo y espacio de juego y toman decisiones sobre qué jugar y cómo hacerlo (Consalvo, 2007: 83).

Durante la partida el jugador mantiene activos varios marcos (*frames*) que dependen del contexto de la partida y la pueden afectar directamente. El jugador centra su atención en uno o más marcos, “solo en el juego, en el juego y la situación que rodea la partida, o en el contexto global” (Skweres, 2017: 13). Al hablar de contexto de partida, es interesante relacionarlo con el estudio sobre cine de Hanich (2010: 39) donde explica que la experiencia cinematográfica se divide en tres marcos: la película, el cuerpo del espectador y el entorno. La atención del espectador está distribuida entre estos tres elementos, pero no de forma equitativa:

“In most cases the film will claim *focal* awareness, while we are only *marginally* conscious of the lived body and the cinema. Put differently, the film experience dominates consciousness, whereas body and cinema have receded—or, rather, were pushed—to the phenomenal background. However, and this will be a central argument, this distribution of attention is not static. At various points throughout the film the field of consciousness is reorganized. It comes into motion and flexibly shifts emphasis. The body as well as the cinema become foregrounded and claim attention, while the film as intentional object loses its center-stage position. This flexible shifting of emphasis is called the *conservation principle*: as something becomes clear, something else must become vague” (ibid.).

La película es el centro de la experiencia cinematográfica, pero no es lo único que la erige. El modo de ver una película modifica la experiencia en sí, por lo que ver una misma película en el cine o en casa es diferente, y puede utilizarse con propósitos distintos. Hanich (2010: 56-57)

explica que la experiencia colectiva de cine depende de la pantalla, de los asientos, de la atmosfera y del resto del público.

El contexto es un elemento imprescindible del discurso fenomenológico, dado que crea atmósferas concretas que modifican la experiencia (2010: 48). Si extrapolamos el análisis de la experiencia cinematográfica de Hanich al videojuego, se revela la importancia de analizar donde tiene lugar una partida, dado que en la experiencia de juego influyen tanto el cómo y cuándo es jugado –en el cuándo también es importante tener en cuenta la creación del juego en concreto– además de las intenciones y motivación del jugador. Una misma obra, en un espacio y tiempo diferentes, cambia, no es la misma, porque se modifican las condiciones de la experiencia. Y no solo eso, el contexto social, económico y político es diferente. El contexto influye la interpretación final del texto ludoficcional: no es lo mismo jugar a *Pac-Man* en un museo que en un arcade, “el juego puede ser el mismo, pero el significado de la partida no” (Arjoranta, 2015: 85). Como tampoco es lo mismo jugar a un videojuego de terror a oscuras que hacerlo a pleno día o con las luces encendidas.

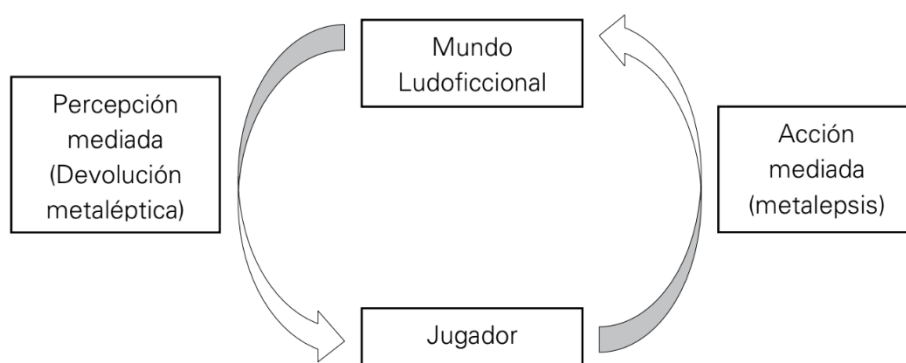


Ilustración 49: Círculo funcional videolúdico (Planells, 2015: 156).

Para explicar este fenómeno, Planells plantea el concepto del *círculo funcional videolúdico* (Ilustración 49) a partir del concepto del círculo funcional mediado. Este es un “complejo sistema de mediaciones, tanto de tipo instrumental –los objetos– como social –el uso de otros sujetos–” (2015: 155). Por ello, la aplicación de esta teoría al videojuego se propone como “un sistema de mediaciones que enmarca la actividad de un usuario en el mundo real –el jugador– que accede a un entorno particular –mundo ludoficcional– mediante unos mecanismos preestablecidos –acciones mediadas– y que percibe, en contraposición, los resultados de su actividad –percepción y conocimiento mediado” (ibid.). De esta manera, a través del círculo funcional videolúdico, Planells explica “cómo la configuración de las mediaciones habilita –y restringe– distintas acciones y percepciones para el jugador y su actividad en el mundo ludoficcional” (ibid.). Planells establece, como contraposición al círculo funcional mediado más amplio, que las relaciones del círculo funcional videolúdico se establecen en el eje diégesis-extradiégesis y que este sistema

explícitamente limita las posibilidades de mediación (2015: 156). El contexto cultural, entonces, influye y modifica el significado del videojuego, aunque su diseño y mecánicas permanezcan inalterables. Jugar a un videojuego no se encierra en el acto de jugar.

La interacción entre juego y jugador depende de una plataforma que media entre agente y objeto estético. Esta mediación necesita tanto de la máquina que ejecuta el reglamento –videoconsola, ordenador, teléfono móvil– y un dispositivo de input que transforma las acciones del jugador en el mundo real en eventos dentro del mundo del juego. Los dispositivos de Realidad Virtual modifican significativamente el canal de mediación tecnológica. Estos dispositivos, además de estar planteados para videojuegos específicos, también modifican la experiencia de juegos de diseño tradicional como *Resident Evil VII* (Capcom, 2017) y *Tetris Effect*. En lo referente al contexto de la partida, el principal cambio introducido por los dispositivos de Realidad Virtual es la sensación de aislamiento. Al ponerse este dispositivo, el jugador es incapaz de percibir su contexto, tanto visual como aural. La Realidad Virtual puede aumentar la sensación de incorporación (Calleja, 2011) en el texto ludoficcional, pero también lo separa del espacio contextual sin dejar de estar ahí, generando un contraste interesante.

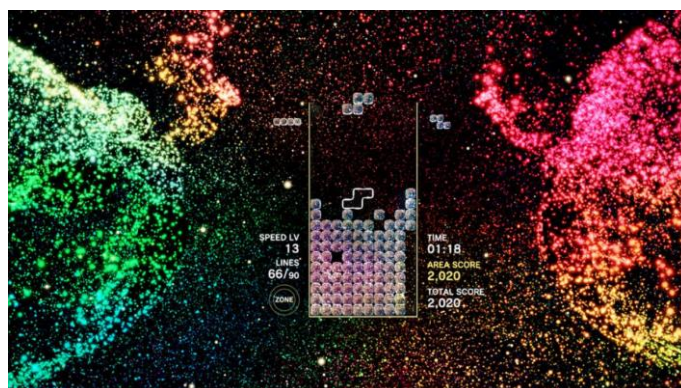


Ilustración 50: Tetris Effect (Resonair, 2018).

El encuentro de juego es la configuración de la situación y papel del jugador en el contexto de la partida (Navarro-Remesal, 2016: 143-144). Este determina cómo se juega en relación con otros jugadores: juego individual, en grupos limitados asincrónico o sincrónico, juego por equipos o en comunidad. En este encuentro también es relevante el posicionamiento competitivo o cooperativo de los jugadores, así como la relación, en calidad de simetría, entre los jugadores. En este punto encontraríamos la figura del jugador secundario (Newman, 2002), un jugador implicado intelectual e interpretativamente, aunque no operativamente. El jugador secundario tiene una relación observacional con la partida que puede contribuir al aprendizaje de patrones ludoficcionales. Incluso podría suceder que la implicación interpretativa de este tipo de jugador fuese mayor al del jugador principal, como expone Newman (ibid.).

En la configuración del contexto de la partida, sin embargo, intervienen multitud de factores que la alteran y escapan del control del jugador. El devenir de la partida puede estar salpicado de multitud de sucesos impredecibles que modifican el contexto y la experiencia del jugador, como el ruido ambiente, posibles interrupciones de terceros, la presión temporal (Tychsen & Hitchens, 2009: 182), o su situación socioeconómica y emocional. Todos estos factores contextuales pueden modificar de formas inesperadas el devenir de la partida, por ello, deben tenerse en cuenta, aunque su idiosincrasia impredecible los convierte en un factor esquivo a los análisis cerrados.

4.5.1 Contexto de juego: creación

Todo objeto cultural se crea en un contexto del que no puede escapar, donde las corrientes de pensamiento, artísticas y tecnológicas –pero también sociales, políticas y económicas– marcan los márgenes en los que es creada. El videojuego forma parte de la cultura contemporánea, por lo que son tanto una expresión de esta cultura como parte establecida de la misma (Muriel & Crawford, 2018: 49-50). La presencia e importancia del videojuego dentro del marco cultural contemporáneo impregna cada vez más áreas de la sociedad a la vez que se retroalimenta de ellas, reproduciendo cuestiones culturales, políticas, sociales y ontológicas dominantes que definen la realidad social (Muriel & Crawford, 2018: 18-22). Pero, sobre todo, es la tecnología el elemento contextual que define al videojuego:

“The discourse of video games is subject to larger sociotechnical forces, like the growth of the internet and the role blogs and forums play in creating space for interaction between gamers and developers. Games help shape contextual forces through the integration of elements to socialize players into particular games and gaming as a whole, but all games are subject to a context beyond their control”. (Paul, 2012: 22-23)

Argumenta Paul (2012: 82) que analizar históricamente el medio permite observar el impacto de una plataforma en el desarrollo y diseño de videojuegos, además de los discursos y tendencias de diseño predominantes. Los videojuegos son productos de su tiempo, por lo tanto, conocer el contexto nos permite situar un juego histórica, cultural, social y económicamente (Fernández-Vara, 2015: 56). El análisis crítico de la experiencia ludoficcional, requiere del conocimiento de la creación del videojuego, cuanto menos, dónde y cuándo ha sido desarrollado y distribuido, además del contexto de la partida, dónde y cuándo se juega.

El contexto de creación de una obra es relevante para entender las intenciones de sus creadores (Fernández-Vara, 2015: 57), puesto que las condiciones sociales e históricas en que fue creado, denotan tendencias temáticas y de diseño, por lo que a partir de estas, se puede analizar su intencionalidad. Un juego “debe su creación a factores que existían en aquel entonces, sigue en cierto modo sus tendencias y responde a los perfiles de jugadores del momento” (Navarro-

Remesal, 2016: 40). El contexto de creación informa sobre “las modas, las tendencias, las convenciones de desarrollo, los perfiles de los jugadores, las comunidades, la remediación tecnológica e incluso el mismo medio del videojuego” (ibid.). Un mismo videojuego, jugado en otro momento, cambia el contexto y la forma en que es interpretado.

Como reflejo de su tiempo, las tendencias mecánicas y estéticas de un contexto concreto pueden resultar hoy en día anticuadas y dificultar mucho la experiencia, como argumenta la periodista Leigh Alexander sobre la saga *Silent Hill* y las decisiones de diseño que actualmente se sienten incómodas⁷, pero que en su momento era una seña de identidad del género. Es decir, la experiencia resultante de jugar hoy a *Silent Hill* no es la misma que la experiencia de jugar en su momento. Ni el contexto, ni el medio, ni el jugador son los mismos, por consiguiente, es un factor cargado de significado para el análisis textual.

4.5.2 El dispositivo de input

El dispositivo de input es el órgano expresivo del jugador (Swink, 2009: 64), por lo que su construcción es también relevante como objeto físico con unas características, un peso y un tacto, que transmiten sensaciones influyentes en la experiencia estética (Keogh, 2015: 148). El jugador puede utilizar controladores, teclados y ratones, joystick o dispositivos especiales para videojuegos específicos, como instrumentos en el género musical. Sicart (2017) destaca que las capacidades expresivas de los dispositivos de input están estancadas y muestran un repertorio expresivo limitado, que no alcanza a transmitir la experiencia encarnada del jugador. Sucede igual con los sistemas hápticos y de vibración, que dan matices a la experiencia al transmitir sensaciones táctiles; o los altavoces que incorporan algunos controladores que reproducen sonidos concretos que no provienen de la pantalla, ampliando el espacio sonoro.



Ilustración 51: Instrumentos de Rock Band (Harmonix, 2007).

⁷ <https://boingboing.net/2015/05/01/why-silent-hill-mattered.html>

Como órgano expresivo, los controladores exclusivos como las guitarras de *Rock Band* o la alfombra de *Dance Dance Revolution*, además de plantear controles pensados para sacar un mayor partido de las mecánicas, aumentan el nivel de implicación del jugador. Explica Jørgensen (2013: 50-52) que la desarrolladora Harmonix puso mucho esfuerzo en la creación de dispositivos de input que capturasen experiencias particulares, resumidas en “sentirse como una estrella del rock”. Meta alcanzada en la sensación encarnada que imbrica la interfaz física, que mimetiza el sentimiento ideal de estar tocando un instrumento y las respuestas audiovisuales en pantalla.

El controlador cambia la experiencia significativamente, por ello, diferentes dispositivos se traducen en diferentes experiencias encarnadas, “change the controller, change the game” (Boluk & LeMieux, 2017: 37). La máxima expresión de cambiar el juego a partir del cambio del dispositivo de input son los ejemplos de juego emergente como *Guitar Souls*, donde el jugador sabotea la experiencia de un videojuego difícil como *Dark Souls* utilizando un dispositivo que no le corresponde –un ejemplo reciente de esto es jugarlo utilizando el aro de *Ring Fit Adventure* (Nintendo EPD, 2019)– para aumentar su ya desafiante reto.

El factor táctil, se trate de un juguete, un juego de mesa o un deporte, determina la relación del jugador con el juego. En el videojuego, como objeto digital, puede parecer carente de importancia, pero nada más lejos de la realidad. Ian Bogost (2011: 77-78) explica cómo, tras años de jugar al *Go* por ordenador, había olvidado las sensaciones táctiles y el peso de las piezas y el tablero del juego de mesa. Bogost explica como el videojuego adapta el minimalismo del *Go* a la perfección, su pureza, austeridad y carácter cerebral. Pero no puede captar el juego sensitivo, un universo físico del que, lógicamente, carece su contrapartida virtual. Es un juego, asegura Bogost, con *textura*, donde las sensaciones táctiles son un valor en sí mismo.

El feedback háptico crea una sensación táctil que se añade a la visual y aural (Bogost, 2011: 80), dimensionando las sensaciones de la experiencia lúdica. El uso del control háptico no es solo superficial, asegura Bogost (2011: 81), siempre busca hacer táctil el entorno y los objetos que los conforman; tiene una dimensión estética. Una buena implementación de la vibración busca un efecto cinestésico, dado que transmite sensaciones que van más allá de lo táctil. Es una forma de metapercepción (Jørgensen, 2013: 133).

El mapeado del mando –recordemos, la relación entre el control y las acciones representadas en pantalla (Jørgensen, 2013: 22)– es una forma de expresión estética, asegura Swink (2009: 15), que define la sensación de controlar a la figura jugable, si la hubiere, además de otros elementos del mundo ludoficcional, la avataridad. El mapeado se define expresivo en la materialidad del dispositivo, la disposición y complejidad de los controles determinadas por el juego en concreto. Explica Jørgensen (2013: 50) que requiere un diseño muy cuidado cuando la interfaz física, el dispositivo de inputs, está limitado a unos pocos botones, en comparación con el uso de teclado

y ratón. Por ejemplo, *Super Mario World* necesita pocos inputs –moverse, saltar, salto giratorio, agarrar/lanzar objeto–, y mediante la combinación de estos con diversos ítems, las posibilidades de acción crecen. En cambio, *Red Dead Redemption 2* necesita mayor cantidad de acciones para poder expresarse en su mundo ludoficcional, por lo que necesita utilizar más inputs y varias combinaciones de estos, además de acciones contextuales. El dispositivo de input demarca las posibilidades expresivas que podrá tener un videojuego, y es el diseñador quien decide cuales serán esas posibilidades, la sensibilidad del espacio de input (Swink, 2009: 87). Lo importante del mapeado es que sea legible y que, pese a la complejidad, no sea engorroso para el jugador, requisito que reconocemos como la ergonomía (Schmalzer, 2020).



Ilustración 52: *Octodad Dadliest Catch* (Young Horses, 2014).

Continuando con las capacidades expresivas del dispositivo, es interesante analizar videojuegos fumblecore como *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014) que complican la experiencia de juego mediante controles ilegibles o “janky” (Schmalzer, 2020), en un empeño cómico por realzar la torpeza del jugador y generar estampas propias del slapstick animado. La principal fuente de dificultad y placer del fumblecore es el mapeado de los controles, que hacen difícil superar acciones que en cualquier otro videojuego serían muy sencillas. También el mapeado supone una fuente de impotencia frente a los obstáculos del survival horror clásico que representan *Resident Evil*, *Silent Hill* y *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). Los esquemas de control “tipo tanque” limitan las posibilidades de movimiento, dejando al jugador a merced de los enemigos. Este tipo de controles evidencian la condición de objeto lúdico del videojuego y sus límites mediales, rompen la diégesis, los explicitan con una metalepsis. Perron (2018: 127) explica que, pese a lo incómodos que pueden ser estos controles, tienen una buena respuesta, es decir, son operativos. Son interfaces difíciles (Juul & Norton, 2009).

Como tantos otros elementos, el controlador puede ser una puerta de entrada excluyente para buena parte de jugadores potenciales (Keogh, 2015: 122-123), sobre todo con la complejidad que suma cada nueva iteración en el diseño de estos dispositivos (Anthropy, 2012: 14). Fernández-Vara apoya esta afirmación y asegura que un controlador puede resultar críptico para jugadores

no acostumbrados a ello, “Incluso sabiendo como sostenerlo, aprender las combinaciones de botones necesarias para realizar movimientos complejos puede ser un reto” (2015: 143). Continúa explicando cómo es necesario ciertos conocimientos para entender el funcionamiento de un controlador, “requiere conocer multitud de convenciones, desde a qué acciones se corresponden hasta las posibles combinaciones de botones” (ibid.). La alfabetización del control (Marcotte, 2018) es el capital lúdico centrado en las convenciones aprendidas que otorgan la capacidad de utilizar un controlador sin haberlo usado antes. Es decir, para el jugador novato o desconocedor, los mandos contemporáneos resultan demasiado complicados y poco intuitivos, mientras que para el jugador alfabetizado, su manejo es algo natural (Keogh, 2015: 129-130), la alfabetización es invisible (Marcotte, 2018). Esta naturalidad la define Keogh (2015: 131) como *kinaesthetic knowledge*, las reacciones del cuerpo a las acciones que suceden en pantalla de forma casi automática por las aptitudes y comportamientos adquiridos. Pero esta familiaridad depende tanto del dispositivo de input como del jugador:

“When picking up the controls of an unfamiliar game, a player will feel inept, clumsy and disoriented. To an expert player, the same game will feel smooth, crisp and responsive. The game’s controls will always be the same from an objective standpoint—the cold precision of programmed bits allows no other reality—but feel will change for the players depending on how well they can translate their intention into game reality. Each player will start at a slightly different skill level depending on past experience and natural aptitude, will learn at a different rate and will attain different heights of skill depending on how much her or she practices. This means that even for a single player, the feel of a game will change over time. This variability makes the feel of even a single game controversial.” (Swink, 2009: 20-21)

Este conocimiento acumulado se traduce en el “término indexical de inteligibilidad”, según Planells (2015: 156), o el principio ligado del videojuego con el aprendizaje cultural. Según este, “la competencia y la destreza en el uso de las mediaciones dependen en gran medida del conocimiento del jugador sobre las mecánicas de juego y las convenciones de género”. Esto supone que el jugador requiere de un capital lúdico del funcionamiento de los inputs de control adquirido mediante el aprendizaje o de la “percepción mediada”, que se traduce en los iconos, interfaces y demás elementos que componen el lenguaje del videojuego.

Todo esto se traduce en que el videojuego evoluciona junto a sus dispositivos de input y espera que el jugador haga lo mismo. Con cada nueva iteración tecnológica y mecánica, el videojuego se complica más y aleja la puerta de entrada a nuevos jugadores. Esto lo separa de otros objetos culturales como el cine o la literatura, donde la operatividad es inmediata, pero no así su comprensión, que es donde se halla su desafío; en el videojuego la operatividad puede ser un

enigma, si el jugador en cuestión no tiene conocimiento de su funcionamiento, por ello siempre tienen instrucciones de uso, o un manual (Karhulahti, 2015: 1). Esto separa a jugadores por categorías. Paul (2018: 134-135) explica que existe cierta cultura en torno a lecturas “difíciles” de autores como James Joyce, Thomas Pynchon o David Foster Wallace, y en el cine se suele discutir sobre la dificultad en términos de densidad conceptual o temporal, complejidad narrativa, el tratamiento de ciertos temas, o las interpretaciones y lecturas posibles de una obra; pero los juegos “cuantifican, miden y celebran la habilidad de formas que otros medios no” (2018:134). No se espera una recompensa por demostrar tener buenas aptitudes en otros campos (2018: 99). Esto marca las distancias entre el jugador hábil y con conocimientos, la celebración de la habilidad es un discurso omnipresente, lo cual genera, según Paul, que ciertos elementos no sean cuestionados.

4.5.3 Pasión y entretenimiento: Comunidades hardcore y casual

La cultura del videojuego destaca negativamente, desde la perspectiva de la industria, los medios y los jugadores, por su actitud conformista. Los valores del videojuego son reflejo del capitalismo y la meritocracia contemporánea junto a la exaltación de un pasado imaginario (Bown, 2017: 6). Esto se observa –entre muchos matices y asperezas– en la negación de apertura del medio a nuevos modelos de juego, jugadores y experiencias ludoficcionales. Ante esta apertura, algunos jugadores empezaron a utilizar el término “casual” para dirigirse de forma peyorativa a estos “nuevos” jugadores y fórmulas de juegos para “todos los públicos”. Jesper Juul (2010: 63) define la irrupción de este nuevo tipo de videojuegos y jugadores como “revolución casual”. Una revolución que hizo que jugar a videojuegos sea la norma y no una excepción (2010: 8).

El término casual es controvertido debido al uso despectivo con el que se utiliza, pero a la vez resulta significativo de los cambios producidos en la industria durante los últimos años. Juul (2010: 26) plantea una idea interesante ¿de dónde viene la idea del videojuego como un objeto dirigido a un público hardcore? Los videojuegos nacieron como un “juguete” dirigido a toda la familia, por lo que las estampas de familias jugando delante de la pantalla es algo que nació mucho antes que la videoconsola Wii de Nintendo. Pero, aunque el videojuego estaba dirigido a todo el público en sus inicios, años después pasaron a ser considerados para chicos (2010: 27). Por otro lado, es habitual asegurar que a los jugadores casuales no les gustan los videojuegos difíciles, pero no es una cuestión tan sencilla. Esta forma de encarar la revolución casual está planteada desde la perspectiva de los autodenominados jugadores hardcore, que ven a los jugadores “casual” poco comprometidos con la esencia –que ellos han atribuido– del videojuego (2010: 28). Esta visión del jugador poco comprometido con el videojuego y su reto inherente no es más que un estereotipo poco ajustado a la realidad.

El juego casual abarca varios géneros como puzzles, pasatiempos, juegos de cartas, de gestión de tiempo o sociales (Anable: 2013). El jugador casual estereotípico busca experiencias fáciles, positivas y placenteras y dedica poco tiempo y recursos a jugar. Pero el diseño de muchos videojuegos considerados casual requiere mucha dedicación, como los juegos de gestión de tiempo; mientras que en otros casos muestran una curva de dificultad que aumenta a cotas bastante altas, como en *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009). Juul (2010: 45-49) detecta un aspecto que sí podemos relacionar con el juego casual: el *juiciness*. Este concepto hace referencia al feedback positivo de los juegos casual a las acciones del jugador y que, según Juul “aparentemente mejora la experiencia de sentirse competente, o inteligente, al jugar un juego”. Pero esta respuesta positiva no es exclusiva del videojuego casual, ya que en los videojuegos “hardcore” también está, pero con una representación más grave y/o violenta. Juul diferencia entre la mostración no-diegética del feedback positivo, mediante pantallas, mensajes, etcétera, mientras que en los juegos hardcore, este feedback tiene lugar en el gameworld, es decir, es una recompensa visual diegética.

En contraste a la apertura del medio, muchos jugadores que consideran “suyo” el videojuego se “rebelaron” apelando por un estatismo que pone trabas a la evolución del medio. El odio hacia el otro, que en este caso son tanto nuevos tipos de jugadores como nuevas formas de juego, surgen de narrativas que funcionan “al generar un sujeto a quien unos otros imaginados ponen en peligro y cuya proximidad amenaza no solo con quitarle algo (...) sino con ocupar el lugar del sujeto. La presencia de este otro se imagina como una amenaza al objeto de amor” (Ahmed, 2015: 78). Como explica Ahmed, esta narrativa “implica una reescritura de la historia”, que en este caso supone que el videojuego ha pertenecido a un selecto grupo de jugadores.

El hardcore gamer, como lo define Muriel (2018b: 31-32) en *Identidad Gamer*, “es una categoría restrictiva y excluyente [nacida] en la «anomalía histórica de los 80 y 90, cuando los videojuegos eran solamente jugados por una parte pequeña de la población”. Se trata del tipo de jugador experimentado con un alto capital lúdico que, en condición de experto, se “sitúa en un plano superior al del jugador novel o el no-jugador”. La comunidad de jugadores hardcore o gamers nacen de la necesidad de relevancia, por ello necesitan del sufrimiento y el dolor para existir, a modo de validación. El jugador hardcore, gamer prototípico o subcultural es quien “domina el videojuego en su totalidad, maneja con soltura todos sus recovecos, y lo puede hacer en su máxima dificultad (de ahí que ni se preocupe por títulos que no ofrezcan un nivel de reto suficiente)” (ibid.). Quiere someter el sistema como expresión de la fantasía de poder prometida, obviando el poder subversivo del medio, sus posibilidades hermenéuticas o la sensación de vértigo, como esa emoción de dejarse llevar, de abandonarse a las sensaciones que ofrece una experiencia concreta.

De esta necesidad de sufrir y alcanzar una supuesta gloria surgen MEMES como el *Git Gud*, o *to get good* para indicar la necesidad de jugar más para ser bueno, y separar a los jugadores “buenos”, creando una supuesta élite jugadora que nadie demanda. El dolor es necesario para entrar en estas dinámicas de grupo. Los jugadores hardcore funcionan como *gatekeepers* de un medio que, al fin y al cabo, está dirigido a todos los públicos. De aquí nacen las dinámicas de lo hardcore y lo casual, lo difícil e inaccesible frente a lo fácil y accesible. Pero ¿a qué hacen referencia? ¿a juego o a jugador? Navarro-Remesal (2016: 156) expone la poca claridad e inexactitud de los términos “hardcore” y “casual”, puesto que en ocasiones hace referencia al diseño, en otras es al jugador, la exigencia y dificultad o a la dedicación. Estas categorías carecen de sentido por la incerteza y arbitrariedad de sus factores definitorios. Y el jugador gamer es un actor dentro del marco cultural del videojuego que algunos abogan, desde hace años, por dejar en desuso dadas las connotaciones negativas que acarrea (Alexander, 2014).

Las comunidades de jugadores nacidas alrededor de esta figura necesitan del sufrimiento y del dolor para existir. Porque, como argumenta Ahmed (2015: 61-63), existe una sociabilidad del dolor, en tanto que compartido, sea como testigos o como respuesta empática al leer el dolor del otro y reconocerlo. Aunque el videojuego, como juego que es, debería ser un acto lúdico, estas comunidades de jugadores parecen necesitar del sufrimiento y del dolor para existir. No solo por jugar a un nivel imposible, sino por el sufrimiento inherente a dedicarse en cuerpo y alma al videojuego antes de ser algo popular. Su afición los define, es una Pasión.

El filósofo Byung-Chul Han asegura que la historia de occidente es una historia de la Pasión, contraponiéndola al entretenimiento, aunque sean, en el fondo, ideas hermanadas, “dos figuras que siempre se irán alternando en el mismo circo” (2018: 163). Han plantea un recorrido histórico a la dicotomía entre lo serio y lo entretenido, entre el espíritu y la sensibilidad, entre lo interior y lo exterior. Una dicotomía que separa el arte como Pasión, que busca la permanencia, el arte culto que busca la reflexión, la buena; y arte como entretenimiento, que tiene como objeto agradar y que busca el disfrute, lo malo. El arte experimenta una rígida dicotomización entre el espíritu, que es elevado, y la sensibilidad, que representa lo vulgar (2018: 68).

El arte bueno quiere trascender. Y para trascender hay que padecer según Heidegger, que considera que “El desgarramiento y el dolor son los únicos que abren el pensamiento humano a lo trans-humano. El dolor es trascendencia. El dolor es Dios. El entretenimiento es inmanencia. Es ausencia de Dios” (ibid.). Desde esta perspectiva, el sufrimiento es indicativo de algo trascendente y, por lo tanto, bueno. Este sufrimiento nos convierte en homo doloris, pero “al mismo tiempo dicha asimilación convierte el dolor en una fuente de gozo. Así es como el dolor se convierte en una Pasión. El dolor incluso intensifica el gozo” (2018: 104). El dolor hace que los humanos se sientan vivos, los eleva, “El dolor incentiva al hombre a proseguir siempre para

mejor. El camino hacia lo mejor es por tanto una *vía doloris*” (2018: 105). Es interesante como el dolor y la Pasión se vinculan desde la raíz etimológica de la segunda, pues su raíz latina, *passio*, significa sufrimiento (Ahmed, 2015: 22). Esta vía del dolor que tiene como objetivo la trascendencia es la elegida por el jugador hardcore, el sufrimiento a partir de toda una vida dedicada a jugar y ver cómo el videojuego ha evolucionado, pero ellos no. El videojuego antes era más difícil y no todos jugaban.

Como hemos repetido a lo largo de la tesis, en el videojuego se privilegian ciertas capacidades, o capitales lúdicos, mientras se niegan u ocultan muchas otras. Las tendencias dominantes del reto mecánico, así como narrativas, temáticas y personajes estereotípicos, promueve la permanencia de los sistemas meritocráticos. Las aptitudes más explotadas en el videojuego están asociadas a la dificultad mecánica, más específicamente en los reflejos, la coordinación ojo-mano o la optimización de recursos, mientras que las aptitudes intelectuales, sociales, emocionales o creativas quedan sepultadas por las primeras. Chang (2019: 227) asegura que para muchos jugadores hardcore, por ejemplo, la muerte permanente no es tan importante como resignificación de la muerte en el videojuego, sino como demostración de habilidad y maestría.

Uno de los valores de la meritocracia es basar el éxito y el fracaso en el talento y el trabajo duro, un valor plegado a la perfección de los sistemas de recompensas del videojuego basados en “evaluaciones del mérito que son interpretados como justas por los jugadores” (Paul, 2018: 13-14): el jugador capaz de derrotar al jefe final es merecedor de una recompensa. Con estas bases justifican las desigualdades estructurales asegurando que todos partimos con igualdad de oportunidades, sin pensar –u obviando– en el contexto. Por ejemplo, los sistemas de puntuación y rankings para determinar quién es bueno y quién no. Aunque parece una forma justa de determinar quién vale y quién no, lo único que demuestra la mayoría de las veces es quién dedica más tiempo a un título en concreto. No obstante, y sin negar esta postura crítica al autodenominado jugador hardcore, muchos jugadores dedicados al videojuego como Pasión no toman el papel de gatekeepers. Pero todo sistema meritocrático se encuentra con facilidad con problemas que cualquier sesgo estructural que crea desigualdades.

Muchos jugadores hardcore tienen una concepción cerrada del medio y de su contexto donde no tiene cabida lo ligero ni lo femenino, así como cualquier tipo de cuestionamiento filosófico y político, dado que, desde el punto de vista de estas comunidades, el videojuego no puede verse afectado por ideologías. O la apertura a una mayor amplitud emocional, dado que las “emociones están vinculadas a las mujeres”, por lo que existe un temor de la “emotividad” (Ahmed, 2015: 22). En este sentido, como recalca Ahmed (2015: 23), existe una jerarquía de las emociones, entre las “elevadas” que son señal de refinamiento, y las “más bajas” que son señal de debilidad. Reflexiona Ahmed sobre el concepto de la dureza que “no es la ausencia de emoción, sino una

orientación diferente hacia otros” (2015: 24). El contexto del que habla Ahmed, el poder nacional ante la llegada del “otro” y cómo aplica este poder –duro o blando– es, guardando las distancias con las complejidades entre un contexto y otro, aplicable a las comunidades del videojuego.

Expone Gabriela T. Richard (2017: 165) que en algunos estudios se ha visto la entrada de jugadoras en comunidades autodefinidas masculinas como una ruptura de dinámicas y definición de masculinidad, quebrando el supuesto significado de jugador tradicional, se sienten atacados por la corriente de corrección política y la equidad de género. Estos jugadores esperan ciertos comportamientos de las mujeres que entran dentro de su afición, como un comportamiento más duro y “masculino” dentro de los estándares de masculinidad tóxica, pero al mismo tiempo atractivas y sexualmente abiertas, pero no promiscuas (2017: 167). Y aun cumpliendo estos estereotipos y deseos masculinos, las jugadoras son tachadas de falsas jugadoras por defecto, teniendo que demostrar su valía constantemente, asegura Richards. Tras clamar por una mayor representación del videojuego como cultura, se sienten atacados y emasculados si lo propuesto no entra dentro de sus cerrados estándares. Es decir, este tipo de jugadores sienten su identidad amenazada ante la entrada de jugadoras y la comunidad LGTBIQ+.

En comunidades más sanas prima el intercambio de estrategias de acción, consejos y ayuda. Niall Taylor (2014) explica que la comunidad de *Dark Souls* “se unió ante la adversidad para superar juntos lo que para muchos fue el primer juego realmente difícil al que jugaban”. Los jugadores se aconsejan unos a otros, tanto dentro como fuera del juego, con el objetivo de la superación del reto. También comparten experiencias, se ayudan, incluso crean canales de YouTube dedicados íntegramente a descubrir todos los secretos, tanto jugables como narrativos, de la saga de From Software. Tom Battey (2014) habla del potencial de la saga para ampliar la narrativa del juego mediante la comunidad de jugadores y explica que “la interactividad en un juego como *Dark Souls* añade un mayor atractivo para la comunidad, debido a que los descubrimientos del jugador pueden servir para refutar una visión personal de la historia”.

La comunidad online no es útil sólo como espacio para compartir experiencias y ofrecer ayuda, también puede ser de ayuda para el éxito de un juego, como *Kaizo Mario World*, o incluso todo un género, como el roguelike o el fumblecore (Wilson & Sicart 2010). Sebastian Alberini (2014) asegura que el éxito de estos juegos de nicho se produjo en parte gracias a plataformas como YouTube y twitch.tv, esenciales para compartir experiencias e historias “personales”. Cabe destacar que en las comunidades online también se pactan nuevos retos, patrones de acción y objetivos, como sucede con los speedruns, los torneos con reglas específicas o el añadido de reglas y limitaciones (Jakobsson, 2007). Como explican Muriel y Crawford (2018: 107), cuando los jugadores comparten sus experiencias en comunidades online, transforman sus experiencias personales en globales. El videojuego es una forma experiencial colectiva.

4.6 Resumen del capítulo del jugador en el videojuego

El jugador es la figura central de la experiencia del videojuego, el sujeto estético que filtra la partida desde su perfil, dando como resultado la performance. Este es un concepto que entiende la experiencia como una actividad compleja donde el intérprete, el objeto interpretado y el contexto donde acontece son relevantes para la construcción de un discurso. El jugador es, entonces, un actor que debe interpretar un papel dentro de unos márgenes impuestos por el reglamento y la ficción, la libertad dirigida, uno de los principios de la experiencia ludoficcional, que determina qué puede hacer el jugador, qué debe hacer y qué no puede hacer. No obstante, cabe destacar que la experiencia en sí no puede ser diseñada, tan solo dirigida en busca de obtener una serie de respuestas estéticas.

En el videojuego como performance el jugador se identifica con varias figuras: es el actor que interpreta un papel al mismo tiempo que vive la experiencia como espectador. Es una figura dicotómica y compleja que está dentro y fuera del texto al mismo tiempo. El jugador, de esta forma, puede seguir el texto dentro de sus márgenes, ateniéndose al papel propuesto –aunque sin dejar de ser él mismo– o apostar por una postura más expresiva, donde el jugador integra más de él mismo dentro del texto ludoficcional o adoptar un papel como si de un juego de rol se tratara.

Como operador y espectador, el perfil del jugador nos otorga información sobre su forma de afrontar un texto ludoficcional. Pero también es el intérprete que analiza el texto de forma crítica en busca de sus posibles significados, la interpretación es un factor esencial para entender el reto hermenéutico o poético. Como cualquier objeto cultural, el videojuego permite acercarse con espíritu crítico e interpretarlo dentro de unos parámetros que nos descubren dos posturas compatibles: el jugador implícito y emancipado.

Por último, destacamos la relevancia del contexto de la partida para el análisis fenomenológico del texto ludoficcional. Para abordar esta cuestión, es necesario expandir el conocimiento del videojuego como estética más allá del propio objeto y sujeto e introducir la situación en que tiene lugar la partida. Sin poder introducir todos los elementos que articulan una partida, sí es necesario entender la cantidad de elementos que la definen y modifican constantemente. Entender la experiencia como algo maleable y, por ello, complejo. Además de los elementos que configuran el contexto de la partida, es importante conocer las eventualidades de creación del juego, sobre todo para discernir qué tendencias son relevantes en su contexto; y el tipo de dispositivos de input utilizados. Tampoco olvidamos las eventualidades que determinan las comunidades y comportamientos de los jugadores y como articulan discursos en torno a la dificultad, como la falsa dicotomía entre hardcore y casual.

5 La experiencia ludoficcional

La experiencia de juego es el resultado del acontecer partida, del diálogo entre juego y jugador. Es el principal motivo por el que se inicia la partida, un acto autotélico con motivaciones intrínsecas (Tekinbas & Zimmerman, 2004: 332), objetivos y propósitos propios, que tiene lugar en un contexto determinado, con unas condiciones de inicio y finalización propias (Sicart, 2014: 16). Estos objetivos, propósitos y condiciones, nos mutables, pues dependen del jugador, de su percepción y contexto, definiendo toda experiencia ludoficcional como única y personal. Sobre la dimensión experiencial del videojuego versa el último capítulo del desarrollo teórico. En este capítulo indagamos en algunas cuestiones ya expuestas con anterioridad, pero profundizamos en ellas al abordarlas desde la perspectiva de la experiencia, las emociones y los afectos.

Primero exploramos la condición fenomenológica y encarnada del videojuego, tras lo cual discutimos la validez de la diversión como principal emoción dentro de la experiencia ludoficcional y la sustituimos por el sufrimiento, un concepto más pertinente para articular nuestro discurso en torno a la dificultad. Pero no puede reducirse el estudio emocional del videojuego a una sola emoción, por muy compleja que esta sea. Por ello es necesario escudriñar qué son las emociones y los afectos dentro de la ludoficción, centrándonos en las emociones y afectos negativos –que no devienen en experiencias negativas–, por su estrecha relación con la estética de la dificultad y el reto emocional. De todas ellas destaca el terror como uno de los géneros insignes dentro de nuestra exploración estética como uno de los ejes centrales de la fantasía de impotencia. Aunque abordamos algunas emociones negativas, nuestro objetivo no es realizar una taxonomía de emociones en relación a la estética de la dificultad, tan solo exponer la complejidad emocional de toda experiencia estética, la del videojuego inclusive.

5.1 Fenomenología y experiencia encarnada

La experiencia se describe en primera personal, “su verdadero sentido la encontraremos dentro de nosotros” (Merleau-Ponty 1994: 7), por tanto, su naturaleza es fenomenológica, y como tal, no tiene interés en casos particulares, sino en tipos de experiencias (Hanich, 2010: 41). El videojuego adquiere verdadero significado en los complejos procesos subjetivos que nacen del diálogo entre juego y jugador dentro de un contexto específico, donde nace la experiencia. Esta es la expresión práctica del reglamento, la ejecución que lleva a cabo un sujeto con un perfil e intencionalidad únicos. Pero tampoco podemos tomar solo la perspectiva experiencial. Un análisis profundo no puede obviar el objeto de estudio como objeto estético. Como explican Jasper van Vught y René Glas (2017: 4), depender tan solo de una perspectiva formalista o del videojuego como proceso, conlleva no entender las complejidades del acto ludoficcional.

La perspectiva fenomenológica se contrapone a la retórica procedural que entiende el videojuego como un objeto cerrado, donde “las reglas no solo crean la experiencia de juego –también construyen el significado del juego” (Bogost, 2008:121). Aunque compartimos con esta teoría que “los gestos, experiencias e interacciones que las reglas del juego permiten (y niegan) construyen el significado del juego”, en otras palabras, que todo juego tiene unas intenciones, ideología y significados implícitos en su reglamento y ficción, no se trata de un proceso tan cerrado como asegura Bogost. Desde la retórica procedural la performance del jugador está contenida y puede ser predicha, sin tener en cuenta cómo, dónde y cuándo un juego es jugado (Sicart, 2011). Sicart cuestiona la visión procedural desde la metafísica de Aristóteles, donde explica que los objetos presentan una potencialidad, la capacidad que alberga todo objeto de alcanzar un estado diferente y más complejo. Es decir, en *potentia* y *actio* (Sicart, 2009: 54-55), o el videojuego como objeto y cómo experiencia:

“In a game like *Tetris*, the rule set (geometrical pieces fall down at an increasingly fast pace, and if the screen is filled with pieces, the game is over) presents the conditions for the game that the players have to accept in order to play. The rule set, on its own, contains the ways the game can be played, but only the presence of a player will activate those potentialities and make them become a game” (2009: 54).

Como explica Sicart, el juego como objeto es el sistema de reglas y su apartado ficcional sin que ningún agente afecte al mismo. Tiene el potencial de transformarse en algo más complejo, en la experiencia de juego, donde se introduce el agente que provoca los cambios. Así, la experiencia de juego es el resultado del proceso videolúdico, de la comunicación entre sistema central, jugador y contexto. Expone Navarro-Remesal que la partida “se puede describir en términos objetivos como un camino por la estructura del juego”, mientras que “la experiencia es la interpretación personal de ese recorrido” (2016: 167). No es un “producto visible y delimitado que se obtiene al final de una sesión de juego sino una corriente de información, emociones y placeres proporcionados constantemente al jugador” (2016: 32).

El videojuego es “una actividad con sus propios objetivos y propósitos, con una duración y espacios marcados, y unas condiciones de finalización propias” (Sicart, 2014: 16). Pero estos propósitos no son fijos, cambian en el acontecer de la partida. El jugador puede comenzar a jugar con una intención y modificarla a mitad de camino, matizar y negociar sus objetivos y propósitos como parte del juego, dentro de los procesos ludoficcionales que dirigen la partida, en un acto de subjetivación que conecta al sujeto con las reglas del juego (Sicart, 2009: 63-64). Pero el sujeto no queda confinado dentro de los límites del juego, se construye en un marco sociocultural. Es un sujeto moral y social que incorpora su presencia dentro del marco jugable al que accede voluntariamente, creando un equilibrio entre reglas y presencia (2009: 73). El jugador dialoga,

evalúa e interpreta su experiencia dentro de un contexto sociocultural concreto, por lo que podemos entender que ninguna experiencia es pura (Massumi, 2015: 207-8); toda experiencia está influenciada de formas impredecibles por su contexto.

El contexto y la cultura afecta, transforma y da significado al sujeto, al objeto y a la experiencia resultante. Por ello es mejor articular nuestro discurso desde la postfenomenología (Muriel & Crawford 2018: 84-86), debido a que es una teoría que se extiende más allá del individuo y permite incorporar todo el apartado formal del videojuego necesario para entenderlo como fenómeno. Gualeni (2015: 10-11) también propone un estudio postfenomenológico del videojuego, porque esta perspectiva ofrece un modo más equilibrado y constructivo de interpretar la experiencia y la existencia, el ser en el mundo de las personas junto a la tecnología. Así, se comprende que el jugador, su contexto y tecnologías son elementos esenciales, que se retroalimentan entre sí y revelan dimensiones del mundo que no podrían ser experimentadas sin la mediación de la tecnología (2015: 12). Entonces, entendemos que el videojuego propone experiencias mediadas, no experiencias como tal.

La postfenomenología, explica Keogh (2015: 13-15), explora cómo los humanos, sus mundos y tecnologías son necesarias y parte activa de cada una, se interrelacionan y dependen unos de otros. La tecnología transforma nuestras experiencias, percepciones e interpretaciones del mundo y este proceso, a su vez, nos cambia a nosotros y modifica nuestras capacidades de agencia, por lo que el videojuego, como dispositivo tecnológico, nos convierte en ciborgs. Bateman habla de ciborg como “cualquier combinación entre seres y objetos que puede actuar en un rango más amplio que por sí solos” (2018: 21). Todo ciborg establece una serie de complejas relaciones entre el humano que lo opera y el “robot” que maneja y, por otro lado, las relaciones que se establecen entre diferentes ciborgs, las redes de ciborgs que crean sistemas más grandes.

Esta concepción de la experiencia nos acerca al concepto de la “mente expandida” que sugiere que los humanos aceptamos el uso de herramientas para extender nuestro cuerpo y mente (Muriel & Crawford 2018: 90). Así, podemos repensar las relaciones entre el entorno y la división del cuerpo entre lo corpóreo y lo cognitivo, experimentar el mundo a través del cuerpo incluso cuando nuestras acciones están mediadas (Muriel & Crawford, 2018: 95-96). Un cuerpo que no se limita por la piel, explica Donna Haraway en su Manifiesto Cyborg: “*Why should our bodies end at the skin, or include at best other beings encapsulated by skin?*” (EN Muriel & Crawford, 2018: 95). Considerando que el cuerpo no solo es carne, la agencia dentro del videojuego no solo puede entenderse a través de la pantalla, también en el cuerpo y mente del jugador, sus sentidos y el espacio en el que tiene lugar. Alexander R. Galloway (2006: 5) expone que los juegos “involucran tanto actores orgánicos como inorgánicos”. De esta forma, el cuerpo del jugador toma presencia en el análisis del videojuego junto a otros elementos materiales y semióticos.

En esta tesitura, el jugador “encarna un cuerpo híbrido”, formado por su cuerpo, el espacio físico que lo rodea y el contexto sociocultural donde acontece, el hardware que ejecuta el juego y permite al jugador ejercer su agencia, y la ludoficción en su totalidad. Todos estos actores forman la experiencia encarnada ludoficcional. Muriel y Crawford (2018: 90-94) explican que, incluso centrándose en los elementos formales, la materialidad del cuerpo híbrido del jugador es esencial para entender el juego como experiencia postfenomenológica y encarnada. El videojuego es una experiencia sensorial, corpórea y emocional que traspasa lo que sucede en pantalla, alcanzando la existencia física del jugador mientras juega. Entonces, la idea de la experiencia encarnada nos permite fundamentar la ontología del cuerpo del jugador en el acto de jugar.

Recapitulando todo lo expuesto en este apartado, convenimos que el acto de jugar a un videojuego se haya en la simbiosis de todos sus componentes –el aspecto audiovisual y ficcional, las mecánicas y reglamento, el hardware que lo soporta, el contexto espacial y sociocultural y el jugador– configurados en el momento a momento en que interactúan. Entonces, reflexiona Keogh (2015: 50), una comprensión fenomenológica del lenguaje del videojuego entiende el acto de jugar como una amalgama cibernética de artefactos materiales y virtuales entrecruzados con la percepción y consciencia del jugador, donde emerge la experiencia de jugar. En esta concepción de la experiencia ludoficcional, el cuerpo del jugador no está predeterminado, se trata de un cuerpo aumentado único y particular (Keogh, 2015: 42-43) que encarna una identidad ciborg revela las complejidades que articulan la experiencia de juego, haciendo explícita la realidad social y física en la que tiene lugar (Muriel & Crawford, 2018: 108). La experiencia ludoficcional es un entramado de elementos que convoca emociones genuinas que, al contrario del pensamiento extendido, están más relacionadas con el sufrimiento que emociones como la diversión, que son solo una parte de la experiencia.

5.2 La diversión

La diversión ha sido considerada como la principal emoción afín al videojuego. Que el videojuego debe ser divertido es una declaración muy habitual, tanto desde el ámbito periodístico y académico como desde la industria y la comunidad de jugadores. Pese a la evolución del medio y la búsqueda de una mayor expresividad, esta vinculación ha permanecido indemne, casi incuestionable. Como explica Jagoda (2018: 222, nota 58) la diversión es un concepto que descarta cualquier tipo de discusión profunda al reducirlo todo a una postura binaria: ¿el juego es divertido o no? Ciertamente el videojuego tiene potencial de diversión, pero no debería ser una obligación adscribirse a esta ni un demérito centrarse en otro tipo de emociones; centrarse en la diversión supone una limitación conceptual (Hunicke et al, 2004), que reduce “el valor del recorrido emocional del jugador” (Navarro-Remesal, 2016a: 168). El vocabulario emocional del videojuego necesita de una mayor profundidad que una serie de emociones positivas resumibles

en “diversión” o a dicotomías positivo-negativo. Además, ¿qué es exactamente la diversión? Bogost (2016: 60-61) define la diversión como un recipiente genérico con el que indicar que un producto o experiencia es buena. Aunque el propio autor (2016: 66-67) aboga por un uso más amplio del término, como un concepto que incorpora emociones negativas –dado que muchas experiencias incómodas y desagradables son descritas como divertidas– en contraposición a lo disfrutable, que sí vincula y reduce a estados positivos. Aunque el argumento de Bogost es certero, el concepto “diversión” está demasiado cargado de prejuicios como para pensarlo de otra manera.

En contraposición a Bogost, tanto Sicart (2014: 3) como Bonnie Ruberg (2015) comprenden el videojuego como una experiencia no necesariamente divertida, ni vinculada con las emociones positivas. El videojuego puede ser disfrutable incluso cuando genera emociones negativas, porque el placer no está sometido a la diversión ni otros estados positivos, puede estar vinculado a emociones como el dolor, el sufrimiento o la ofensa.

Profundizando en el concepto de diversión, observamos su vinculación con el escapismo, esto es, como un método para huir del tedio del día a día. Y aunque el escapismo es una motivación importante para jugar a videojuegos, no es la única ni la más importante. El escapismo es inherente a la experiencia humana, lo cual sugiere que:

“that people seek relief and shelter in places in which their current socio-material conditions of existence –what we know as reality– are suspended or altered in a way that, typically, makes them, for example, more pleasant, safer, under control, or more exciting and thrilling” (Muriel & Crawford, 2018: 116).

En estos términos, el videojuego es un espacio seguro y disfrutable del que escapar de la realidad. Pero, aunque pueda considerarse un espacio seguro, no es la solución a los problemas del día a día, dado que esos problemas no desaparecen por jugar; ni es posible establecer una separación total de ellos, porque el contexto empapa y modifica la experiencia. Esta perspectiva escapista del videojuego se adscribe a los tratados capitalistas que conminan a dividir el entretenimiento como productivo e improductivo, como sugiere Bown (2015: 1-2). Esta aproximación al escapismo nos permite retomar la idea del entretenimiento legitimado y el repudiado. En el capitalismo el sujeto debe entretenerse dentro de unos marcos impuestos por este sistema, de unas formas concretas y sujeto a unos códigos específicos. Se dicta lo que está bien y que no. En consecuencia, existen categorías dentro del entretenimiento que son legitimadas como “capital cultural” y, por lo tanto, tienen valor. Entonces, el videojuego queda fuera de este “buen entretenimiento”, lo cual establece lazos con la teoría de Han (2018) en torno al arte elevado y el arte popular. El entretenimiento legitimado, en tanto que elevado, es válido; mientras que el entretenimiento de masas, al no estar legitimado, es considerado una pérdida de tiempo y, por eso, repudiado.

Resulta revelador el artículo escrito por Lee Shuen-shing en 2003 para game studies donde cuestiona la relación del videojuego con la diversión a raíz del videojuego independiente *Kabul Kaboom* (Frasca, 2001). El autor se pregunta si este juego al no tener la diversión como objetivo, puede considerarse un videojuego, y asegura que, aunque es jugable, “no merece la pena jugarlo”, pues su único interés reside en la sátira a las formas del videojuego. El desconcierto de Lee nace de la asociación entre juego y diversión, que en el caso de *Kabul Kaboom* no sucede dentro de los parámetros establecidos, por lo que es un videojuego que no merece la pena ser jugado. No obstante, como ya hemos explicado, esta asociación es reduccionista. Algunos videojuegos se alejan de la idea asociada al medio, como *This War of Mine* y su cruda representación de las miserias de la guerra o la complejidad emocional, la morosidad narrativa y la ruptura de expectativas del relato escapista en *Firewatch*, o la desagradable (Jørgensen, 2016) forma de integrar el fracaso ficcional en el desarrollo de *Spec Ops: The Line*. Existe gratificación en las experiencias negativas provocadas por este videojuego, que tiene como objetivo transmitir su discurso. Pero como Jørgensen (ibid.) indica, estos aspectos son considerados negativos por algunos jugadores, revelando que, aunque discutido, la significación del videojuego como objeto cultural imbricado a la diversión y los estados positivos no ha sido superado.



Ilustración 53: Firewatch (Campo Santo, 2016).

El jugador no juega simplemente por el placer positivo e inmediato, por lo que reducirlo todo a la diversión resulta banal. Esta postura, asegura Mortensen (2010: 105-106), plantea una perspectiva ética hedonista que tiene como objetivo vital alcanzar la felicidad. Un placer identificado con los estados positivos, con la búsqueda de la felicidad como objetivo al entrar en juego. No obstante, no todas las acciones y eventos que acontecen en el contexto lúdico conllevan esta emoción. No todo es placentero, agradable y divertido. Antes de alcanzar ese momento de placer esperado, existen momentos desagradables, extenuantes o frustrantes. Los elementos normativos hacen que ciertas acciones no se realicen por el placer inmediato, sino por la promesa de esa sensación, la promesa de la felicidad (Ahmed, 2019) aunque esta sea efímera.

La perspectiva hedonista otorga un “lenguaje para hablar sobre el placer” con una “visión crítica sobre la idea de la satisfacción” (2010: 108). Mortensen explora la medición del placer y el dolor en el videojuego con la mercantilización de las emociones positivas. Una visión que Sarah Ahmed (2019: 24) plantea como el “imperativo de la felicidad contemporáneo”, donde la felicidad es “algo que se produce y consume”, está al servicio del capitalismo. Esta postura revela que “La psicología positiva comparte con la economía de la felicidad el supuesto de que sentirse bien es estar bien” y “sentirse mejor es mejorar”. Bown (2015: 67-69) explica que el *felicific calculus* de Jeremy Bentham, es un mecanismo utilizado para calcular el placer que genera una acción específica y comparar este placer con el posible dolor causante y así determinar si un acto al servicio moral del bien o del mal. Es una teoría que relaciona placer con bienes morales, por lo que las acciones que generan sufrimiento están al servicio del mal. También supone que solo son medibles las emociones consideradas positivas, mientras que lo negativo, en tanto que indeseable, no lo es. Son emociones que buscan ser eliminadas. La felicidad se ha tornado imposición. Sin embargo, como sucede con la diversión, “no sabemos demasiado lo que significa la palabra felicidad” (Ahmed, 2019: 23), se trata de un concepto en sobreuso que ha perdido todo sentido.

Expone el filósofo Brian Massumi (2015: 44) que es habitual confundir la felicidad con otras emociones positivas, como la alegría. Pero no son lo mismo. La alegría no es lo contrario a infelicidad, por lo tanto, no es lo mismo que felicidad. Se trata de una emoción con potencial disruptivo, que incluso puede ser dolorosa. Un momento de alegría puede sobrepasar al sujeto que la experimenta, causar un momento liberador, pero al mismo tiempo, ese potencial puede volverse insoportable y destructor (2015: 45).

Recapitulando, se entiende que el entretenimiento está adscrito al imperativo de la felicidad contemporáneo que dicta cómo debe ser una experiencia divertida y escapista que causa felicidad, gozo y placer. Esto es, emociones vinculadas a estados positivos. Pero ningún entretenimiento es inocente. Por ello, es relevante explorar cómo nos afecta dicho entretenimiento y las posibles inconsistencias que pueda tener. Por otro lado, no debemos aceptar expresiones maniqueas de la felicidad, pues, como asegura Ahmed, la felicidad “involucra las dimensiones del afecto (ser feliz es sentirse afectado por algo), la intencionalidad (ser feliz es ser feliz por algo) y la evaluación o el juicio (ser feliz por algo hace que ese algo sea bueno)” (2019: 61). Además, “Juzgamos que algo es bueno o malo según el modo en que nos afecta, ya sea que nos dé placer o dolor” (2019: 63). En este sentido, es importante la perspectiva del sujeto, cómo el jugador es afectado por la experiencia y todas las emociones que despierta. Es a partir de su experiencia que puede medirlas (Mortensen, 2010: 111). Por lo tanto, no deberían reducirse a estados positivos y negativos. Ni plantear visiones reduccionistas de las emociones que motiva un objeto cultural. Es necesario profundizar en la significación de las emociones, cómo afectan al jugador.

5.3 El sufrimiento como experiencia ludoficcional

“Todo lo que se levante ante nuestra voluntad, todo lo que se opone a ella o la resiste, es decir, todo lo que hay de desagradable o doloroso, lo sentimos de inmediato, y de manera muy clara. (...) en general encontramos los goces muy inferiores a lo que esperamos, mientras que los dolores son siempre superiores a lo que se presiente o espera” (Schopenhauer, 2011: 12-13).

El dolor no debe ser reducido a una sensación desagradable o negativa que causa algún mal, alberga muchos matices. De forma similar pero opuesta a la diversión, es necesario explorar el significado del dolor y cómo afecta al sujeto de la experiencia ludoficcional. El dolor, ateniendo a la cita de Schopenhauer, puede ser positivo cuando evoca en el ser humano un sentimiento más profundo al experimentar una resistencia a su avance vital. El dolor es algo sentido, mientras que el bienestar no. Continuando con esta tesis, explica Ahmed que:

“el modo en que experimentamos el dolor implica la atribución de significado a través de la experiencia, así como asociaciones entre diferentes tipos de sentimientos negativos o de aversión. De modo que el dolor no es solamente el sentimiento que se corresponde con una lesión corporal. Aunque el dolor puede parecer evidente –todos conocemos nuestro propio dolor, nos quema– la experiencia y el reconocimiento del dolor como dolor involucra formas complejas de asociación entre sensaciones y otros tipos de “estados emocionales”” (2015: 51-52).

El dolor es una experiencia “crucial para la formación del cuerpo como superficie perceptiva” (2015: 56). Mediante el dolor aprendemos a sentir. Pero este sentir siempre está atado a una historia, siempre están mediadas por la propia experiencia (2015: 55-56). El dolor no solo debe interpretarse como el signo de algo, es también el efecto de impresiones pasadas, que a menudo están ocultas. El dolor se siente y “En la medida en que las sensaciones de dolor demandan que *atienda* a mi existencia corporizada, llego a habitar las superficies de un modo particular” (2015: 58-59). El dolor hace que los sujetos entiendan la existencia de una forma particular.

La filosofía de Schopenhauer interpreta el mundo desde la subjetividad, se instala en el terreno de lo experiencial para buscar su significado metafísico, el cual descubre en la voluntad. La experiencia humana es una lucha por la existencia con el final certero: la derrota. La existencia es una historia del dolor que Schopenhauer resume así: “querer sin motivo, sufrir siempre, luchar siempre, morir luego, y así sucesivamente por los siglos de los siglos, hasta que nuestro planeta se despedace” (2011: 39). La existencia es un camino repleto de escollos que deben ser superados o evitados a con prudencia y voluntad, aun sabiendo la imposibilidad de una posible victoria (2011: 32). Si extrapolamos esta filosofía del sufrimiento –de la que aquí solo exponemos unas pinceladas– al lenguaje ludoficcional, podemos observar como el videojuego presenta un mundo

donde todos los escollos –retos, obstáculos, desafíos– están contruidos para ser superados de alguna manera, por lo que siempre generan un sufrimiento que eventualmente es superado, generando en consecuencia un alivio efímero, porque siempre hay un nuevo reto que superar, una nueva fuente de sufrimiento. Ocasionalmente, algunos videojuegos subvierten esta idea limitando el poder del jugador y haciendo que superar ese escollo y alcanzar la victoria sea muy costoso, como *Bloodborne*, imposible en *Let's Play: Ancient Greek Punishment* o inútil, como *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016). En casos como estos, donde el objetivo es hacer sufrir al jugador –sea mediante la dificultad mecánica, interpretativa o emocional– nos enfrentamos a paradojas de la experiencia lúdica pensadas para ser placenteras.

Las bases del sufrimiento lúdico se hayan en un conflicto cuya resolución demanda cierto esfuerzo del jugador para alcanzar un estado deseado. A partir de estas bases, el jugador puede sufrir con el personaje –experiencia vicaria–, como el personaje –experiencia ludonarrativa– y como jugadores –experiencia lúdica– (Navarro-Remesal, 2016b: 2). Entonces, mediante el uso de su agencia dentro del mundo ludoficcional, el jugador puede sufrir, generar o aliviar el sufrimiento de otros. El jugador quiere jugar con el sufrimiento propio y el de otros, estableciendo una relación cercana con el sistema, haciendo que este reconozca al jugador. Navarro-Remesal (2016b: 4) asegura que el sufrimiento puede surgir de cualquier elemento del juego y, por ello, para arrojar algo de luz, propone una tipología de fuentes de sufrimiento lúdico: esquema de control, mecánicas, narrativa, consecuencias y el mundo, el espacio compartido con otros. El sufrimiento ludoficcional es una experiencia real que acontece en un espacio controlado, aceptada y buscada con actitud lusoria, que se encuentra en las bases de cualquier otra experiencia humana:

“suffering is a central aspect of play and that play experiences rely on short-term relief. Playing does not create a continuous state of joy; rather players endure longer stretches of frustration, struggle, and even physical pain, broken by glorious moments of getting it right, of sudden relief from struggle” (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 28).

La experiencia ludoficcional está regida por dinámicas de sufrimiento, frustración, esfuerzo y un efímero alivio. Mortensen y Navarro-Remesal (2019: 30) aseguran que el videojuego necesita de este sufrimiento intencionado y aceptado, al igual que la incertidumbre y el fracaso, sin ofrecer a cambio consolación, pero sí alivio. La sumisión al texto lúdico y el reglamento que lo rige supone aceptar el sufrimiento, la insatisfacción y la culpa. Esto es, el vértigo de Caillois está vinculado al sufrimiento, pues incluye el sometimiento a un shock, a la pérdida de control que destruye la realidad. Los juegos de vértigo son aquellos juegos que consisten en “un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso (...) que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana” (Caillois, 1986: 58). La velocidad de conducir un vehículo o las atracciones de feria son

experiencias de vértigo que despiertan un goce más cercano a la náusea o al terror que a la diversión, pero esto no impide que la gente repita esa experiencia que, en principio, deberían querer evitar por desagradable (1986: 63). Estas experiencias también se encuentran en el boxeo y los deportes de riesgo, las historias de terror, o en el consumo de alcohol y drogas, aunque esto último supone una corrupción del espíritu lúdico del vértigo. La sensación de peligro inminente, de terror o la pérdida de control dentro de un marco controlado forman parte intrínseca de la experiencia del vértigo, pero desaparece ante la exposición de un peligro real. Para experimentar este vértigo, es necesario estar “separado” del “mundo real” a partir de una construcción estética de un mundo ficcional y/o de un marco espaciotemporal controlado. Lo esencial, explica Caillois, reside en el “desconcierto específico” y el “pánico momentáneo” dentro de unos “límites estrictos e invariables” (1986: 64). El concepto de vértigo da sentido y un propósito al sufrimiento y al dolor en el marco ludoficcional.

El sufrimiento como forma de vértigo no guarda relación con el triunfo, sino con el propio sufrimiento y el alivio que supone superarlos que puede generar cierta catarsis. Este tipo de juegos son fascinantes y placenteros por el simple hecho de experimentarlos, alejándose de las fuentes de placer en torno al triunfo y la superación personal, la diversión y la evasión. La experiencia del vértigo supone un sometimiento al dolor y al fracaso, una sensación de pérdida de control que deviene en sufrimiento real y no simulado, que da valor a estas emociones (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 29). El juego puede ser peligroso, pues acontece en un lugar “emocionalmente inseguro” (Jørgensen, 2014: 6). Si la experiencia es siempre real, aunque sea mediada por una tecnología y ficción, el sufrimiento y demás emociones negativas que provoca también lo son. El *make believe* también supone aceptar este sufrimiento como real.

Entendido en estos términos, el juego es un continuo flujo entre el sufrimiento y el alivio, “una forma controlada de exponerse al sufrimiento”. Los diseñadores Mike Selinker y Thomas Snyder (EN Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 29) explican que “La gente resuelve puzzles porque les gusta el dolor, y les gusta ser liberados del dolor, y más aún les gusta encontrar en su interior el poder de liberarse de su propio dolor”. El dolor y el control sobre este son parte intrínseca del juego, toda experiencia lúdica es:

“a form of controlled exposure to suffering where overcoming this suffering is not necessary for games to be meaningful experiences. Every play experience, then, must have a threshold of suffering, a type and intensity the player not only tolerates but requires-and any change to the threshold would potentially result in transgression” (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 29).

El juego, por lo tanto, necesita cierto grado de sufrimiento y dolor para existir y crear una confrontación que demanda la búsqueda de alivio.

Entendiendo el juego y el videojuego desde estas estructuras de sufrimiento y alivio, utilizamos el *duhkha*, un concepto que Mortensen y Navarro-Remesal toman prestado del budismo zen para describir los ciclos constantes de insatisfacción vital. El *duhkha* es una herramienta útil para el estudio de la combinación entre dolor y alivio, pues el videojuego propone necesidades constantes dentro de un entorno en constante cambio (2019: 29), pero alcanzar estos objetivos demandan esfuerzo (2019: 43). Alcanzar la satisfacción en estos términos siempre es efímero, por ello la insatisfacción o *duhkha* es el estado en torno al que gira la existencia: el ser humano está en una búsqueda constante de cambio que lo libere de esta insatisfacción, aunque esta liberación, este alivio, siempre sea efímero. El sufrimiento surgido por esta insatisfacción es permanente, mientras que la satisfacción solo puede ser temporal, puesto que siempre tenemos necesidades que necesitan ser satisfechas. Este constante cambio, la búsqueda de alivio a una insatisfacción y la llegada constante de deseos que satisfacer para aliviar la insatisfacción se adecua a las estructuras lúdicas. El *duhkha* incluye todos los estados y emociones que experimenta una persona cuando quiere que algo sea diferente de cómo es: tristeza, pena, dolor físico, ansiedad, angustia, anhelo, pavor o aburrimiento.

La satisfacción efímera y la insatisfacción permanente atañe a la idea del malestar que Ahmed (2019: 76) utiliza a partir de Locke, que describe este malestar como el impulsor de la acción humana. Si la felicidad es aquello deseado, “cualquier cosa cuya presencia [nos] causa goce y acarrea la idea de deleite”, su falta implica siempre un malestar. De esta forma, podemos entender que “la felicidad causa malestar”, y que, si bien la felicidad es aquello deseado, una meta, “el malestar es mucho más movilizador” dado que provoca “un leve ardor” que “nos empuja con mayor violencia que las atracciones ofrecidas por mayores placeres en el futuro”. Aunque en términos diferenciados, el malestar resulta ese estado permanente, como la insatisfacción, mientras que la felicidad es un objetivo efímero, que incluso puede ser “su propio anhelo, o preservarse en cuanto anhelo siendo aquello que nunca se da” (Ahmed, 2019: 76).

Como hemos explicado unos párrafos arriba, el sufrimiento no se estanca en lo mecánico, también afecta al aparato ficcional del videojuego. Como cualquier ficción que tenga ese objetivo, el videojuego también genera sufrimiento desde su construcción y desarrollo ficcional. Navarro-Remesal y Bergillos (2016: 4), en deferencia al *make-believe*, denominan *suffering-believe* al proceso de creación de sentido afectado por la narrativa, temática y ética de la obra. Los autores hablan de *suffering turn*, como el desplazamiento del sufrimiento del jugador a los personajes, virando de la experiencia puramente lúdica a una vicaria y ficticia.

En relación con el sufrimiento ludoficcional, la tragedia se descubre como una de sus formas experienciales más relevantes. La tragedia aquí funciona como “la adición de significado al sufrimiento humano, y sugiere la tragedia como una suerte de estrategia cultural y emocional para

ensayar la sobreposición a la adversidad” (Pérez-Latorre, 2015: 105). Explica el filósofo Simon Critchley (2014: 29-30) que la tragedia:

“nos brinda una percepción enormemente rica de la complejidad de la motivación humana y de la abrumadora dificultad que encierran los problemas morales y políticos que encontramos en los tranquilizadores lugares comunes de la filosofía pop. En cada una de las obras de los grandes trágicos griegos (Esquilo, Sófocles y Eurípides) nos encontramos con seres humanos que, de alguna manera, se ven compelidos a seguir un camino de sufrimiento que les hace plantearse preguntas que no admiten una respuesta fácil: ¿qué debo hacer? ¿qué será de mí? ¿cómo puedo elegir el camino correcto de acción?” (ibid.).



Ilustración 54: *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016).

El sufrimiento que provoca la tragedia puede conducir a una verdad surgida de una experiencia visceral de los conflictos endémicos de la vida humana, tanto personales como políticos. El sufrimiento es el pathos al que estamos sometidos y la tragedia es su expresión narrativa. *That Dragon, Cancer* y *This War of Mine* son tragedias jugables, juegos donde el jugador alcanza la victoria, pero no así los protagonistas. Estas formas de juego trágicas son entendidas como fórmulas para generar ‘extrañamiento’ (Mitchell et al., 2020) al jugador a partir de la agencia, puesto que alcanzar el final, considerado como una victoria, no supone un final feliz o alcanzar un objetivo satisfactorio. En *That Dragon, Cancer* llegar al final del juego significa presenciar la lenta muerte del hijo de los protagonistas y su cruda aceptación, por lo que es difícil vislumbrar algo parecido a la victoria. El final de *This War of Mine* llega con el final de la guerra, un objetivo que sí podemos asociar a la victoria, pero el camino hasta ese momento ha sido muy crudo, por lo que el final se siente amargo. Además, se trata de una “victoria” en fuera de campo, en la que el jugador no ha tomado parte, una fórmula poco explorada en un medio como el videojuego donde el jugador es siempre el centro de atención. En este punto, es interesante volver al concepto del “suffering turn” de Navarro-Remesal y Bergillos (2016: 4), como la exigencia al jugador de involucrarse en la ficción, con el desarrollo de la trama y el destino de sus personajes:

“The suffering turn requires the player not only to be invested in the outcome of the game, but also in the fate of the characters. In other words, it requires us to recognize the characters as individuals and their suffering as real. Recognition theory, developed from the Hegelian theories on acknowledgement as a power struggle, discusses the meeting with the Other and our response to him, especially on a political and social level” (ibid.).

La tragedia nunca es solo una simple desgracia, asegura Critchley, “requiere de una cierta complicidad de nuestra parte con el mismo desastre que nos destruye”. Tampoco se trata de un destino o voluntad divina en la que no tengamos agencia, dado que siempre “exige nuestra propia complicidad”, nuestra tragedia siempre “requiere una buena dosis de libertad” (2014: 36-37). La tragedia hace que el sujeto conspire contra su propio destino, es necesario que se ejerza una tensión entre libertad y rigidez, “la tragedia da voz a la compleja relación entre libertad y necesidad que define nuestro yo”, asegura Critchley (2014: 35). En este sentido, el filósofo explica que la tragedia nos muestra que la agencia humana siempre es parcial y limitada, “los límites de nuestra supuesta autosuficiencia y lo que podemos llegar a tomar como nuestra autonomía”. En el videojuego la tragedia puede ser adaptada a partir del fatalismo de los personajes de tantas obras videolúdicas, en las que es imposible modificar eventos futuros y, aun con eso, el jugador acepta tomar ese papel con todo el sufrimiento que acarrea.

5.3.1 Ética, culpa y empatía

“If we think of morality as merely a matter of right or wrong, and especially if we suppose that what is right is settled in advance, we can fail to appreciate the genuine complexities of life that make ethical thought what it is” (Bateman, 2018: 32).

La preocupación por la ética es una tendencia destacada del diseño contemporáneo de videojuegos (Navarro-Remesal, 2015, 43). Tendencia observable en: los sistemas morales binarios de ‘héroe-rebelde’ (Schulzke, 2009) de las sagas *Mass Effect* (Bioware, 2007-2017) y *Dragon Age* (Bioware, 2009-2014), juegos que implican al jugador dentro de discursos utilitaristas como el de Jeremy Bentham; la toma de decisiones con consecuencias narrativas de las aventuras de Telltale como *The Walking Dead*; los sistemas de karma y afinidad que definen las reacciones del mundo postapocalíptico de *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) y *New Vegas* respectivamente; o la complejidad moral de juegos como *This War of Mine* o *Disco Elysium*, son una pequeña muestra de lo que el videojuego entiende como dispositivos éticos. Muchos de estos juegos, debido a la idiosincrasia del medio centrada en la recompensa y la penalización, presentan modelos éticos con estadísticas, afinidades y similares.

La ética de algunos videojuegos se expresa en las decisiones morales tomadas de forma directa que tienen consecuencias que afectan al devenir de la ficción y de la experiencia del jugador. De

las ramificaciones nacidas de estas decisiones puede observarse como el texto apoya las complejidades entre la ética del juego y jugador (Mortensen, 2015: 154). Estas decisiones pueden ser moralmente ambiguas, conflictivas y violentas, lo cual no significa que “la idea de las decisiones morales y éticas estén ausentes”, dado que “muchos juegos tienen un sistema moral codificado en su sistema, y el bien y el mal son parte del juego” (2015: 158). *The Walking Dead* enfrenta al jugador a decisiones morales que son más importantes por el “juego mental” que proponen que por las consecuencias que acarrea (Sarian, 2018a: 22). Aunque aborden de forma pobre y naif las complejidades éticas, el verdadero interés recae en los valores y cómo afectan al jugador porque son significativos para él. Como agente moral, estos sistemas son más relevantes por su efecto “sobre la experiencia de la jugadora –generando dudas en las decisiones e integrando el fracaso como elemento necesario– que sobre la resolución del propio juego” (Martín Núñez et al., 2016: 12). Si la ética en el videojuego corresponde al modo en que el sujeto interpreta la propia ética y como le afecta (Sicart, 2009: 17), el diseño ético engloba un marco mayor que los sistemas de recompensas o las ramificaciones narrativas con opciones “buenas o malas”.



Ilustración 55: The Walking Dead: Temporada 1 (Telltale Games, 2012).

Todo objeto tiene una agencia moral propia que modifica las opciones disponibles, lo que se puede hacer con ellos, lo cual deviene en impacto en nuestro comportamiento, modificándolo y dirigiéndolo (Bateman, 2018: 65-66). En el contexto de los entornos virtuales que describe Bateman (2018: 51), el diseño de sistemas cibernéticos con los que interactuamos tiene una influencia sobre su uso y en la moral del que los usa. Por lo tanto, todo videojuego tiene una responsabilidad como objeto ético, aunque se debe tener en cuenta al jugador como sujeto que interpreta esos sistemas éticos. La ética de un juego genera tensiones entre las imposiciones del sistema y la experiencia del jugador filtrada por sus propias creencias y convicciones:

“The player as ethical being is constructed first, individually, by her interpretation of the game object as projected into her experience; then that ethical being is modified by the player’s interpretation of the game experience from her viewpoint as a subject immersed

in a player culture. Finally, players take into consideration, when creating their ethical values in a game, what other players do and consider correct; a player is a part of a moral community” (Sicart, 2009: 102-103).

Como sujeto ético y moral responsable de sus decisiones el jugador se ve afectado por la culpa. Escribe Sartre (EN Leino, 2009: 7-8) que el ser humano es responsable de su libertad, por lo que no puede escapar de sus propias decisiones. Con cada decisión tomada, escogemos una posibilidad, destruyendo “infinitos horizontes de sucesos en los que nuestra vida podía haber ocurrido”. Si las consecuencias a estas decisiones nos afectan y hacen enfrentarnos a la culpa es porque afrontamos nuestra mortalidad “marca un *horizonte* ontológico (Heidegger, 2009) en torno al que estamos obligados a definirnos, a tomar decisiones” (Martín Núñez et al., 2016: 4-5). Y la culpa, “es *fenomenológica* porque genera efectos sobre mi propia experiencia, me marca, me paraliza o me lleva a experimentar dolor por un hipotético tiempo perdido” (ibid.). El sentimiento de culpa “va en la dirección opuesta a la del confort –ese confort que nos envolvería en el círculo mágico–, es decir, en lugar de unificar y confortar al sujeto, lo divide, lo hace sentir en falta” (2016: 7). La culpa genera sufrimiento e insatisfacción.

La culpa es más efectiva “cuando problematiza al sujeto”, cuando la ética “de la experiencia de juego y todos sus elementos se reflejan en el diseño de juego” (ibid.). No se trata de instaurar sistemas que codifican la culpa y la penalizan, como ocurre en tantos videojuegos de sistemas morales binarios y/o simplistas. Lo que provoca que la culpa no solo se manifiesta en juegos de diseños éticos abiertos, “sino que también está presente en juegos con «diseño ético cerrado» que obligan al jugador a «reflexionar sobre lo que está sucediendo en el juego en realidad, el significado de sus acciones lúdicas»” (Navarro-Remesal, 2015: 48). En el videojuego el jugador debe actuar para poder avanzar, es un imperativo del lenguaje, pero al mismo tiempo, como actor y principal responsable de las acciones que interpreta, no puede evitar padecer las consecuencias de sus actos. Jugar –la decisión de jugar– es una acción ética (Sicart, 2009: 112). El videojuego piensa en el jugador implícito para hacerlo sentir culpable y reclama al jugador emancipado para que determine los efectos y los interprete. En este contexto, jugador y avatar se tornan figuras liminales que provocan que el avatar deje de ser “otro” para ser “uno mismo”. En estos casos, asegura Mortensen (2015: 162), la frontera entre los actos de uno mismo y el avatar se tornan borrosas. Este tipo de jugador, o de partida concreta, experimenta el videojuego como un actor dentro de un universo complejo donde puede representar un papel vital. Aun siendo conscientes de la otredad del avatar, se suele hablar de sus acciones como las de uno mismo.

Para comprender como se configura el comportamiento del jugador desde el diseño, es necesario establecer el peso que ostenta la ficción. El reglamento es el principal sistema ético del juego, pero tras este, la ficción dicta un tipo de comportamientos. Por ejemplo, en el desenlace de *Life*

is *Strange* el jugador está obligado a decidir entre sacrificar a Chloe, su mejor amiga, o sacrificar a toda una ciudad. Visto así, la decisión parece maniquea, pero la narración tiene la intención de implicar al jugador para hacer esta decisión realmente decisiva. Sacrificar la ciudad acarrea un uso egoísta de los poderes temporales de Max, haciendo al jugador responsable de la muerte de cientos de personas. La otra opción, supone dejar morir a Chloe, sacrificar algo que Max –y el jugador– aman para tomar la decisión heroica. Esta decisión sitúa al jugador en la dicotomía entre deseo y deber.

En esta tesitura, la complicidad se torna un factor relevante. Smethurst y Craps (2015: 271) explican cómo la complicidad afecta a la creación de emociones intensas en el jugador, lo hace cómplice de los actos que comete. La complicidad surge en la intersección entre la reactividad del mundo ludoficcional, cómo reacciona a la agencia del jugador, y la empatía, o los métodos que utiliza el videojuego para crear una vinculación con el texto. Debido a estas formas únicas en que los jugadores se relacionan con los juegos, estos tienen la capacidad de hacerlos sentir cómplices y responsable de perpetrar o ser testigo de sucesos traumáticos (2015: 277).

La empatía es un concepto utilizado para referirse a una amplia gama de capacidades psicológicas consideradas centrales para la formación de los humanos como criaturas sociales dado que permiten saber qué sienten y piensan otras personas e interactuar emocionalmente con ellos (Stueber, 2019). Se trata de un concepto cajón de sastre al que sumar todo videojuego que trata temas complejos desde una perspectiva “humana”, una estrategia de marketing con la que vender los afectos como mercancía (Ruberg, 2020: 5). Como tantos otros conceptos, el uso abusivo lo ha vaciado de significado, simplificándola al mero “sentir lo que otro siente”, trasladado a metáforas simplistas como “ver a través de los ojos de otro” (Ruberg, 2020: 3) en videojuegos en primera persona. El videojuego no es empático por el simple hecho de hacer que el jugador controle a otro, mostrar su sufrimiento y hacer que se enfrente a ello, necesita mecanismos más complejos. La empatía es “el sentimiento de una resonancia emocional entre personas”. Ser “empático es sufrir, es ser infeliz con la infelicidad de los demás” (Ahmed, 2019: 204), por lo que el jugador se siente culpable de sus actos por que ha sido él, mediante su agencia, quien los ha provocado. Por ello la empatía es una de las claves de la implicación del jugador con el texto ludoficcional (Jørgensen, 2019: 160).

El videojuego utiliza varias estrategias para empatizar con el jugador a través de los personajes, tanto en las obras que presentan un avatar marioneta, donde el jugador proyecta sus deseos y frustraciones; o, como explica Perron (2012: 52-59), construida a partir de elementos ficcionales y mecánicos. El autor utiliza de ejemplo la saga *Silent Hill*, que presenta un personaje alejado de los estándares heroicos, un humano corriente enfrentado a una situación de pesadilla. En la saga de terror de Konami, el jugador se integra en una ficción que le supera, que es incapaz de

comprender. Tanto el jugador como su avatar en el mundo del juego se hayan desorientados en un universo lúdico que desconocen. Este método de identificación a través de la inferioridad del jugador en el mundo de juego funciona en estas fantasías de impotencia en las que el jugador debe aprehender el mundo ficcional al mismo tiempo que su avatar.

5.4 Emociones

La eterna promesa del videojuego como objeto artístico se basa, en parte, en la posibilidad de una mayor carga emocional que en otros medios. Dada su idiosincrasia interactiva, el videojuego tiene el potencial de conmovir de maneras que otros medios no pueden (Anable, 2018: vii), de ofrecer “una experiencia emocional más intensa” (Calleja, 2011: 135). Stéphane Bura asegura que los jugadores juegan para experimentar emociones que influyen en el devenir de la partida. Sea una experiencia más frustrante o satisfactoria, “la relación emocional, cognitiva y cinestésica formada entre el juego y el jugador hace del videojuego un medio particularmente potente para afectar al ánimo y emociones del jugador” (2008). En relación a esta idea, Janet Murray (2005: 83-84) analiza el eslogan de Electronic Arts del año 1982 donde se preguntaban si un videojuego podría hacernos llorar (*Ilustración 56*). Con este spot publicitario y esa pregunta, expone Murray, buscan elevar un objeto de entretenimiento ligero e infantil como el videojuego y llevarlo más allá de *Pac-man* y similares.



Ilustración 56: "Can a computer game make you cry?" Spot publicitario de Electronic Arts de 1982. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

La búsqueda de la lágrima del jugador parece insinuar que la medida del arte narrativo es el melodrama, porque sugieren emociones más auténticas y profundas. A todo esto Murray añade que:

“I think “make us cry” stands for a set of phenomena that do not have to involve actual tears: emotions aroused through identification with the characters; a feeling that the actions of the characters and the events in the imaginary world have dramatic importance, that there is a weight and significance to how things turn out; a suspension of disbelief, in Coleridge’s useful term, that lets us enter into and sustain an involvement in a richly detailed imaginary world. (...) With the most accomplished works of art we want our understanding and emotional knowledge of how life is to be expanded. When we say “a computer will make you cry” we are implying not sad content, but compellingly powerful and meaningful representation of human experience” (2005: 84-85).

Como manifiesta Murray, la intencionalidad de la lágrima en este caso no está relacionada con emociones negativas como la tristeza, sino con la intensidad de una experiencia significativa. Sin embargo, que tengan la capacidad de hacer llorar al jugador, no se traduce en la deseada legitimación cultural.

Pero ¿qué entendemos por emoción? ¿cómo la definimos? Hanich (2010: 18) asegura que no existe consenso entre filósofos y psicólogos sobre qué constituye una emoción y, dependiendo de la perspectiva, los resultados son variables. Lejos de querer establecer un modelo teórico en torno a las emociones en el videojuego, tomamos una acepción amplia del concepto basada en estudios sobre las emociones y los afectos en la filosofía, el videojuego y el cine:

“the emotional experience can be described as a phenomenological metamorphosis—a transformation of our lived body and the world we relate to emotionally (...) The emotional experience is embedded in everyday life, but also stands out from it. When we are ‘gripped,’ ‘moved,’ ‘carried away’ by a film, we are *dis*-located from a non-emotional into an emotional experience” (Hanich, 2010: 49).

Las emociones, como explica Ahmed (2015: 30), “son relacionales: involucran (re)acciones o relaciones de “acercamiento” o “alejamiento” con respecto a dichos objetos”. Las emociones siempre están en movimiento:

“Hay que recordar que la palabra “emoción” viene del latín *emovere*, que hace referencia a “mover”, “moverse” (...) las emociones no se tratan solo del movimiento, también son sobre vínculos o sobre lo que nos liga con esto o aquello. La relación entre movimiento y vínculo es instructiva. Lo que nos mueve, lo que nos hace sentir, es también lo que nos mantiene en nuestro sitio, o nos da un lugar para habitar. Por lo tanto, el movimiento no

separa al cuerpo del “donde” en que habita, sino que conecta los cuerpos con otros cuerpos” (2015: 36).

Las emociones son consideradas una poderosa “fuente de motivaciones para todo jugador”. Cada juego “busca enfatizar una o varias, en ocasiones, de manera complementaria, como la acción y el miedo en el survival horror, o la velocidad y la agresividad en ciertos juegos de conducción, y tienden a entenderse desde una lógica ficcional y/o lúdica” (Planells, 2015: 135). Pero este énfasis no se traduce en imposición, dado que la experiencia de juego es siempre una interpretación personal de los acontecimientos. Por lo tanto, un videojuego no puede imponer unas emociones concretas, aunque sí que puede dirigir la experiencia de juego hacia lugares deseados, “motivar, organizar y soportar un particular conjunto de comportamientos” (Izard & Ackerman EN Zagalo et al., 2006: 2). Entonces, un videojuego como *Silent Hill 2* tiene el objetivo de causar terror, pero la forma en que afecta al jugador concreto depende de cada uno. Cada jugador, en su unicidad, se enfrenta a una situación de una forma concreta, diferente a la de cualquier otro jugador, por lo que el resultado –la experiencia en sí– será diferente.

Existen multitud de estudios centrados en las emociones en el videojuego como para concretarlo en una taxonomía manejable. Tampoco es el objetivo de este estudio realizar una propia. Nuestros intereses giran en torno a emociones vinculadas a la estética de la dificultad, por consiguiente, emociones negativas. Pero antes de explorar en mayor profundidad estas emociones, abordamos una corriente de pensamiento con cada vez más peso en los game studies como los afectos (Anable, 2018; Jagoda, 2018; Mitchell et al., 2020; Ruberg, 2015).

5.4.1 Afectos

La teoría de los afectos es un proceso en transformación constante de la comprensión del mundo. Conceptualmente, los afectos se resisten a la concreción, posee muchas formas, lo que hace de ellos un campo muy problemático (Massumi, 2015: 47-48). El filósofo Brian Massumi (2015: 204) asume que abordar la teoría de los afectos es una incitación a explorar su problemática antes que llevarlo a una conclusión, a una significación cerrada. Son un fenómeno humano que acontece a partir de una relación, “uno siempre afecta y es afectado en un encuentro; es decir, a través de los eventos. Ser afectado se traduce en iniciar una relación, y comenzar una relación en un evento” (2015: ix). Es un concepto que nace de los intersticios entre las emociones y los cuerpos:

“Affect, at its most anthropomorphic, is the name we give to those forces—visceral forces beneath, alongside, or generally other than conscious knowing, vital forces insisting beyond emotion—that can serve to drive us toward movement, toward thought and extension, that can likewise suspend us (as if in neutral) across a barely registering accretion of force-relations, or that can even leave us overwhelmed by the world’s

apparent intractability. Indeed, affect is persistent proof of a body's never less than ongoing immersion in and among the world's obstinacies and rhythms, its refusals as much as its invitations" (Seigworth & Gregg, 2010: 1).

Los afectos son transversales a las categorías de cuerpo y mente, la exterioridad e interioridad, e implica tanto "cualidades subjetivas como los objetos que las provocan" (Massumi, 2015: x). Son la capacidad de afectar y ser afectado, dos aptitudes que deben verse como una, nunca por separado, dado que al afectar también se es afectado. Se trata de una capacidad liminal que se modifica constantemente dependiendo del contexto, de los cuerpos y las circunstancias. Es, también, una forma de evaluación porque "Verse afectado por algo es evaluarlo" (Ahmed, 2019: 64). Las emociones, en cambio, son consideradas por Massumi como "una expresión parcial del afecto", es "su expresión convencional o codificada" (2015: 32). Siguiendo los pasos de Massumi, Ngai (2005: 25-26) explica cómo las emociones son sentimientos en primera persona, mientras que los afectos se experimentan en tercera. Ngai profundiza en esta dicotomía argumentando que la emoción designa un sentimiento con una función y significado, mientras que el afecto está desestructurado narrativamente, y desconectado de un significado y narración. Así, entendemos que los afectos designan sentimientos desde una perspectiva observacional y analítica, mientras que las emociones son los sentimientos de la persona que los experimenta.

La teoría de los afectos se identifica, en muchos casos, como un "giro afectivo" que "busca problematizar el rol que cumplen los afectos y las emociones en el ámbito de la vida pública y su operatividad en la gestión, reproducción y continuidad de las estructuras de poder que organizan las relaciones sociales, desmantelando las jerarquías epistemológicas que organizan la dicotomía entre emociones y razón, revirtiendo la desvalorización de los afectos entendidos como meros estados psicológicos" (Cuello EN Ahmed, 2019: 13). Ahmed no está totalmente de acuerdo con este uso del concepto, porque al hablar de "giro" implica algo novedoso, cuando la teoría feminista "cuestionó los dualismos cuerpo-mente" mucho antes (2015: 308). Ahmed (2015: 310-311) también está en contra de la distinción –incluso oposición– que algunas teorías aplican a la dupla emoción-afecto, situando a los afectos como superior a la emoción, o como dos categorías diferenciadas e irreconciliables (2015: 311-312, nota 8). Lo que expresa Ahmed es que, pese a los claros matices, los dos términos pueden utilizarse para hablar de lo mismo. En los game studies, Jagoda (2018: 221) incorpora sentimientos, emociones y afectos bajo el paraguas de la "dificultad afectiva" como elementos relacionados que, con sus similitudes y diferencias, sirven para el propósito de describir la experiencia del jugador. Aubrey Anable (2018: xviii-xix) también usa el término afectos para referirse a las emociones, los sentimientos y el sentimiento encarnado. Ahmed explica la falacia de separar afecto de emoción a la perfección:

“separar afecto de emoción puede entenderse más bien como romper un huevo para separar la yema de la clara. Podemos separar diferentes partes de una cosa aun si son contiguas (...) separar estos elementos, no solo al tratarlos como separables sino al modificar la relación que existe entre ellos, o el modo en que existen relacionados, nos permiten hacer otras cosas que de otro modo no podríamos hacer. El que *podamos* separarlos no significa que *estén* separados” (Ahmed, 2015: 316-317).

Filtrada por la postura de Ahmed, la discusión entre afectos y emociones parece estéril, puesto que están en contacto, aunque los matices que las diferencian hacen pertinente separarlos.

Aplicado al videojuego, la teoría de los afectos sugiere que los jugadores afectan y son afectados por multitud de elementos durante la partida. Pensar en el videojuego desde los afectos permite vincular su aparato representacional con las mecánicas, reglamento y software, que también pueden considerarse como formas ficcionales en sí mismas. Su dimensión afectiva es legible e interpretable en sus imágenes, algoritmos, temporalidad y narrativas (Anable, 2018: 7). Entonces, expone Anable, estética y afectos están íntimamente relacionados, dado que ambos conceptos “describen las formas viscerales e inmateriales con las que formamos relaciones y damos significado a nuestro entorno”. Anable describe los afectos en el videojuego como:

“the complex affective relationship that develop between players and video games, across bodies, code, molded plastic, and screens. Video games -as media objects, as cultural practices, and as structures of feeling- can tell us quite a bit about the collective desires, fears, and rhythms of everyday life in our precarious, networked, and procesurally generated world”. (2018: 131-132)

La introducción de los afectos y emociones en esta tesis no tiene como objetivo elaborar una teoría sobre el funcionamiento de las emociones en el videojuego, más bien se ha recurrido a las emociones y los afectos para reflexionar sobre las formas que un texto ludoficcional afecta y es afectado por el jugador. Y la separación entre emociones y afectos no es una cuestión cerrada, por las complejidades que envuelven a ambos conceptos. Como explica Ahmed (2015: 314), partimos de la palabra para expresar que las emociones nos mueven y establecen una relación entre movimiento y vinculación “ser movido *por* como una conexión *con*”. Como “nos vemos afectadas *por* las cosas con un interés más fenomenológico en la intencionalidad acerca de las cosas” (2015: 315). La teoría de los afectos es demasiado amplia y esquiva como para explicarla en profundidad, pero a partir de los fragmentos y teorías aquí mostrados, ofrecemos una panorámica del uso de los afectos como herramienta de análisis filosófica y estética.

5.4.2 Emociones negativas

Explican Zagalo, Torres y Branco (2006: 1-2) las complicaciones y barreras existentes para encontrar narraciones sobre la tristeza en la ficción interactiva. Pocas ficciones interactivas y videojuegos conseguían provocar esta emoción negativa, una limitación derivada del restrictivo rango emocional esperado por el “público objetivo”. Argumentan los autores que, siendo el grueso del público masculino, la complejidad emocional queda relegada a emociones negativas activas como la ira, el miedo o el asco. Si bien este análisis –a partir de un estudio cuantitativo realizado por Microsoft– es idiosincrático de su momento y ha quedado anticuado, sí que refleja la problemática sobre los límites emocionales y discursivos del videojuego. De esta limitación nacen las críticas a videojuegos que buscan emociones más complejas porque “no son divertidos”. Si bien la apertura del medio en los últimos años ha provocado que sea más habitual encontrar juegos con una mayor complejidad emocional como *What Remains of Edith Finch*, *Kentucky Route Zero* o *That Dragon, Cancer*, y jugadores dispuestos a jugarlos. Los jugadores buscan de forma activa estas emociones y afectos negativos. Pero como hemos introducido antes (1.2), estas experiencias “negativas positivas” (Jørgensen, 2019: 153; Montola, 2010) describen experiencias que, pese a provocar emociones negativas, son gratificantes y, por lo tanto, positivas.

Para observar la relevancia de las emociones positivas y negativas en el videojuego, Bopp, Opwis y Mekler (2018: 5) entablan su estudio desde la dicotomía que separa las emociones positivas (alegría, felicidad, satisfacción, alivio y orgullo) y negativas (frustración, ira, tristeza, miedo y tensión o estrés) para ver como afectan al jugador. En su estudio cuantitativo exponen cómo las emociones negativas son reportadas con mayor frecuencia que las positivas –274 frente a 112–, tanto al hablar de retos de habilidad o tradicionales como de retos emocionales. Pero más significativo es como las emociones negativas están, principalmente, asociadas al reto emocional –149 negativas frente a 34 positivas–, mientras que el reto de habilidad está más asociado a las valencias positivas. Sin embargo, aunque el reto de habilidad tiene más impactos positivos que el emocional, continúan prevaleciendo las emociones negativas –78 positivas frente a 125 negativas. De estos datos, los autores interpretan que “los participantes encuentran en general el reto emocional en los juegos más significativo”. Otra interpretación es que el reto de habilidad es más disfrutable, puesto que genera más emociones positivas que el reto emocional, donde priman las emociones negativas. También es interesante cómo una construcción dramática más elaborada aumenta la implicación del jugador con el texto y esto resulta en el dominio de las emociones negativas. Aunque no podemos sentar cátedra a partir de un solo estudio, resulta útil para justificar la relevancia de las emociones negativas en el videojuego.

La transgresión estética es descrita por Mortensen y Jørgensen (2020: 6-7) como un diseño creador de significados desde el rechazo a través de la sobrecarga emocional, moral, la conmoción o el disgusto. Es decir, como el arte transgresor, tiene el objetivo de disgustar, incomodar u

ofender, además de causar dolor y vergüenza. Se trata de una forma artística que entra en conflicto con las normas sociales y estéticas. Toda transgresión supone sobrepasar unos límites establecidos socialmente relacionados con tabús, gustos, leyes o cuestiones éticas (Jørgensen, 2019: 153). Al introducir estos conceptos en la teoría del juego, las autoras sitúan una tradición estética que debe ser transgredida, donde el jugador juega un papel central, aunque siempre ofrecida desde el mismo juego, no como una posibilidad de transgresión o de lectura transgresora (2020: 10-11).

Los videojuegos que tienen como objetivo crear experiencias centradas en emociones negativas los denominamos como *feel-bad games* (Björk, 2015: 173-174). Habitualmente, los *feel-bad games* están diseñados para generar emociones negativas aferrándose a la empatía con los personajes y la culpabilidad, al enfrentar al jugador a situaciones concretas que le hagan lamentar su comportamiento. Valiéndose de la ficción y las mecánicas, crean relaciones afectivas con el jugador, generándole malestar, obligándolo a tomar decisiones comprometidas o presenciar las consecuencias del devenir de una trama de la que ha formado parte activa. Es decir, el *feel-bad game* está vinculado a la acción, a lo que el jugador debe hacer para poder avanzar, como en los recurrentes *Shadow of the Colossus* y *Spec Ops: The Line*. Como explica Arjoranta (2015: 83-84) sobre este último, el juego utiliza los tropos del género de acción en tercera persona de ambientación bélica para cuestionar la asumida naturaleza heroica de estos relatos. En cierto momento el juego fuerza al jugador a utilizar fósforo blanco para acabar con los enemigos. El diseño de la escena, donde los enemigos no cesan de aparecer, está planteado para modular la agencia del jugador obligándolo a tomar una decisión que acarrea consecuencias ficcionales devastadoras, como la muerte de decenas de refugiados.



Ilustración 57: *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012).

Continuando la conceptualización de las emociones negativas en el videojuego, la diseñadora Thais Weiller (2019) introduce el concepto del diseño agridulce o “bittersweet game design”. Este concepto de diseño engloba emociones negativas como la tristeza, la culpa, la apatía, el dolor, el remordimiento o la angustia entre otras para representar la complejidad emocional del medio. El diseño agridulce provoca las emociones negativas a partir de la disrupción del diseño clásico, el

generic game core loop. Este bucle lúdico describe que tras el resultado de una acción se castiga o recompensa al jugador dependiendo de la valencia positiva o negativa; en el “bittersweet game design”, en cambio, el resultado nunca es del todo positivo o nunca es solo positivo. El diseño agridulce afecta tanto al diseño mecánico como narrativo, por lo que incluye el tratamiento de temas complejos, retos difíciles, la toma de decisiones morales no binarias o las limitaciones –o negación– de agencia. El diseño agridulce se aleja de la dicotomía “bueno-malo”, de la unidimensionalidad en el tratamiento de temas complejos, al mostrar una mayor escala de grises. Lo más importante, como explica Weiller, es que un videojuego que busca mayor profundidad y complejidad emocional no debe evitar el castigo, sino que debe hacerlo parte intrínseca del bucle lúdico.

La teoría emocional de Ngai (2005: 6-7) resulta de nuevo útil por la introducción de la categoría de los “ugly feelings”, unos sentimientos negativos de “baja estofa”. Con esto, Ngai engloba emociones alejadas de la catarsis como el miedo y la ira, o emociones nobles o moralmente aceptables como la simpatía, la melancolía o la vergüenza. Los ugly feelings son emociones amorales, no catárticas e insatisfactorias, que no purifican ni tienen funciones terapéuticas. Son emociones como la irritación, el aburrimiento, la ansiedad, la envidia, la confusión o la paranoia, que no son emociones repentinas ni dramáticas y tienen como factor significativo la duración. Este concepto describe experiencias que en el videojuego parecen no poder darse por su predilección por lo catártico, pero que son comunes, como el aburrimiento o el tedio.

El aburrimiento y el tedio son emociones normalmente contrapuestas a la diversión, aunque no sean necesariamente contrapuestas. Ngai (2005: 258) utiliza el término estuplizez o *stuplimity*, una contracción entre estupidez y sublimidad para representar un rango emocional dentro de sus ugly feelings que engloba, por ejemplo, un instante de intersección entre la emoción del asombro y el aburrimiento. Y aunque parezca que la pasividad, la duración y el aburrimiento parezcan contradecir las ideas en torno a lo sublime, la estuplizez es una tensión que mantiene juntos estos afectos opuestos (2005: 271). La estética de la estuplizez (2005: 277-278) emerge en los momentos donde se acumula la fatiga, o cuando se utiliza el tedio para transmitir estados elevados de conciencia, esto es, trascendencia. Se trata de un aburrimiento obtuso, que deviene cansancio y tedio, pero donde la reflexión profunda se entrelaza entre estas emociones. Como asegura Ngai (2005: 262-263), buena parte del arte *avant-garde* del siglo XXI ha tomado el tedio como estrategia estética, estrategia que puede adscribirse a la estética de la dificultad. En el apartado de la temporalidad (3.2.1.1) se ha expuesto como el aburrimiento profundo heideggeriano se adscribe a las sensaciones de la demora evocadas por los “slow games”. Como *Euro Truck Simulator 2* (SCS Software, 2012), un videojuego de conducción de camiones con un reto tradicional bajo y un gameplay monótono donde hay muy poco que hacer (Leino, 2018), pero que transmite sensaciones similares a las de un walking simulator, sin el factor narrativo.

Otra emoción sujeta a la estética de la dificultad que entra dentro del margen de los ugly feelings es la incomodidad. También considerada negativa (Benford et al., 2012, 2005) presente en muchos productos de entretenimiento, desde el cine de terror o las montañas rusas (Brown et al., 2015: 475-476) o experiencias transgresoras (Jørgensen, 2019: 159). Esta incomodidad “tiene un amplio alcance y puede abarcar desde el disgusto emocional hasta el dolor físico, e incorporar disonancias, provocación, perturbación, malestar, consternación, oposición o rechazo” (ibid.) y pueden ser interpretadas tanto positiva como negativamente. La incomodidad física es una parte importante del vértigo que proporciona una montaña rusa o ciertos deportes, una emoción que nace del miedo y la anticipación, seguido de una fuerte sensación de incomodidad y de euforia.

La relación del videojuego con la incomodidad se sublima en las interacciones que generan algún tipo de sufrimiento en el jugador, ya sea físico –cansancio, dolor– o mental –miedo, ansiedad– (Benford et al., 2012, 2005). La interpretación de un texto sugerente o ambiguo también provoca cierta incomodidad, experiencias provocadoras que ponen al límite la comprensión del sujeto que extreman su resistencia física y mental, que incomodan por los temas tratados o que salen de la zona de confort del que lo experimenta. El suspense en la narración también sugiere cierta emoción de incomodidad, al igual que el tratamiento de ciertos temas complejos y oscuros, que requieren cierto compromiso emocional con el sujeto. Si el uso de este tipo de dispositivos de incomodidad se produce una experiencia estética, no necesita ningún tipo de justificación, más allá de lo puramente creativo, artístico y cultural. *Taphobos* (Brown et al., 2015), un juego experimental para dos usuarios consistente en encerrar a un jugador en un ataúd con unas gafas de Realidad Virtual para transmitir las sensaciones de estar encerrado en un espacio cerrado y diminuto, mientras que el segundo debe explorar el escenario utilizando la interfaz de un PC para encontrar a su compañero y liberarlo.

Estas emociones generadoras de algún tipo de dolor en el jugador concuerdan con el concepto lacaniano del *jouissance*, introducido en los game studies por Bown (2015: 45-46) para describir el resultado de transgredir el principio del placer, lo cual no supone alcanzar un placer mayor, sino dolor. Si una persona solo es capaz de aguantar una cantidad finita de placer, cuando estos límites son superados, el placer se torna dolor, un dolor placentero; o a la inversa, un placer doloroso. *Jouissance* es el placer y su opuesto. Es sufrimiento, pero un sufrimiento aceptado y, hasta cierto punto, buscado. Es un placer paradigmático porque resulta excesivo, transgresor. Y en este carácter transgresor, debería incitar a la reflexión, dado que se escapa de los márgenes de lo socialmente aceptable. El *jouissance* debería provocar un instante para la reflexión, insistiendo en las limitaciones del conocimiento, haciendo visibles estos límites. El videojuego mascore tiene en el *jouissance* un poderoso aliado. *Hotline Miami* explota el bucle de muerte y resurrección como principio estético y operativo que introduce al jugador en un estado de repetición compulsiva a partir de la dificultad, los reducidos escenarios, la simplicidad mecánica y la

velocidad de repetición. Es una experiencia dolorosa por difícil, pero la compulsión de repetición denota placer. La experiencia del *jouissance*, expone Bown (2017: 118), implica un placer no regulado –por lo tanto, un afecto– y la ruptura del principio del placer, poniéndolo en crisis hasta llevarlo al dolor. Aunque parezca alejarse de lo lúdico, el *jouissance* se halla en su mismo terreno, dado que jugar con los límites, encontrarlos y experimentar supone una experiencia lúdica.

En este apartado hemos explorado como el diseño agridulce y *feel-bad games*, *ugly feelings*, el aburrimiento, la incomodidad y la ruptura del principio del placer del *jouissance*, son formas afectivas que provocan emociones negativas significativas en su relación con la estética de la dificultad. Pero hay una emoción que linda constantemente con la estética de la dificultad, que se hace significativa en el reto no-mecánico –aunque no lo niegue– es el terror y el horror.

5.4.3 Terror y fantasía de impotencia

El miedo es la emoción negativa más básica (Morreall, 1985: 96-97), pero también una de las menos probables por la necesidad de un peligro o amenaza para que tenga lugar. Por ello resulta emocionante en un espacio controlado. Asegura el filósofo John Morreall que el sentimiento de aventura, de exponerse a un riesgo donde nuestra salud no corre peligro –a priori–, genera esta emoción cercana al vértigo de Caillois. El vértigo es uno de los placeres adscritos al terror, como la pérdida de control ante una situación concreta o de elementos que nos rodean. El terror siempre es disfrutable para quien lo busca, dentro de unos límites. Mientras que en géneros dirigidos a la acción el empoderamiento del jugador lo lleva a la dominación del sistema –estos juegos también expresan la sensación de vértigo, aunque en otras coordenadas–, en el videojuego de terror el jugador nunca llega a dominar el sistema, siempre está en inferioridad de poder, son fantasías de impotencia. Sarah Ahmed escribe sobre el miedo:

“La relación del miedo con el objeto tiene una dimensión temporal importante: sentimos temor de un objeto que se nos acerca. El miedo, como el dolor, se siente como una forma desagradable de intensidad. Pero, aunque la experiencia vivida de miedo puede ser desagradable en el presente, el *displacer* del miedo también se relaciona con el futuro. El miedo implica anticipación del daño o herida, nos proyecta del presente al futuro. Pero la sensación del miedo nos presiona hacia ese futuro como una experiencia corporal intensa en el presente. Se suda, el corazón se acelera, el cuerpo todo se convierte en un espacio de intensidad desagradable, una impresión que nos sobrepasa y nos empuja hacia atrás con la fuerza de su negación, que puede a veces involucrar la huida y otras, la paralización. De modo que el objeto que tememos no está simplemente ante nosotros, o en frente de nosotros, sino que causa una impresión en nosotros en el presente, como un dolor anticipado del futuro” (2015: 109).

El survival horror en el videojuego enfrenta al jugador a una situación que le supera dentro de una atmósfera de desamparo que revela la fantasía de impotencia. Para abordar esto, es interesante la taxonomía de las “tácticas de miedo” realizada por Perron (2018: 141-142). Esta taxonomía se divide en cuatro categorías: *punto de vista*, *entorno*, *comportamiento de los monstruos* y *recursos*. El *punto de vista* puede ser: *Diegetic blind space*, una “barrera visual” que forma parte de la diégesis del mundo que emborrona o niega el campo de visión del jugador, como oscuridad, niebla o visión borrosa –recursos metaperceptivos (Jørgensen, 2013: 133)–; *Discursive blind space*, los espacios ocultos mediante el plano y la perspectiva. En la segunda categoría, Perron habla de los *entornos* como fuente de terror: *Environmental threat*, la amenaza surge del propio espacio, como trampas, alarmas o brechas; *Random or pre-scripted diegetic effect*, eventos de la diégesis del mundo; *Random or pre-scripted extradiegetic effect*, un evento aterrador que no forma parte de la diégesis; *Diegetic (visual or auditory) forewarning*, los eventos son precedidos por avisos audiovisuales que forman parte de la diégesis; *Extradiegetic (visual or auditory) forewarning*, los eventos son precedidos por avisos audiovisuales extradiegéticos, como por ejemplo un *leitmotiv*. La siguiente categoría está centrada en los *monstruos* y sus comportamientos: *Monstrous beings and entities*, amenazas a las que confrontar; *Invincible Monster*, son enemigos indestructibles, lo cual conduce a la huida como única opción de confrontación; *Tough monsters or bosses*, los enfrentamientos contra jefes finales o mini jefes, un momento climático a la vez que terrorífico; *Gore imagery*, los eventos de terror están vinculados a escenas de violencia explícita. Por último, los *recursos* son las herramientas del jugador para enfrentar las amenazas, lo cual también puede ser fuente de terror como *fantasía de impotencia*: *Precarious physical and psycho logical integrity*, el estado físico o mental del jugador está en un estado muy vulnerable; *Defective control*, el sistema de control es momentáneamente deficiente o no responde con la precisión habitual; *Limited offensive/defensive resources*, el jugador cuenta con pocos recursos para defenderse y atacar; *No means of defense*, o carece de ningún tipo de recurso para defenderse, excepto esconderse o huir. Aunque Perron lo centra en las estrategias del terror, estas herramientas pueden extrapolarse a cualquier expresión de fantasías de impotencia, incluso si no tiene ambientación terrorífica.

En *P.T.* el jugador experimenta un ejercicio de manipulación constantemente que lo doblega a su voluntad, que lo hace sentir impotente y desvalido, exponen Navarro-Remesal y García-Catalán (2016: 322-323). Esta impotencia se expresa tanto en lo lúdico, dado que “es poco lo que podemos hacer para interactuar y defendernos”; como en la narrativa, pues “el relato está siempre fuera de nuestro alcance y del protagonista, a ambos se nos niegan los saberes”. En esta tesitura, el jugador queda prisionero de “la voluntad de una otredad invisible, sugerido: el diseñador (arquitecto, meganarrador), los fantasmas, nuestros dobles, nuestro inconsciente”. El jugador está a merced del diseñador o IG en una relación casi masoquista.

El terror es fuente de angustia y fascinación, por ello se relaciona con el sentimiento de lo sublime. Lo sublime se presenta como un sentimiento o éxtasis emocional ante la contemplación de un objeto que excede toda percepción y asimilación debido a su belleza y horror, o más bien, ambas cosas a la vez. El filósofo Eugenio Trías explica que el “sentimiento de lo sublime se alumbra en plena ambigüedad y ambivalencia entre dolor y placer. El objeto que lo remueve debería, en teoría, despertar dolor en el sujeto” (2001: 35). Pero en lugar de ello, despierta un conflicto interno que supone “sobreponerse al miedo y la angustia mediante un sentimiento de placer más poderoso que, teñido y tamizado por ese miedo y angustia, se vuelve más punzante”. Las fantasías de impotencia observables en el survival horror, generan este tipo de sentimiento de lo sublime, horrorizan y causan dolor, pero al mismo tiempo fascinan en su construcción de estas emociones negativas. Lo sublime es aquello que obliga a enfrentarnos a eso que nos supera, creando una fuerte tensión en nuestra mente y que por un momento anula nuestro Yo y nuestra percepción del resto de la realidad circundante. Lo sublime lúdico (*ludic sublime*) es, para Daniel Vella (2015a) la respuesta estética ante el misterio que se resiste a ser revelado, o totalmente revelado. Es aquello cuya totalidad no puede ser percibida o concebida, que no tiene límites. Es el dolor causado por el terror, pero también por la incompreensión, por la sensación de inferioridad ante un reto difícil, por la experiencia estética de la dificultad. El videojuego de terror aúna la repulsión y atracción por el texto, otorga agencia al jugador, pero recordándole constantemente su insignificancia.

El disfrute de las experiencias terroríficas, además del sentimiento de lo sublime, se justifica a partir de la paradoja del miedo (*paradox of fear*), que Hanich (2010: 4-5) explica como el disfrute ante un objeto terrorífico. Explora el terror como un acto autotélico, es valioso en sí mismo. Para profundizar en el sentido del miedo, Hanich (2010: 19-21) lo divide cinco componentes: intencionalidad (*intentionality*), el miedo siempre es producido por algo; evaluación (*appraisal*), la evaluación de ese algo como amenazante; tendencia a la acción (*action tendency*), dado que el enfrentarse a una fuente de terror conlleva una reacción, sea atacar, defenderse o huir; cambio fisiológico (*physiological change*), como las reacciones fisiológicas subconscientes ante el miedo; y experiencia fenomenológica (*phenomenological experience*), el miedo experimentado. Esta categorización puede ampliarse con las posibles fuentes del miedo que expone Perron (2018: 99): el sujeto puede tener miedo de algo (reactive fear), tener miedo de hacer algo, miedo de algo que puede suceder (propositional fear), o simplemente tener miedo (experiential fear). Hanich (2010: 82) plantea dos categorías para diferenciar entre fuentes de horror: directo y sugerido (*direct horror* y *suggested horror*). El primero es el tipo de horror que surge de enfrentarse a un objeto monstruoso que aterriza y fascina al mismo tiempo, que provoca el sentimiento de lo sublime. El objeto de horror del terror directo es totalmente visible, se significa en esa misma visibilidad, en lo corpóreo. El otro tipo de horror detectado por Hanich (2010: 109), es el sugerido, cuyo objeto no es un elemento visible, se haya en el terreno de lo imaginario. Se trata de una

categorización pareja a la dicotomía entre horror (directo) y terror (sugerido) de Perron (2012: 31-32). Navarro-Remesal y García-Catalán (2016: 323) lo resumen explicando que “frente a la aversión física y localizada del horror, que depende más de estímulos audiovisuales, creemos que el survival terror se define por la sensación general de falta de poder del jugador”. El terror siempre tiene un cariz más psicológico, presenta un malestar más profundo y emocional, mientras que el horror se acerca a la carne, es más físico. El primero entra dentro de lo incomprensible mientras que el segundo es más visceral.

Para completar esta exploración al terror y el horror, nos falta la aportación de Seong Yong-Hee y Kim Jung Hwan (2006: 2) a partir de Freud, donde exponen las diferencias entre tres tipos posibles de terror: asombro (Schreck), el miedo (Furcht) y la ansiedad (Angst). Cuando el objeto terrorífico es externo, se experimenta el miedo, mientras que en la ansiedad el objeto que provoca el miedo es interno. Por otro lado, el asombro es un evento imprevisto, por lo que en el contexto del terror hace referencia al susto.

Otra de las claves de la exploración del terror que lleva a cabo Hanich (2010: 87-88) es la distancia en la que el espectador está seguro. La diferencia con el videojuego de terror es que, aun estando seguro el jugador, su intervención es directa, por lo que la intensidad del horror se supone mayor. Sigue siendo un espacio seguro, pero la agencia directa sobre el texto afecta en un grado mayor en tanto que fenomenológica. En este punto, Hanich plantea que el visionado de una película, y también jugar a un videojuego, plantea una distancia ontológica como una red de seguridad:

“But a safety net presupposes some kind of risk. Even if we might cut the intertwinement with the horrifying film at any time, the fact that we *are* intertwined implicates a possible exposure to and contact with the unbearable. In fact, the moment we turn away often comes too late: we have already crossed the boundary between the fascinating still-watchable and the abhorrent un-watchable. While the *ontological* distance cannot be bridged, we often face the vanishing (or dwindling) of what I call the *phenomenological* distance. The viewer experiences the phenomenological distance to the film as *vacillating* on a continuum from *growing* to *decreasing*, depending on the relative position beforehand”. (2010: 94)

La experiencia del miedo para el jugador es real fenomenológicamente, aunque ontológicamente no lo sea. El terror, como construcción mental, es en la mente donde se torna una emoción tan poderosa, asegura Ahmed (2015: 109). Perron (2018: 105-106) habla también en estos términos, dado que las experiencias denominadas *fiction fear* y *fiction fright* no son ficcionales en el sentido de ser imaginarias, sino que están relacionadas con el universo ficcional. Las emociones que genera, aunque surgen de la ficción, son genuinas. El terror en el videojuego establece una poderosa relación con la estética de la dificultad.

5.5 Resumen del capítulo de la experiencia ludoficcional

La experiencia es el todo de la partida, el resultado de la intersección entre juego y jugador, del acontecer de la performance con las mecánicas y la ficción dentro de un contexto. La experiencia es múltiple y siempre vinculada a cada jugador dentro de unas condiciones únicas de tiempo y espacio. Pero en un análisis estético debe siempre explorarse imbricado al objeto de estudio. Por ello, apostamos por la perspectiva postfenomenológica y encarnada, dos conceptos que nos ayudan a explorar un apartado tan escurridizo, complejo y difícil de definir como la experiencia. El videojuego se torna relevante al jugar, cuando deja de ser tan solo un objeto y toma forma en la experiencia, por ello debe entenderse en el acontecer de la partida, como un texto reactivo que se actualiza de forma constante mediante la interacción del jugador.

En el resultado de la experiencia nacen las emociones y afectos que experimenta el jugador. La principal de estas es la diversión, considerada como afín al videojuego pese a detentar un acercamiento reduccionista a una postura binaria: es divertido o no. El vocabulario del videojuego necesita de una mayor profundidad que unas emociones positivas resumibles en “diversión” y su relación con el imperativo de la felicidad, el escapismo y el entretenimiento vacío. Las emociones negativas, articuladas en torno al sufrimiento, abogan por esta mayor expresividad de un medio enclaustrado en la diversión y permiten disfrutar de una mayor complejidad emocional. El videojuego puede ser fuente de sufrimiento, aunque siempre dentro de un espacio controlado. Las bases del sufrimiento lúdico están en el conflicto virtual sea mecánico, ficcional o emocional, y cuya resolución demanda esfuerzo del jugador para alcanzar un estado deseado. A partir de estas bases, el jugador puede sufrir con el personaje, como el personaje y como jugadores. El vértigo, la construcción ética del juego y del jugador, el sentimiento de culpa y la empatía son fuente de sufrimiento ludoficcional. Lo relevante de este sufrimiento es cómo lo experimenta el jugador, como es afectado y, en consecuencia, cómo afecta al texto ludoficcional.

A partir del sufrimiento y la exploración de alternativas a la diversión, exponemos las emociones negativas, el *feel bad game*, *bittersweet design* y los *ugly feelings*, además del terror como uno de los ejes que articulan la dificultad emocional. Además, exploramos las características de las emociones y los afectos, como una forma de abordar los sentimientos desde una perspectiva en primera y tercera persona.

Bloque II – Propuesta metodológica: Triángulo MPF

1 Modelo de análisis de la estética de la dificultad

Iniciamos el desarrollo teórico preguntándonos qué es la dificultad en el juego y el videojuego y cuál es su sentido en un medio expresivo frecuentemente asociado a la diversión. Lo difícil, en general, está vinculado al esfuerzo y la dedicación, al tratamiento de temáticas complejas, a la obscuridad en la comunicación entre emisor y receptor o a las narraciones enrevesadas, entre otras posibilidades. Entonces, si estas perspectivas entienden que el juego se contraponen a lo serio como actividad intrascendente y recreativa, ¿por qué diseñarlo para ser difícil? De igual manera que no puede encapsularse en posturas centradas en el modelo de juego clásico donde prima el reto, al que solo pueden acceder los más versados, los que demuestran su pasión con mayor certeza. El videojuego es un fenómeno complejo, maleable y afectado por múltiples factores que no puede ser reducido a visiones simplistas. Para contraponer todo acercamiento simplista, la dificultad en el videojuego debe pensarse observando a otras expresiones artísticas y culturales como el cine, la literatura o el teatro, pero manteniendo sus rasgos característicos.

Tomando una perspectiva postfenomenológica (Muriel y Crawford, 2018:84-86; Keogh, 2015: 13-15; Gualeni, 2015: 10-12) y apoyándonos en la literatura del desarrollo teórico, abordamos el objeto de estudio presentando una propuesta metodológica que entiende la complejidad del fenómeno ludoficcional. Un juego difícil no solo debe demandar esfuerzo, agudeza y destreza, sino también enfrentar al jugador a situaciones emocionalmente complejas y negativas, que surgen de la intersección entre el diseño del juego a nivel mecánico, su representación ficcional y el perfil, intenciones e implicación del jugador. Por eso el desarrollo teórico del primer bloque se ha detenido en todos estos aspectos, pues todo ello es necesario para entender la significación de la dificultad en su totalidad.

1.1 El reto en el videojuego

El reto forma parte intrínseca del lenguaje del videojuego, de su estética. Es el conflicto artificial definido por las reglas (Salen & Zimmerman, 2004: 96), que a su vez otorgan los medios menos eficientes al jugador para alcanzar un objetivo (Suits, 1978: 34), creando una oposición desequilibrada entre fuerzas y resultados (Avedon & Sutton-Smith, 1971: 7). El reto es la fuerza que se opone al avance del jugador, una serie de obstáculos dispuestos a lo largo del texto ludoficcional que tienen la tarea de enfrentar al jugador con la dureza y el fracaso, poner a prueba sus habilidades y conocimientos para, eventualmente, superarlos. La disposición de estos obstáculos construye, mediante su diseño, un discurso ludoficcional que busca provocar una respuesta emocional en el jugador. Habitualmente, se considera que esta respuesta emocional asociada a la superación personal, o *fiero* (Lazzaro, 2004: 3). Es decir, enfrentarse a un reto despierta en el jugador una necesidad de superarlo, de triunfar sobre la adversidad mediante el esfuerzo, y así mantener el interés del jugador. Esto se establece en la paradoja del fracaso de

Jesper Juul (2013) donde explica que el fracaso en el videojuego es necesario y buscado de forma activa por el jugador, dado que ejerce como factor motivacional para mantener su interés. Si un videojuego no supone un reto para el jugador que le haga fracasar, en su justa medida, pierde el interés. Pero esta configuración de obstáculo, fracaso, esfuerzo y triunfo es una visión reduccionista de la complejidad del medio en general y del reto en particular.

El reto es más que el vértice motivador del interés del jugador, la búsqueda de la superación personal y dominación del sistema que ejerce el binarismo entre ganar y perder (Costikyan, 2013: 11). Como decíamos, esta es la perspectiva habitual y más extendida, adscrita a una serie de dinámicas meritocráticas infiltradas en la base de la sociedad contemporánea (Paul, 2018). Además de estas tensiones con la meritocracia, el videojuego ha estado excesivamente vinculado a la idea de diversión. Esta emoción, vaciada de significado por sobreuso, es la respuesta a este reto desafiante que, siguiendo la teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 2014), introduce al jugador en un estado mental altamente positivo y satisfactorio. Desde esta perspectiva se comprende la experiencia estética del reto solamente a partir de su carácter lúdico, de sus mecánicas, dinámicas y diseño. Aunque estos elementos del sistema son parte del reto, tan solo son imprescindibles en alguna de sus expresiones. Por ejemplo, tanto en *Dark Souls* como en *Celeste* su perspectiva del reto se enfoca en la habilidad y la resistencia del jugador; y en *The Witness* o *Baba is You* los obstáculos se presentan en forma de reto cognitivo, por lo que son ejemplos del reto y la experiencia de la dificultad en su condición mecánica y de diseño. Pero no todos los juegos se expresan estéticamente siguiendo estos esquemas y ni siquiera estos ejemplos pueden separarse de otros aspectos que se imbrican en la experiencia ludoficcional. *Dark Souls* depende tanto del castigo al jugador como de su atmósfera desoladora; *Celeste* construye su diseño de niveles y de reto como metáfora de la depresión; *The Witness* es una investigación de los mecanismos del mundo del juego a través de puzzles de complejidad ascendente; y *Baba is You* como un juego con las reglas que lo construyen y, por lo tanto, con el propio significado de juego.

Cuando se explora la idea del reto y de la dificultad en la academia, aunque también desde otros medios y la industria, se ha definido de forma muy limitada. En el estudio realizado por Constant, Levieux, Buendía y Natkin (2017: 2) se habla de dificultad como una dicotomía objetiva o subjetiva. Estos autores estiman que el diseño del reto es objetivo; mientras que la experiencia del jugador es subjetiva. Esto denota un problema nominal, pues la dificultad es siempre una percepción, una construcción mental a partir de un diseño y de las aptitudes y predisposición del jugador al enfrentarlo. En una dirección parecida, aunque con un análisis más complejo, los académicos Denisova, Cairns, Guckelsberger y Zendle (2020: 2) plantean una dicotomía entre los conceptos de dificultad y reto. Explican que la percepción que se tiene de la dificultad describe una experiencia negativa y molesta en tanto que frustrante, mientras que el reto describe tareas o problemas que, aunque suponen un desafío, son estimulantes. Otros estudios sí que adoptan una

postura más compleja y abiertamente estética, como el realizado por Mitchell, Kway, Neo y Sim (2020), donde hablan del extrañamiento como una forma de gameplay poética; o el añadido de la dificultad interpretativa y afectiva de Patrick Jagoda (2018).

Mantener una perspectiva puramente mecánica niega el poder expresivo del lenguaje ludoficcional. Como explica Brendan Keogh (2014: 2-3), los game studies han pasado demasiado tiempo reduciendo una expresión cultural, sus tensiones, recovecos y matices, su estética y contenido, a un único elemento: el juego. Recalca Chris Bateman (2016: 3) que debemos tener en cuenta la diversidad de preferencias y estilos de juego, fuentes de emoción, patrones lúdicos y valores estéticos que plantea el videojuego. Por ello, cualquier reto puede significar mucho más que la búsqueda de la superación personal y la dominación del sistema. El reto puede formularse como hermenéutico o emocional, o tomando forma en su complejidad ética y ficcional, así como la modulación del control del jugador, negándole el poder en fantasías de impotencia, ejerciendo una estética del sufrimiento lúdico o dejarlo abandonarse a las emociones del vértigo. Abordar el objeto de estudio desde una postura más abierta nos permite pensar en una mayor complejidad emocional, discursiva y hermenéutica. Es necesario entender el videojuego y el juego desde su dimensión ficcional y de performance del jugador.

1.2 La dimensión ficcional y performativa en el videojuego

Explican Smethurst y Craps que, con el debate entre narratología y ludología ya superado, – aunque, como señala Keogh (2014: 9-10), persiste la búsqueda de la pureza del videojuego de la que partía el debate– es necesario “aprovechar las cualidades mecánicas (lúdicas) y estéticas (audiovisuales) de los juegos para crear una experiencia que debe ser analizada holísticamente, como algo mayor que la suma de sus partes” (2015: 270). Siguiendo con este pensamiento, académicos como John Sharp, Grant Tavinor, Daniel Vella o Aubrey Anable, además de los mentados Keogh, Jagoda y Mitchell, han abrazado la condición ficcional del videojuego –que utilizamos como concepto aglutinador de los elementos mentados en el desarrollo teórico–, situándola al mismo nivel de importancia que la sistémica y mecánica. Keogh (2014: 6-7) lo expresa en clave de simbiosis entre ambas dimensiones, porque la dimensión lúdica solo tiene sentido en relación con el mundo ficticio construido audiovisualmente. Sharp (2015: 28) asegura que las características formales del videojuego, como las reglas y las mecánicas, son tan importantes como su condición estética. Tavinor (2009: 34-35) afirma que el videojuego siempre ha necesitado de un apartado representacional, aunque sus valores sean mínimos como en los primeros videojuegos. Vella (2013: 5) expone la necesidad del aparato representacional del videojuego enfrentando la significación del salto en dos personajes tan diferentes como Nathan Drake y Mario. Nathan transmite el peligro y el esfuerzo que supone cada salto, mientras que para Mario es puro placer cinestésico. Anable (2018: 122) enfoca la estética del videojuego como una

red de relaciones afectivas que imbrica imagen, sonido, mecánicas, hardware, algoritmos y jugadores. Es decir, para entender el potencial expresivo del videojuego es necesario comprender la multitud de elementos que participan en la experiencia ludoficcional.

Aceptar que todos estos elementos son parte de la experiencia de juego significa que también afectan al reto y, por lo tanto, son una fuente de dificultad. Como ludoficciones, el reto en el videojuego se rige tanto por el reglamento como por la ficción: los obstáculos deben entenderse como todo conflicto artificial y fuerza opositora en el avance del jugador hacia un estado deseado. Cualquier elemento discursivo, temático, narrativo, emocional o audiovisual que cumpla esa función, es un obstáculo. Entendido de esta forma, un estado deseado no es necesariamente uno de los objetivos directos, puede ser desarrollar la narración, la evolución de los personajes y sus relaciones o los discursos directos o implícitos que pueden interpretarse en *The Last of Us*. También puede ser implicación emocional y narrativa del jugador en *Life is Strange*, desarrollada mediante los árboles de diálogos que introducen al jugador en el texto como sujeto ético.

El tercer eje de la experiencia ludoficcional, junto a las mecánicas y la ficción, es la performance (Fernández-Vara, 2009), el conjunto de acciones del jugador dentro de un contexto y con una intencionalidad. Teniendo en cuenta que tanto la ficción como las mecánicas forman parte del juego, el jugador plantea la mirada externa, personal y única de la experiencia de juego. Como exponen Katie Salen y Eric Zimmerman (2004: 316) los diseñadores, o el invisible gamemaster (IG) de Navarro-Remesal y Bergillos (2016), no pueden crear directamente la experiencia de juego. Diseñando las reglas y estableciendo los límites y la agencia en el mundo que el jugador habita, explora y manipula, el IG diseña indirectamente la experiencia. Siguiendo los postulados de Sicart (2011), el juego es apropiación, creación, expresión y, hasta cierto punto, sumisión a las reglas de un juego. Sus posibles significados se escriben al ser jugados por alguien. Los jugadores inciden en el juego al jugarlo, son agentes creativos y comprometidos que exploran sus significados al filtrarlos a través de sus valores, ideas y conocimientos. Y esto da forma a la experiencia de juego, no las particularidades ontológicas de su carácter procedural.

En la intersección entre la unicidad del jugador y el juego como objeto ludoficcional, se configura la experiencia de juego y de la dificultad. Christopher A. Paul (2012: 3) define *wordplay* como los juegos y los textos circundantes que participan en un proceso de creación de significados. El *wordplay* se sustenta en el análisis retórico para tener una comprensión más profunda de los sistemas socioculturales que definen el juego y que explican cómo se diseñan, se juegan y se perciben. El jugador interpreta el reto a partir de sus expectativas y experiencia previa, pero teniendo en cuenta que acontece dentro de un marco sociocultural concreto que enmarca y matiza la experiencia.

Entonces, reflatamos el objetivo de profundizar y ampliar el pensamiento y la reflexión sobre la dificultad en el videojuego y, consecuentemente, del videojuego en su totalidad. Como estudio postfenomenológico, entendemos el videojuego como experiencias mediadas donde se imbrican múltiples elementos, tanto internos como externos (Muriel & Crawford, 2018: 109). Por ello, contribuimos con el triángulo MPF como propuesta metodológica donde convergen tres módulos de igual importancia y que engloban, respectivamente: el reglamento y mecanismos del juego, la performance del jugador y el mundo ludoficcional. Recopilamos en esta propuesta metodológica estas ideas y, valiéndonos de la literatura del desarrollo teórico, nos acercamos al concepto de la dificultad en el videojuego desde un prisma multidisciplinar y abierto, eminentemente estético. El objetivo de esta propuesta metodológica es construir un marco metodológico de análisis crítico que permita detectar fenómenos específicos en el videojuego –la dificultad, en el presente estudio–, comprenderlos e introducirlos dentro del lenguaje del videojuego. Y como estudio postfenomenológico, es necesario un modelo que incluya todas las dimensiones que intervienen en la dimensión estética del fenómeno ludoficcional, sin reducirlo a un único modelo o taxonomía.

Una característica de nuestra propuesta metodológica es no encorsetarse por fórmulas de juego concretas, es decir, puede adscribirse a cualquier tipo de videojuego, tanto si está considerado difícil como si no. Aunque pueda utilizarse para el análisis de otros aspectos del videojuego, nos centramos en el análisis de la estética de la dificultad. También hay que matizar que el estudio se centra en el juego para un solo jugador, por lo que se dejan de lado los juegos multijugador y la escena competitiva.

Entonces, primero detectamos los principales patrones y componentes que construyen el discurso de la dificultad en el medio, los primeros son descriptores de aspectos, tendencias y fórmulas definitorias de sendos módulos; mientras que los segundos, son recursos que cierran el marco a unas funciones más concretas, posibles expresiones de cada patrón, las formas en las que se muestran y los usos que pueden darse, conceptualizados a partir de una idea. A partir de estos, confeccionamos un listado de motivos ludoficcionales relacionados con la estética de la dificultad. Este listado de motivos, que exponemos en el tercer bloque, nos acerca a otro de los objetivos de la tesis: ampliar el lenguaje en torno a la dificultad ludoficcional como elemento estético.

1.3 El triángulo MPF: mecánicas, performance y ficción

El MPF debe su nombre a los tres módulos que lo forman: las *mecánicas*, la *performance* y la *ficción*. Estos tres módulos son conceptos utilizados para englobar y concretar en parcelas diferenciadas a las características más significativas que dan forma al juego. Los tres módulos están pensados para delimitar los recursos mecánicos, performativos y ficcionales, pero no los encapsula. En la presente tesis buscamos ahondar en los tres vectores que dan forma a un modelo triangular y sus concomitancias. Esta propuesta metodológica es un instrumento analítico para

abordar la estética de la dificultad en toda su complejidad y cómo se traduce en experiencias específicas y, más concretamente, en motivos ludoficcionales.

Podemos resumir los tres módulos que constituyen el triángulo MPF cómo:

- El módulo de las *mecánicas* comprende el reglamento y las directivas que estructuran el juego e imponen objetivos, castigos y límites sobre lo que puede hacer o no el jugador, la interfaz que comunica la información necesaria, los obstáculos que se oponen al avance del jugador y las herramientas de las que dispone para superarlos, y describen el carácter lúdico del juego y videojuego;
- La *performance* del jugador es el resultado siempre líquido y abstracto que nace de la intersección del perfil del jugador, de sus conocimientos y habilidades, de sus facultades interpretativas y críticas, su capacidad e intención de expresarse dentro de los límites impuestos por el reglamento y la ficción, además del contexto sociocultural y tecnológico en el que acontece la partida y que la modifica y define la unicidad del jugador como figura central de la experiencia;
- Y, por último, la *ficción* da sentido a las mecánicas y construye los mundos ludoficcionales, sean abstractos o figurativos, mediante el acabado artístico y la creación de atmósferas a partir de su condición audiovisual, la construcción narrativa si la hubiere o el acercamiento a diversas temáticas y los afectos que todos estos elementos evocan.

Estos módulos nos permiten explorar la relevancia de la dificultad en el videojuego y construir un modelo de análisis que otorga el mismo peso a los patrones y componentes de las mecánicas, la performance y la ficción. De esta manera, el triángulo MPF imbrica sus tres módulos en un complejo marco de relaciones que simbolizan la complejidad del medio ludoficcional.

1.4 La construcción del triángulo MPF

La principal característica del MPF es otorgar la misma relevancia a los tres módulos que lo componen, representantes de tres rasgos intrínsecos al lenguaje ludoficcional e imbricados entre sí. Mediante estos tres módulos, abordamos la complejidad del videojuego como un conjunto de problemáticas y mecanismos relacionados. Siguiendo el argumentario de Keogh (2014: 13), el videojuego debe ser analizado como un texto híbrido entre semiótica, acciones y sistemas, como un flujo cibernético (2014: 16-17) entre el cuerpo del jugador, el hardware que ejecuta el videojuego y que otorga agencia al jugador y la representación audiovisual.

El contexto sociocultural transforma la experiencia del videojuego en un círculo funcional videolúdico (Planells, 2015: 160). Estos son experiencias mediadas donde intervienen multitud de elementos externos e internos, transformándola y revelando “las complejidades al articular una experiencia de juego; explicitando su realidad social y física” (Muriel & Crawford 2018: 108).

Por ello, para entender la dificultad ludoficcional y el lenguaje del videojuego en general, es necesario tener en cuenta no solo el juego en sí, hay que pensarlo con relación al contexto y al jugador, con todas las complejidades que ello implica. Y al centrarnos en el juego en sí, también contar su escritura, narrativa y acabado artístico, su tecnología y contexto de creación, los temas y tropos utilizados y su discurso.

De esta forma, este modelo de análisis se aleja del reto constituido tan solo desde su dimensión mecánica, como un intrincado diseño de niveles, de obtuso sistema punitivo, complejidad estratégica o en puzzles que demandan un alto nivel cognitivo y de análisis. Así se dota del mismo peso específico a estos elementos en relación con el resto de las componentes. Además de su condición mecánica, se destaca la unicidad y abstracción de la figura del jugador, agente que comporta una serie de conocimientos, hábitos, contexto y habilidades que modifican la comprensión y ejecución del texto lúdico; al igual que todo aquel factor ficcional que contextualiza el conjunto de reglas y mecánicas mediante la representación audiovisual, narrativa y afectiva, que modulan la experiencia ludoficcional.

Es importante aclarar que el objetivo de esta tesis en general, y del triángulo MPF en particular, no es construir un modelo cerrado partiendo de unos datos únicos. Nos posicionamos junta a Hanich (2010: 41) cuando habla de la experiencia cinematográfica, pues no tenemos interés en casos particulares, sino en tipos de experiencias. La ingeniería de datos y la objetividad no tiene lugar en un análisis centrado en la estética. Por ello, nuestro objetivo no es crear perfiles de jugador y relacionarlos con formas de la dificultad ni cómo se establecen relaciones entre estos elementos. Preferimos hablar de ello en abstracto. Tampoco necesita de fórmulas matemáticas que otorguen resultados exactos, principalmente, porque no existen en el terreno de lo conceptual en el que se mueve este estudio. Nuestro modelo se construye a partir de un conjunto de elementos descriptivos que conforman la estética de la dificultad. Los tres grandes módulos que recogen los patrones y componentes del modelo, así como estos patrones y componentes, son elementos reconocibles que crean un circuito de interdependencias pese a que se analizan por separado.

Mediante este modelo teórico interdisciplinar y abierto, abordamos uno de los objetivos de esta tesis: aportar un vocabulario específico de la dificultad lúdica, a partir de unos motivos ludoficcionales, que ayuda a analizar en profundidad este concepto dentro de los game studies e integrarlo al diálogo del medio. De esta forma proveemos de nuevo material teórico para la reflexión de los elementos que constituyen el lenguaje del videojuego y aportar nueva luz sobre un concepto utilizado en exceso, pero sobre el que se ha reflexionado muy poco, por lo que ha terminado relegado al ostracismo. El objetivo final de esta propuesta metodológica es alejarse de las generalizaciones y ampliar el estudio de la dificultad en el videojuego desde una perspectiva estética.

1.5 Significación del triángulo MPF frente al modelo MDA

Como modelo tripartito, el MPF se inspira de forma somera en el modelo MDA de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek (2004). El primer elemento que denota la inspiración, además del nombre, es el uso de las mecánicas como módulo descriptor de los componentes del sistema. Otra cuestión importante es la relevancia que otorga el modelo MDA a las emociones como respuesta estética del jugador al interactuar con el sistema. Y dentro de este aspecto, aunque su aproximación a las emociones está muy limitada, la relevancia del reto como una posible respuesta estética más. Pero más allá de estas concomitancias, el tratamiento de estos aspectos en ambos estudios es muy diferente, tanto por el enfoque como por su posición dentro del modelo. Esta diferencia se extrapola al resto del modelo y puede resumirse en que el MDA es un modelo de análisis formal, mientras que el MPF aborda el videojuego desde la estética.

Antes de explicar de forma pormenorizada el funcionamiento del MPF frente al MDA, es importante destacar que el uso de la “estética” ambos modelos no se corresponde. Hunicke et al. (2004) hacen un uso de la estética muy alejado de la filosofía, pues su “aesthetics” hace referencia a las gratificaciones y emociones, de forma similar a los placeres de Navarro-Remesal (2016a: 183-187). El MPF, en cambio, identifica aquellos aspectos del videojuego que son relevantes para la apreciación del texto ludoficcional como objeto estético dentro del contexto cultural contemporáneo. En el MDA la “estética” son las respuestas esperadas del jugador a partir de unos mecanismos concretos, mientras que en MPF todo está pensado desde su sentido estético. En esta tesis abogamos por una relación más directa de los game studies con la estética desde una perspectiva filosófica, esto es, desde la apreciación y el juicio de la belleza y el arte.

Siguiendo este planteamiento y la relevancia del jugador en la apreciación estética, la postfenomenología explora como los humanos, sus mundos y tecnologías se interrelacionan y dependen unos de otros. Esta aproximación supone un modo más equilibrado y constructivo de interpretar la experiencia y la existencia, el ser en el mundo de las personas junto a la tecnología. Es decir, no puede entenderse el videojuego sin el jugador, al igual que no tiene sentido estudiar al jugador ajeno al juego. Como exponen Jasper van Vught y René Glas (2017: 4), depender tan solo de una perspectiva formalista o del videojuego como experiencia, conlleva no entender las complejidades del acto ludoficcional. El triángulo MPF se adecúa a este modelo de estudio, porque otorga valor al objeto estético, tanto en su dimensión mecánica como ficcional, y al sujeto estético, su perfil y contexto, dentro de una red de relaciones complejas. Como estudio postfenomenológico, el MPF busca comprender y profundizar en estas complejidades que dan como resultado la unicidad de la experiencia del jugador.

El MDA es un modelo formalista que atiende tanto a la mirada del diseñador, del académico y el jugador. Propone una perspectiva centrada en el estudio y descomposición de los componentes

del videojuego desde el diseño, la implementación de los desarrolladores, hasta el resultado y las posibles respuestas emocionales del jugador. El modelo de Hunicke, LeBlanc y Zubek comprende el videojuego como un objeto complejo y su estudio tiene el objetivo de entender la naturaleza y origen de esas respuestas. En el MDA sus “niveles de abstracción” se formalizan en las mecánicas, que definen las reglas; las dinámicas, que se traducen en el sistema; y la estética, que definen en principio como diversión, pero luego matizan y hacen más complejo usando una taxonomía emocional. No obstante, la utilidad del modelo queda reducida a una serie de mecánicas o reglas con las que el jugador interactúa creando unas dinámicas que devienen en respuestas emocionales. El objetivo final del MDA es entender “los juegos como sistemas dinámicos” para desarrollar técnicas que les permitan “controlar respuestas indeseadas y sintonizar comportamientos deseados” (Hunicke et al., 2004). Partiendo de las respuestas emocionales, tiene como objetivo construir modelos de juego que permitan describir las mecánicas y las dinámicas; y plantea al jugador como el receptor de un diseño específico y parece proponer que, si la respuesta no es la deseada, es un problema del diseño que no ha dirigido al jugador por el camino adecuado. Este modelo, entonces, es un método para entender como el aspecto formal de un juego deviene en experiencia del jugador siguiendo los postulados de la retórica procedural. Es interesante como los autores se acercan a los diferentes componentes como abstractos e indefinidos, con fronteras porosas, pero su función está centrada en unos resultados específicos que, como decíamos, reducen la “estética” a un conjunto limitado de gratificaciones.

El triángulo MPF se alinea con la crítica de Keogh (2014: 2-3) a la reducción formalista de muchos estudios académicos que obvian, en gran medida, las complejidades y tensiones de estilo, forma y contenido. Lo cual se adapta bastante bien a las tendencias de la industria, enclaustrada en unas formas de juego bien definidas y de eficacia probada. Son estudios más preocupados por definir qué deberían ser los videojuegos que por comprender qué son en realidad, asevera Keogh. Los aspectos formalistas –o que preocupan en los estudios formalistas– dirigen al jugador hacia una serie de situaciones, pero no condicionan la experiencia de forma cerrada. La propuesta metodológica se adscribe a las palabras de Jason Wilson (2007: 350) cuando explica que “una crítica que busca establecer límites, fronteras y reglas será incapaz de capturar las experiencias procesuales de intimidad que proporcionan los juegos específicos”. El triángulo MPF no tiene como objetivo otorgar resultados específicos, sino que busca una comprensión más profunda de los elementos que configuran las respuestas estéticas. Tampoco busca sentar cátedra en cómo debe ser una experiencia particular a partir de los parámetros del estudio, sino guiar en el análisis y la comprensión del lenguaje ludoficcional. Pese a su condición de modelo, el MPF no reduce el videojuego a este modelo, sino que comprende que un objeto estético no es reducible a unos parámetros definidos. En este sentido, nos preocupamos por entender cómo y por qué un videojuego evoca emociones asociadas a una amplia significación de la dificultad.

Nuestra propuesta establece concomitancias entre todos sus componentes, evidenciando de esta forma las complejidades de la experiencia ludoficcional. Entonces, las fronteras entre los módulos son simbólicas, dado que no pueden entenderse los unos sin los otros, estableciendo límites muy difusos que hacen difícil la diferenciación entre ellos y cómo se relacionan. En el modelo MDA (*Ilustración 58*), por su parte, la relación entre sus tres componentes es lineal –por lo tanto, jerárquica–, aunque los límites entre unos y otros nunca son tan claros y definidos como para marcarlos de forma tajante. En este modelo, las mecánicas están integradas en las dinámicas, que son “la respuesta en tiempo real de las mecánicas al ser ejecutadas por el jugador”. Mientras que estas dinámicas están conectadas directamente con las estéticas, que son “las respuestas emocionales del jugador al interactuar con el sistema”. Las relaciones se establecen en el modelo MDA de forma lineal y bidireccional dependiendo de si se trata de la perspectiva del diseñador, donde “las mecánicas dan lugar a las dinámicas que a su vez se tornan en una experiencia estética concreta”; o del jugador, “la estética establece un tono, que nace en las dinámicas y, finalmente, en mecánicas”. El MDA se inscribe en la tendencia de analizar el videojuego desde una perspectiva únicamente lúdica, descartando otros aspectos que afectan y moldean la experiencia de juego, insistiendo en que algunos elementos de diseño son más fundamentales que otros (Keogh, 2014: 5). Aunque hay que tener en mente el contexto del MDA y la evolución en los game studies, aunque las perspectivas formalistas siguen teniendo demasiado peso.

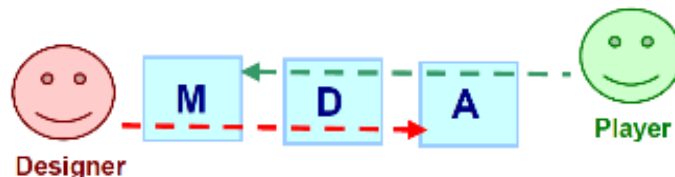


Ilustración 58: Perspectivas del MDA (Hunicke et al. 2004).

En el triángulo MPF, en cambio, la relación de cada uno de sus componentes está conectada directamente al resto. Las mecánicas, entonces, necesitan de una ficción para dar un contexto artístico y narrativo, y de la actuación del jugador, quien utiliza su agencia dependiendo de su contexto y experiencias pasadas para ejecutar el texto. La ficción necesita de mecanismos para poder navegar por su universo ficcional y de la performance del jugador para interpretarla y desempeñar un papel dentro de la ficción. El jugador se integra y permanece dentro de un universo lúdico basado en el interés suscitado por el diseño del juego y su marco ficticio. Es un modelo que destaca la relevancia de todas las piezas que construyen la experiencia lúdica, esto es, su estética. Esto justifica la división del análisis del videojuego en estos tres módulos, y que contradice la afirmación de Keogh (2014: 3) de no separar los componentes en diferentes esferas. Porque no se trata de diferentes esferas, son tres perspectivas de análisis que permiten entender el videojuego en general, y la dificultad en particular de forma más profunda en sus especificidades. Al separar estos tres módulos, se evidencia la inoperancia del análisis formal de aspectos

individuales, dado que no pueden existir alejados uno de otro. Tan solo tiene sentido un análisis integral que toma diferentes perspectivas. Por ello lo presentamos en forma triangular, donde las relaciones entre los tres módulos son directas e interdependientes. En el gráfico (*Ilustración 59*) quedan representadas las concomitancias entre mecánicas, performance y ficción el triángulo MPF:

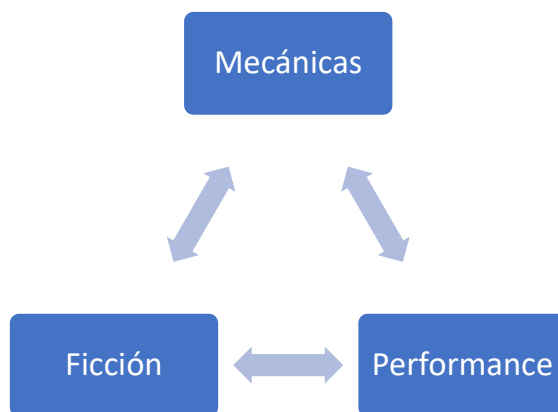


Ilustración 59: Triángulo MPF (elaboración propia).

El modelo también profundiza en los aspectos que definen sus tres módulos, en lugar de quedarse en el análisis superficial. Cada uno de los bloques del MPF, se divide a su vez en un grupo de patrones que ejercen como descriptores de aspectos definatorios de las mecánicas, performance y ficción, que permiten profundizar en la estética de la dificultad ludoficcional. Y estos patrones, a su vez, se subdividen en componentes que describen rasgos específicos de cada patrón, que permiten detectar diferentes usos para cada uno.

El objetivo del triángulo MPF es identificar los elementos que codifican la estética dificultad en el videojuego para integrarlos en un único análisis. Carece de sentido analizar cómo afectan ciertas fórmulas de la dificultad tan solo desde una perspectiva única. La vulnerabilidad del personaje, aunque esté integrado dentro del módulo de las mecánicas, necesita del aparato representacional, de la capa de ficción, para tener un efecto estético. También es importante señalar que ni todos los patrones ni sus componentes son factores imprescindibles para que exista el videojuego. Forman parte del modelo como posibilidad y por su relación con la estética de la dificultad, pero ninguno es imprescindible. Por ejemplo, una de las reivindicaciones de este estudio es la complejidad narrativa, interpretativa y emocional como fuente de dificultad, por lo que los walking simulators son parte importante de la tesis. Entonces, un videojuego como *What Remains of Edith Finch* no necesita de patrones de vulnerabilidad ni enemigos como obstáculos, al igual que tampoco demandan al jugador habilidad a los mandos. Son juegos contemplativos que sitúan el peso de su estética en la complejidad narrativa, discursiva y emocional. Por lo que la mayoría de los patrones y componentes forman parte de la ficción, y los pertenecientes a las mecánicas y la performance no se centran en el reto mecánico. Y, por el contrario, videojuegos

centrados en el reto mecánico como *Super Meat Boy*, tienen patrones ficcionales menos relevantes en su construcción de su estética de la dificultad. Esto muestra que, pese a su condición de propuesta metodológica, el MPF se aleja de la búsqueda de la certeza, la problematiza y observa sus complejidades para acercarse a su comprensión.

1.6 Estructura del bloque II

Este segundo bloque está articulado a partir de los tres módulos del triángulo MPF, nuestra propuesta metodológica para el análisis de la dificultad. Tras esta introducción, procedemos a describir y ahondar en las características de cada módulo del MPF, esto es, las mecánicas, la performance y la ficción. Cada módulo está dividido en patrones específicos, un conjunto de descriptores que, aunque distribuidos entre los tres módulos, plantean concomitancias con el resto de los patrones, pues reflejan las barreras maleables y porosas del triángulo MPF. Además, como descriptores son abordados de forma abierta para que su aplicación no se enquiste en usos limitados.

Estos patrones están a su vez subdivididos en componentes que describen ideas y usos más específicos de cada patrón. Como hemos dicho anteriormente, no son conceptos estancos, ni tampoco definitivos, dado que en el futuro pueden ser modificados, renombrados o ampliados según evolucione el medio o el propio estudio de la estética de la dificultad. Dado que en este bloque las descripciones de los patrones y componentes están acompañados de videojuegos que ejemplifican algunos de sus funcionamientos y límites, consideramos oportuno repetir que la selección de juegos se centra en las experiencias para un solo jugador y, salvo excepciones, se obvian los juegos multijugador. Se ha decidido obviarlos porque en el análisis de la dificultad en el juego multijugador intervienen factores que complican aun más el estudio, como la *impredecibilidad de jugadora* (Costikyan, 2013: 78) o acuerdos en el metajuego. Aunque algunos de estos elementos se apuntan, introducirlos supone un estudio en profundidad de teorías que se escapan al alcance del estudio.

Al final de cada módulo quedará resumido en una tabla que recoge los patrones y módulos de cada uno; y en las conclusiones del modelo, se presenta la tabla definitiva donde el modelo queda dividido en módulos, sus patrones y componentes. Después de desplegar el análisis de cada patrón y componente, en el apartado final de cada módulo quedan las anotaciones finales de los elementos comentados, y se sirve al lector de una tabla por módulo donde aparecen todos sus patrones y componentes. Cerramos el bloque con un apartado resumen del modelo y la justificación de la muestra utilizada en los resultados del tercer bloque donde desarrollamos una taxonomía de motivos ludoficcionales de la estética de la dificultad.

2 Mecánicas

Las mecánicas dentro del triángulo MPF son los elementos del reglamento. Como explica Clara Fernández-Vara (2009), “el concepto de mecánicas se extiende a todos los aspectos formales necesarios para jugar, de las reglas, que determinan qué puede y qué no puede hacer el jugador, a los objetos necesarios para jugar”. Son las reglas que establecen cómo participa el jugador en el juego (Fernández-Vara, 2015: 98). Por lo tanto, los patrones y componentes que constituyen este módulo son elementos del reglamento como el diseño de niveles, objetos y sujetos, o las potencialidades y limitaciones que afectan a la agencia del jugador. Es un apartado formalista que asienta sus bases en mi estudio previo sobre la construcción del reto y los subgéneros centrados en torno a ello (Terrasa Torres, 2015). Es una evolución y pulido de dicho trabajo introducido como engranaje del triángulo MPF.

Como resultado, definimos la concepción mecánica de la estética de la dificultad proponemos ocho patrones: *vulnerabilidad*, definido por los factores que construyen la mortalidad del jugador; *recursos*, son los objetos y sistemas que el jugador puede utilizar para avanzar; *control*, el canal de comunicación directa del jugador con el mundo del juego; *información*, los sistemas de comunicación juego-jugador; *estructura*, los mecanismos que definen la progresión en el mundo ludoficcional; *temporalidad*, o la condición temporal de los mundos ludoficcionales; *obstáculos*, en contraposición a los recursos, son los elementos que impiden el avance del jugador; y *adaptabilidad*, o las directivas que permiten modificar el grado de dificultad. El reglamento cristaliza en la composición de estos elementos mecánicos que dirigen las relaciones posibles entre el jugador y el mundo del juego. A continuación, procedemos a describirlos en profundidad.

2.1 Vulnerabilidad

La posibilidad de repetición tras la muerte es un mecanismo definitorio del videojuego que rompe con la linealidad del relato y otorga al jugador una nueva oportunidad de enmendar un error y enfrentarse con el fracaso. La muerte, expresada mediante la pérdida de vidas y el game over, es una penalización de avance (Juul, 2009) que concluye en una repetición. Esta puede perpetuarse hasta que el jugador adquiera los conocimientos y habilidad necesaria para superar el escollo que la ha causado. En esta tesitura, la muerte es la expresión de la vulnerabilidad del jugador en el mundo virtual, un mecanismo que subraya la falibilidad de la figura jugable y su posición de impotencia frente al demiurgo invisible gamemaster (Navarro-Remesal y Bergillos, 2016). Es un método expresivo del videojuego como “fantasía de impotencia”. Esto no quiere decir que en las fantasías de poder no exista el error, al contrario, es útil para recalcar la falibilidad del sujeto poderoso. E incluso la falta de vulnerabilidad, al controlar un sujeto casi divino dentro del contexto de juego, delimita la relación con el texto lúdico. Como la imposibilidad de muerte en videojuegos donde no es posible el fracaso mecánico, como en los walking simulators. La

actuación del jugador siempre está determinada en mayor o menor medida por su vulnerabilidad en el mundo del juego. Por ello es importante en la percepción de la dificultad. A partir de los componentes de *vitalidad*, *mortalidad* y *repetición*, construimos el patrón de vulnerabilidad para cimentarlo sobre la estética de la dificultad y profundizar en sus significados.

Componentes:

Vitalidad – Este componente expresa la capacidad vital del jugador en el mundo de juego, el daño que puede recibir el sujeto jugable antes de morir. La “barra de vida” es la representación habitual, un indicador visual explícito que indica la vida del sujeto. Esta disminuye a medida que recibe daño u otros efectos negativos del mundo ludoficcional y aumenta mediante ítems, mecánicas o automáticamente. Es un método de información de las “reglas de estado” (Pérez-Latorre et al., 2017: 7) que define la relación del jugador con la mortalidad del sujeto jugable a partir de la integración en la interfaz, según los parámetros establecidos por Jørgensen (2013: 148) y de los intereses estéticos de sus creadores. Por ello, en los juegos donde es imposible morir, como *Kentucky Route Zero*, se obvian todo este tipo de información. Si el juego exige atención constante del estado de salud del avatar, la barra de vida es enfática o superpuesta para informar sin ambages al jugador, como en un JRPG como *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016). Por otro lado, el interés por la imagen de *Uncharted* esconde la barra de vida y utiliza métodos metaperceptivos (Jørgensen, 2013: 133) para indicar el estado del avatar, utilizando una progresiva desaturación del color a medida que su vida se deteriora. Se trata de una tendencia de diseño que prioriza la presencia de la imagen sobre la información directa. Cuando en *Resident Evil 2* (1998) el personaje recibe daño, adopta diferentes posturas que indican lo maltrecho que está. Esta fórmula, amén de afectar a la capa ficcional, afecta a la agencia del jugador, a su libertad y velocidad de movimiento, que queda muy reducida. La vitalidad se inscribe en las mecánicas.

Algunos videojuegos utilizan otras representaciones, como los corazones de la saga *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2019), los anillos de *Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991) o la armadura de Sir Arthur en *Ghost & Goblins* (Capcom, 1985). En los juegos musicales, como *Rock Band*, la vitalidad está asociada a la pulsación de las notas correctas en el momento preciso, pues la “barra de vida” aumenta con los aciertos y disminuye con los errores. La vulnerabilidad puede extenderse a otros cuerpos que acompañan al jugador. Esta fórmula provoca que el jugador se preocupe por sus acompañantes, ya que también implican la finalización de la partida, como ocurre en *Ico*. En *Super Meat Boy* y *Hotline Miami* el avatar muere de un solo golpe. Esto representa que los personajes habitan un universo hostil donde el mínimo error es castigado severamente. Se trate de

una fórmula más o menos permisiva, la función de este componente es condicionar los comportamientos del jugador y su forma de enfrentar un reto.

Mortalidad – La mortalidad del avatar es una penalización más severa que el daño y otros efectos negativos, pues representa el final de la partida. Es consecuencia directa de la vitalidad y, como sucede con esta, su diseño afecta a la relación entre juego y jugador. La mortalidad depende de la severidad del castigo y las directivas de repetición –de las que hablaremos en el siguiente componente–. *Dark Souls* es considerado un videojuego difícil por un sistema punitivo que somete al jugador para que adapte su estilo de juego y acepte el miedo a la pérdida. El acabado ficcional afecta a la percepción del jugador, desde una muerte aséptica y funcional en *Tetris*; a las muertes explícitas e impactantes de *Dead Space* (Visceral Games, 2008) o *Rise of the Tomb Raider*. Incluso la pantalla de game over puede producir tensión, como las de *Dark Souls* y *Resident Evil 2*.

La muerte permanente es la forma de mortalidad más severa, que supone la pérdida definitiva de efectivos, como las tropas de *XCOM: Enemy Unknown* o la pérdida de todo avance y recursos y el reinicio del mundo en roguelikes como *Spelunky*. Un ejercicio experimental con la muerte permanente lo encontramos en el endless runner *One Single Life*, dado que solo concede una sola vida, una oportunidad para avanzar lo máximo posible; tras esto el juego no se puede volver a ejecutar. También puede darse como un modo de juego opcional que eleva la dificultad en *The Last of Us*. Pero se trata de obras que no están pensadas para incorporar estos mecanismos, por lo que su función es simplemente aumentar la dificultad de forma artificial.

Es este punto cabe destacar ejemplos como *Tetris* o *Space Invaders*, juegos sin win state cuyo objetivo es retrasar lo máximo posible el fail state. Son juegos sin victoria posible –aunque versiones modernas como *Tetris Effect* donde sí existe un win state, un objetivo que alcanzar y que otorga la victoria–, donde la resistencia del jugador ejerce presión por retrasar un fracaso seguro. Son juegos donde la muerte no es permanente, sino inevitable. La muerte permanente se contrapone a los juegos de vida permanente (Ruberg, 2017: 160), videojuegos que se oponen al imperativo de la muerte como mecanismo de juego. Esta configuración provoca que la dificultad del juego vire de lo mecánico a lo interpretativo, emocional o narrativo.

Repetición – El game over es uno de los iconos del lenguaje del videojuego que más han calado en la cultura popular contemporánea. Se trata del mensaje que aparece en pantalla después de alcanzar la muerte funcional tras el que se ejecuta un conjunto de directrices que condicionan el desarrollo de la partida. Estas directrices del sistema dan forma al flujo de la partida entre la muerte funcional y el inicio de partida, el fail state y, por lo tanto,

construyen una parte del ritmo de la partida. Esta fluidez la definen aspectos como el tiempo de espera y las acciones a realizar o menús que transitar entre el momento en que el jugador pierde el control sobre el avatar al morir, hasta que lo recupera. En *Super Meat Boy* el ritmo es constante, porque el tiempo de espera es nulo y el jugador solo debe pulsar un botón para reiniciar de nuevo el escenario. De esta forma la penalización por muerte no es muy grave y se consigue que el jugador continúe jugando pese a morir constantemente. En *Dark Souls*, por el contrario, la fluidez es lenta y el proceso, aunque no es complejo, sí más tedioso. Tras aparecer el mensaje de 'Has Muerto' y el tiempo de carga de la partida, el jugador reaparece en el último punto de guardado, por lo que debe recorrer de nuevo el trayecto hasta llegar al punto de su muerte.

En *Minit* (Vlambeer, 2018) la muerte es una mecánica además de una certeza. Es una mecánica porque morir es una acción; y una certeza porque el protagonista está encerrado en un bucle temporal de un minuto, tras el cual muere y retoma el punto inicial del mapa, reiniciando el mundo con algunos cambios descubiertos por el jugador. *Baba is You* evita los mecanismos habituales de repetición e introduce el mecanismo de deshacer las acciones previas. De esta forma no existe la repetición como un ciclo de muerte y resurrección, pues el juego invita al jugador a experimentar las posibles soluciones de los puzzles con mayor libertad. Otros juegos también permiten deshacer acciones previas para buscar otras soluciones, como *Catherine*, pero limitan los usos para que el jugador sienta la presión temporal y el peligro del escenario desmoronándose.

Apuntes sobre el patrón

El patrón de la vulnerabilidad establece la relación del jugador como sujeto mortal en el mundo ludoficcional. Los componentes de vitalidad, mortalidad y repetición describen parámetros implícitos a la vulnerabilidad de la avataridad. Esto es: la configuración del daño que puede recibir el jugador, la posibilidad de morir y la repetición de esto supone. La vulnerabilidad se concibe en relación con la mortalidad del sujeto y su aguante del daño, pero también establece concomitancias con los patrones ficcionales, como la representación del mundo, enemigos y personajes; además de la capacidad de análisis del jugador, así como su habilidad operativa. Estos parámetros definen cómo el jugador se relaciona con el mundo: cómo le afectan las acciones de los objetos y sujetos que conforman el mundo y cómo el jugador los afecta con sus acciones. Por lo tanto, la vulnerabilidad es un marco mental que propone límites a la actuación del jugador, a su performance, a partir de aspectos mecánicos que se apoyan en los ficcionales.

2.2 Recursos

Los ítems u objetos son mecanismos del sistema que el jugador utiliza y gestiona para provocar reacciones en el mundo del juego, como superar obstáculos y mejorar al avatar. Normalmente son mejoras o ayudas que facilitan alcanzar objetivos, aunque algunos pueden tener efectos negativos que quitan poder al jugador o le dificultan el avance; o neutros, si carecen de efectos significativos en el devenir de la partida, como los ítems estéticos que solo afectan a los rasgos visuales del avatar (Navarro-Remesal, 2016: 63). Como los ítems no son los únicos mecanismos de apoyo al jugador, preferimos hablar de recursos. Así, todo elemento al alcance del jugador que ayude a superar los progresivos retos o satisfacer una necesidad, sin contar las mecánicas, puede considerarse un recurso. Los atributos, habilidades y estadísticas que pueden ser adquiridas o mejoradas son también recursos, dado que son elementos del reglamento que facilitan el progreso del jugador para alcanzar un objetivo o estado deseado. Por su valor para el progreso del jugador, los recursos son esenciales en el análisis de la estética de la dificultad. La clasificación tomada para este modelo es: la *tipología* engloba el tipo de recursos que pueden utilizarse; la *usabilidad* son las limitaciones que definen dicho recurso, cómo, cuándo y cuánto puede usarse; y la *aleatoriedad* indica si los recursos son fijos o se rigen por el azar en un grado significativo.

Componentes:

Tipología – Este componente está asignado a los recursos, tanto objetos como mejoras, que el jugador puede utilizar y que modifican y dirigen su agencia, la forma en que el jugador se relaciona con el mundo del juego. Un videojuego donde el jugador puede utilizar armamento de gran potencial destructivo suele vincularse a una fantasía de poder, como una forma de dominar el sistema. *Doom* puede ser un videojuego difícil, aunque el jugador tenga acceso a un armamento muy poderoso, porque la dificultad se construye a partir de la estructura del nivel y los enemigos. En *Silent Hill* los recursos nunca son suficientes o eficientes para superar un reto, es una característica propia del survival horror como fantasía de impotencia. En *Outlast* (Red Barrels, 2013) el jugador está totalmente indefenso, sin recursos, con los que enfrentar a los enemigos, más allá de elementos contextuales. En *Detention* (Red Candle Games, 2017) los recursos sirven para alejar o despistar a algunos enemigos, nunca defenderse de ellos o atacarlos. Pero los objetos no solo se definen por su carácter ofensivo o defensivo, también es importante recalcar otras funciones, como las piezas de puzzle que deben utilizarse para superar obstáculos concretos (Consalvo & Dutton, 2006). También la posibilidad de adquirir habilidades y/o mejorar atributos entran dentro de esta categoría, como las runas de *Dishonored*, objetos coleccionables que sirven para adquirir y mejorar habilidades que mejoran las posibilidades de acción del jugador en el mundo del juego, tanto de forma ofensiva como defensiva.

A esto es necesario añadir el uso que el jugador pueda dar a estos recursos, como a *Resident Evil* utilizando solo a cuchillo –en este caso, una posibilidad considerada por el juego, pues es uno de los factores que afectan a la clasificación final– o jugar a *Dark Souls* sin mejorar al personaje y/o manteniendo el equipo inicial. Esto se puede entender como una modificación de la tipología de recursos utilizables en el juego, pues el jugador limita o niega su acceso para limitar su poder, transformando el sentido del propio juego.

Usabilidad – Todos los recursos tienen codificadas unas características que definen su utilidad, es decir, qué puede hacer cada recurso, cuáles son sus efectos, limitaciones y penalizaciones. El acceso a un recurso, la gestión dentro de un inventario o la cantidad y tiempo de uso, constituyen la relación con el juego a partir de estos recursos (Dille y Platten 2008). Y, por tanto, su diseño afecta a la dificultad siempre en correlación a su codificación genérica y propuesta estética. En *Uncharted* o *Bayonetta*, por ejemplo, el jugador tiene acceso a munición y armamento en cantidad para reflejar el poder de sus personajes. En *Bayonetta*, además, el acceso a un mejor armamento está imbricado al sistema de puntuación del juego, por lo tanto, cuanto mejor sea la performance del jugador –dentro de los parámetros establecidos por el sistema–, más dinero tendrá para acceder antes al mejor armamento. En *Resident Evil* el jugador está obligado a gestionar bien sus recursos dentro de un inventario limitado, a manejarse en la escasez. Esto obliga al jugador a crear estrategias y tomar decisiones cruciales, equilibrar entre riesgo y seguridad, entre las necesidades de supervivencia –armamento y curación– y de avance –piezas de puzle–.

Esta necesidad de elegir recuerda constantemente la fragilidad del jugador dentro de este mundo hostil. Otro ejemplo de gestión en la escasez es *Frostpunk*, que sitúa al jugador en una posición compleja, dado que debe mantener un frágil equilibrio entre la explotación de recursos limitados que son necesarios para sobrevivir, y de la explotación de los ciudadanos que se cansan, enferman y mueren por exceso de trabajo. Cambiando de tercio por completo, los multiplicadores de puntos temporales de juegos como *Bayonetta* o *Rock Band* también son recursos limitados por la buena actuación del jugador, pues se mantienen y aumentan con rachas de combos y acaban cuando se comete algún error. En videojuegos como los citados donde es tan importante obtener buenas puntuaciones, conseguir y mantener estos multiplicadores se convierte en el recurso más valioso. Estos ejemplos nos ayudan a comprender como la configuración de la usabilidad de los recursos –acceso, gestión y uso– modifica la percepción del reto, pendiente siempre de las necesidades estéticas de la obra.

Aleatoriedad – El azar y la incertidumbre en la generación de objetos y recursos, *Procedural Content Generation* o *PCG* (Kegel & Haahr, 2019: 1), en el mundo ludoficcional es un elemento intrínseco del roguelike, aunque también se utiliza en otros géneros, aunque en mucho menor grado. Este componente conmina al jugador a adaptarse y reaccionar a las situaciones a las que se ve abocado y aprehender el sistema utilizando los métodos delimitados por estos recursos aleatorios. En *Nuclear Throne* (Vlambeer, 2015) la aleatoriedad de los recursos obliga al jugador a adaptar la partida al tipo de armamento que aparece de forma aleatoria. Los recursos a los que el jugador tiene acceso en los diferentes escenarios a explorar en *This War of Mine* son aleatorios –aunque antes de explorarlos en el mapa se indica qué tipos de recursos pueden encontrarse– obligan al jugador a adentrarse en terrenos desconocidos sin saber cuál es la posibilidad de acceder a ellos. También es un elemento importante en videojuegos de cartas, como *Heartstone* (Blizzard Entertainment, 2014), dónde para ganar el jugador debe construir un mazo efectivo, con diversas estrategias para reaccionar dependiendo del rival aleatorio y de la distribución, también aleatoria, de las cartas.

Apuntes sobre el patrón

Los recursos son las herramientas –ítems, piezas de puzle, armamento, equipo, etcétera– que el jugador puede utilizar para relacionarse con otros elementos dentro del mundo. En la relación con la estética de la dificultad establecida a partir de estas herramientas, se han destacado tres componentes: la *tipología* de los recursos a utilizar que delimitan los tipos de experiencia posibles, las facilidades o dificultades para superar un reto; la *usabilidad* de estos recursos configura las limitaciones de uso, gestión y accesibilidad; y la *aleatoriedad* en la generación de los recursos disponibles para el jugador le obliga a adaptarse y reaccionar a diferentes situaciones. Estos componentes no dan forma a una categorización de los recursos que pueden utilizarse en el videojuego y cómo estos se relacionan con la estética de la dificultad, su sentido es describir cómo el uso de cualquier tipo de recurso –incluso la existencia de un tipo concreto de recursos– delimita y dirige las relaciones entre el juego y el jugador –que también tiene cierta libertad para alternar el significado de estos recursos y así modificar el discurso lúdico–. Por lo tanto, articula las posibles experiencias estética de la dificultad.

2.3 Control

La comunicación entre el juego y el jugador tiene lugar en el canal de mediación tecnológico, que funciona de la siguiente manera: la plataforma, activada por los inputs del jugador, ejecuta el reglamento del juego que contiene el sistema central, reglamento y ficción, y envía outputs de representación a un aparato audiovisual (Navarro-Remesal, 2016: 50). Este diálogo constante e instantáneo entre sistema y jugador Steve Swink (2009: 2) lo define como “real-time control”, un

flujo de información articulado mediante el dispositivo de input, que permite la agencia dentro del mundo ludoficcional. La habilidad del jugador, los dispositivos de input y las mecánicas dependen unos de otros para definir los “inputs posibles” (Navarro-Remesal, 2016: 51), esto es, las acciones que el jugador puede llevar a cabo dentro del juego. Así, delimitamos cuatro componentes que pueden afectar a la estética de la dificultad: el *dispositivo de input* delimita unas experiencias específicas; el *mapeado* del controlador, es la disposición de las acciones en el dispositivo y su relación con los resultados en pantalla; estas mismas acciones o *verbos* son el método de expresión del jugador dentro del mundo ludoficcional; y, por último, los *dados* simbolizan la aleatoriedad de las “tiradas de dados” de algunos videojuegos con estadísticas.

Componentes:

Dispositivo de Input –El dispositivo de input es el instrumento expresivo del jugador en el mundo del juego (Swink, 2009: 85-87), por lo que su construcción es importante para transmitir unas sensaciones e ideas. Los materiales, el tacto, el peso, la disposición de los botones, todo influye en la experiencia de juego y en las sensaciones que los diseñadores quieren transmitir. Este puede ser un mando con diferentes configuraciones de botones, tamaños y materiales, que van desde los sencillos mandos de la NES, con cruceta y dos botones, a los complejos mandos de PS4, con cruceta y palancas, botones frontales, superiores, gatillos y un panel táctil. El feedback háptico crea una sensación táctil que complementa a la visual y aural (Bogost, 2011: 80), pues una buena implementación de la vibración crea un efecto cinestésico que transmite sensaciones que van más allá de lo táctil. Es una forma de metapercepción (Jørgensen, 2013: 133), la extensión de la percepción del avatar al jugador, como los latidos del corazón en *Silent Hill*.

También pueden ser dispositivos diseñados de forma específica para juegos concretos, como las guitarras de *Rock Band* o los tambores de *Taiko no Tatsujin* (Bandai Namco Entertainment, 2018). Estos dispositivos tienen controles que sacan más partido a las mecánicas además de implicar más al jugador dentro del ambiente musical y festivo del juego (Jørgensen, 2013: 50-52). Esto es, el controlador es parte esencial de la experiencia estética, pues influye y limita cómo se juega y cómo el jugador puede afrontar la partida. Si el jugador varía el dispositivo de input, modifica la experiencia. Y esta modificación, puede acarrear un aumento de la dificultad con experiencias como “Guitar Souls” o “Dance Souls”, donde el jugador juega a *Dark Souls* con un mando guitarra en el primer caso y con una alfombrilla de baile en el segundo. Con estos cambios, la dificultad aumenta porque las condiciones operativas no son las óptimas. El jugador decide sabotear la experiencia ludoficcional para aumentar el reto.

Mapeado – El mapeado de un dispositivo de input es la traducción de la pulsación de inputs en el mundo real en acciones dentro del mundo del juego (Jørgensen, 2013: 22). Es una forma de expresión estética (Swink, 2009: 15) que define las sensaciones de controlar al avatar y otros elementos del mundo ludoficcional, la avataridad. Por lo tanto, concreta las acciones mediante los inputs de un dispositivo concreto, su disposición y complejidad (Swink, 2009: 87). Lo importante del mapeado es su legibilidad, como expresa Nintendo con el control de Mario en sus juegos, pues incluso en los juegos que amplían las mecánicas posibles, como *Super Mario Odyssey*, lo más importante continúa siendo el movimiento y el salto; aunque algunos juegos articulan su discurso subvirtiendo este principio para crear una respuesta estética significativa, como hace *Octodad: Dadliest Catch* para crear escenas cómicas slapstick donde la torpeza del jugador emana de los complicados controles –o janky– y los sistemas de físicas exageradas dentro de un contexto cotidiano.

Como herramienta expresiva, el mapeado del mando puede utilizarse para transmitir sensaciones. En *Death Stranding* mantener los gatillos pulsados sirven para que Sam Porter Bridges sujete las correas de su portador y así mantener un mejor equilibrio. También el mapeado supone una de las fuentes de impotencia frente a los obstáculos en survival horror como *Resident Evil* y *Silent Hill*. Este tipo de esquemas de control tipo tanque limita las posibilidades de movimiento, dejando al jugador a merced de los enemigos. Este tipo de controles evidencian la condición de objeto lúdico del videojuego y sus límites mediales, rompen la diégesis, los explicitan con una metalepsis.

Verbos – Un paso más en la construcción de la relación entre juego y jugador mediante el dispositivo de input son las acciones que el jugador puede realizar en el juego. Son las acciones o verbos “que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con los objetos y el mundo lúdico (...) están configuradas en el dispositivo de input y requieren de habilidades físicas, cognitivas y psicomotrices del jugador” (Navarro-Remesal 2016: 66). Estos verbos son el mecanismo de expresión del jugador, por lo que destila las experiencias posibles, siempre vinculadas a un género o reto. Es decir, qué acciones puede llevar a cabo el jugador dentro de un contexto ludoficcional concreto. Los verbos pueden ser constantes, como en *Bloodborne* o *Super Mario World* que imponen desde el inicio unos verbos fijos; pueden ampliarse como en *Dishonored*, reflejando las complejidades de exploración de un mundo que se abre a medida que el jugador mejora unas u otras habilidades; o pueden limitarse de forma puntual, como ocurre al final del segundo episodio de *Life is Strange* cuando la protagonista pierde su poder de rebobinar el tiempo y debe enfrentarse al suicidio de su amiga sin las ventajas que este poder le concede. Es interesante introducir como el verbo define lo que el jugador puede hacer en el juego, por

lo tanto, como se relaciona este con el texto, el poder otorgado para enfrentar retos específicos.

Dados – La aleatoriedad (Costikyan 2013: 82) y el azar acercan el universo diseñado del videojuego al real introduciendo la incertidumbre, la variabilidad y la impredecibilidad (Johnson, 2018: 2). Estos mecanismos reflejan la incerteza ante una acción concreta, habitual en videojuegos de rol y estrategia que toman prestadas mecánicas del juego de rol de lápiz y papel y los wargame. Son las tiradas de dados que deciden el grado de éxito o fracaso de una acción. En estos videojuegos con estadísticas y parámetros variables es necesaria esta incertidumbre al no requerir de la habilidad del jugador. En el juego de rol detectivesco *Disco Elysium* se ha implementado de forma explícita este lanzamiento de dados. El factor aleatorio afecta al control del jugador sobre su agencia y efectividad en el mundo ludoficcional.

En algunos videojuegos el sistema utiliza “tiradas de dados”, o random number generation (RNG), para otorgar el grado de éxito de una acción. Es decir, el resultado es incierto dentro de un grado de previsibilidad. En *XCOM: Enemy Unknown* todo ataque tiene un porcentaje de acierto, por lo que el jugador actúa dependiendo de esta probabilidad. El juego busca mimetizar la dificultad y tensión de estar en el campo de batalla, obligando al jugador a planificar bien su estrategia y pensar en varias posibilidades de acción. En *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2015) hay muchos factores que alteran los resultados, como virtudes y defectos, estado físico y mental o estados alterados. La aleatoriedad transmite la desesperación y el riesgo de explorar sus espacios infernales, la fragilidad del cuerpo y mente humanos al enfrentarse a algo que escapa de su comprensión. La aleatoriedad manifiesta el caótico, injusto e indiferente mundo donde acontece la acción.

Apuntes sobre el patrón

Con este patrón ahondamos en la relevancia del dispositivo de input como elemento estético en la percepción de la dificultad. Es la herramienta comunicativa y expresiva del jugador dentro del mundo ludoficcional, definida por la materialidad del *dispositivo*; el *mapeado* relaciona los inputs y sus respuestas en pantalla; los *verbos* son la forma de expresión del jugador dentro del mundo ludoficcional, lo que puede hacer; y el factor aleatorio de los *dados* cede el poder del jugador al azar y la incertidumbre. Estos cuatro componentes permiten una comunicación más o menos compleja dependiendo de los objetivos y necesidades estéticas. Por esto la experiencia de jugar a un simulador de conducción con un mando o hacerlo con volante, pedales y marchas acerca al jugador a una mejor simulación de la experiencia real. El dispositivo de input, entonces, construye y modifica una parte esencial de la experiencia lúdica.

2.4 Información

Para poder jugar a un videojuego es necesario comprender el funcionamiento de sus mecanismos internos y cómo responden a la agencia del jugador. Es una condición intrínseca al medio que no comparte con el cine o la literatura, pues no necesitan instrucciones operativas de uso. Por ello, y sin importar los conocimientos del jugador, todo juego debe comunicar sus ideas y necesidades correctamente dentro de las necesidades estéticas de cada obra, puesto que no todas necesitan el mismo caudal informativo. *Dark Souls* o *The Binding of Isaac* son opacos por su necesidad de mostrarse hostiles con el jugador, de exaltar la incompreensión de su mundo. De lo opaca o clara que sea esta comunicación, unido a la comprensión de las instrucciones y de los conocimientos previos del jugador, nace un patrón básico para entender la estética de la dificultad. Para ofrecer toda la información necesaria, la interfaz funciona como umbral entre sistema y jugador que se vale de todo elemento del gameworld como herramienta comunicativa (Jørgensen, 2013: 105). Mediante la interfaz, el videojuego tiene varios métodos para transmitir la información necesaria para entender el mundo y sus sistemas: las *instrucciones* son la forma más directa que cuenta el juego para transmitir su funcionamiento, normalmente en forma de tutoriales y consejos; el *HUD* es la información superpuesta en pantalla que comunica información esencial al jugador de forma constante; el *entorno* como elemento que comunica información; el *lenguaje* es la herramienta básica para transmitir ideas y el tono del juego; y la *exposición* es la forma de revelar esta información.

Componentes:

Instrucciones – El videojuego tiene una barrera de entrada mayor que medios como el cine o la literatura. Por ello es necesario establecer un buen canal comunicativo para tutorizar (Pérez-Latorre, 2012: 108) al jugador y que comprenda los conceptos necesarios para avanzar. La tutorización es un concepto que describe cómo el juego guía al jugador para que desarrolle el nivel potencial necesario para resolver un problema. Puede ser ascendente si da la información de forma directa, o descendente si delega la comprensión de un evento o situación al conocimiento del jugador. Dependiendo de la tutorización, la cantidad de información dada puede servir para facilitar el avance al jugador, darle más espacio para la experimentación o abandonarle para que sea él quien comprenda paso a paso, error tras error, el funcionamiento del sistema. Esta es una de las características definitorias de la dificultad de *Dark Souls*, pues deja al jugador que experimente con el mundo de juego para descubrir por sí mismo cómo avanzar.

La cantidad de información puede aumentarse mediante paratextos que ayudan a comprender mejor el juego y superar retos específicos, como guías, wikis o canales de YouTube y Twitch especializados (Tosca, 2009: 82; Consalvo, 2007: 21-22). Es tanto un

método para rebajar la dificultad del reto y alcanzar el final del juego con menos problemas, como una forma de profundizar en él, pues permite conocer aspectos difíciles de descubrir sin esta ayuda. Es decir, también pueden aumentar la dificultad al despertar la curiosidad e invitar al jugador a explorar los secretos del mundo del juego.

Es interesante cómo los paratextos pueden ser un estímulo para la experiencia del jugador que busca comprender el mundo del juego en profundidad. *Dark Souls* es un ejemplo perfecto de esto, puesto que hay muchos jugadores que encuentran interesante explorar la historia del juego en profundidad. La búsqueda y comprensión de esta información puede ser en sí misma una fuente extra de dificultad. Por el contrario, un jugador puede preferir ver el mundo del juego, su historia y cultura, como algo oscuro e inaccesible, lo que implica otra forma de entender la dificultad, pues más que como un puzle a resolver, observa la ficción del mundo del juego como un misterio inaccesible que describe un mundo insondable que se resiste a ser entendido.

HUD – El HUD es un dispositivo de comunicación directa no diegética que utiliza elementos superpuestos en pantalla que indican el estado del jugador, datos sobre el mundo y los objetivos. Es un elemento enfático de la interfaz que tiene como función informar de forma clara y directa al jugador. Puede tener tanto una función lúdica, si solo se dirige al jugador, como justificada por la ficción, como en *Dead Space*. Dependiendo del tipo de experiencia adscrita al diseño del juego, el número de elementos en pantalla puede ser mayor o menor. En *Hellblade: Senua's Sacrifice* la necesidad de centrar el foco en Senua y su percepción del mundo obliga a eliminar casi todo elemento del HUD. Del diseño de este componente se vinculan unas experiencias u otras, afectando a la percepción de la dificultad de forma similar que el componente previo.

Lo importante del HUD como parte del modelo MPF es cuánta y qué tipo de información ofrece directamente al jugador, lo limpia o cargada de información que está la pantalla dependiendo de las necesidades del jugador. Un MMO como *World of Warcraft* requiere de mucha información en pantalla pues el jugador debe lidiar con multitud de elementos de equipo, habilidades, objetivos y comunicación con otros jugadores. En un juego de estrategia, como *Civilization VI* (Firaxis games, 2016) también exige que el jugador acceda de un vistazo a la información más importante. Sin embargo, ambos juegos también dependen de información extra a la que acceder desde los menús. En *Uncharted 4* el acceso al diario donde Nathan escribe información relevante se realiza accediendo al menú, pero está justificado por la ficción, pues el protagonista coge la libreta y la cámara cambia a primera persona para ver a través de sus ojos. En *Bloodborne* el acceso a estos menús no implica una pausa (como también ocurre en los MMO), lo que obliga al jugador

a acceder tan solo en puntos específicos o en momentos críticos y, sobre todo, tener las armas y objetos del inventario accesibles desde el HUD.

Entorno – Todos los elementos que conforman un mundo virtual son sistemas de comunicación que establecen patrones ludoficcionales, formas de narrar y comunicar. La narrativa ambiental es la forma en que los espacios, al ser navegados, se tornan en elementos narrativos. Pero también, como ludoficciones, comunican al jugador información sobre el mundo y cómo actuar. El escenario puede leerse desde los objetos que lo erigen, la arquitectura y paisaje, además de por efectos visuales y aurales, tanto ecológicos como enfáticos. Es importante remarcar que la legibilidad de un entorno no es equivalente a la cantidad de información, sino a detalles más intangibles como lo bien expresada y comunicada que está. En el paisaje de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* los puntos de interés destacan sin necesidad de marcadores, lo cual despierta el sentimiento exploratorio y de descubrimiento del espacio.

Lenguaje – El lenguaje que utiliza un videojuego describe el tono de la relación con el jugador. En *Katamari Damacy* (Namco, 2004) el Rey del Cosmos habla de forma despectiva –pero humorística– al jugador, su hijo, menospreciando todos sus éxitos en la misión de enmendar la catástrofe desatada por el mismo Rey. En coordenadas contrarias, en *Ring Fit Adventure* tu acompañante alaba cada avance y reto superado, por minúsculo que sea, de forma demasiado entusiasta. El lenguaje utilizado en *Frostpunk* predispone a que el jugador tome una postura desalentadora ante el devenir de los acontecimientos. *Disco Elysium* utiliza un lenguaje complejo y plagado de referencias literarias y filosóficas que establece un discurso intelectualmente elevado y complejo. El diseño de la interfaz como catalizador de una buena o mala comunicabilidad puede diseñarse con intención estética. Por ejemplo, *Deadly Premonition* (Access Games, 2010) esboza un diseño torpe e incómodo planteado como tal desde su concepción. *Shenmue 3* (Ys Net, 2019) enfatiza su narración en continuidad con las entregas previas –publicadas en 1999 y 2001– manteniendo el mismo interfaz, pese a lo obsoleto e incómodo que se percibe en 2019 cuando salió a la venta.

El lenguaje rebasa el juego y alcanza sus paratextos sirviendo al propósito de establecer un tono específico. La versión completa de *Dark Souls* se publicó con el subtítulo “Prepare to Die Edition” (From Software, 2012), como una estrategia de márketing que destaca la dificultad y la muerte constante como el elemento diferenciador por el que

alcanzó la fama. La promoción de *I Have No Mouth, and I Must Scream* (Cyberdreams, 1995) vendía el juego como una experiencia que “no se puede ganar”⁸.

Exposición – Continuando con la dimensión expresiva de la información, consideramos un factor relevante el diseño del horizonte de información, la brecha entre en momento actual y cuando se desvela nueva información. Dicho de otro modo, la exposición de información mediante recursos textuales, visuales o sonoros. La información puede ser desvelada poco a poco que depende de la exploración, como la niebla que desvela el mapa en la saga *Civilization* (MicroProse, Firaxis Games, 1991-2016); sirviéndose de textos, conversaciones, secuencias de vídeo o escenas guionizadas, que explican los elementos ficcionales y/o lúdicos necesarios para avanzar, que también pueden ser opcionales para una comprensión más profunda de su mundo; mediante las habilidades del jugador, de la espera de un resultado a unas acciones concretas que pueden no darse; o como reacción del mundo y los objetos que lo habitan. Perron (2018: 355) utiliza el concepto ‘niebla de guerra’, como la niebla que oculta el espacio no explorado en los juegos de estrategia como *Civilization*. La niebla de guerra es una forma de exposición gradual de la información y, por lo tanto, también una forma de ocultarla.

La exposición también define cuánta información se transmite al jugador, sea de forma comedida, excesiva o escasa. *Silent Hill* se nutre del desconocimiento del jugador, que carece de la información necesaria para superar algunos obstáculos, o siquiera qué es la criatura que le espera tras la esquina. Este tipo de desconocimiento genera incertidumbre intelectual (García-Catalán 2019: 17). Al eliminar elementos de la interfaz (Jørgensen, 2013: 105) el género del survival horror acrecienta el vértigo sobre el devenir de los acontecimientos. La constante niebla y oscuridad que inunda el espacio se torna en una lenta exposición de la información, necesaria para generar las emociones de angustia y horror. Tampoco es necesario acudir a ejemplos como el juego de terror de Konami, que oculta la información a simple vista, pues los juegos de plataformas de scroll lateral como *Super Mario World* muestran la información al ritmo al que el jugador avanza, mientras que un juego de mundo abierto como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ofrece herramientas para poder ver los puntos importantes del mapa desde la lejanía. Ambos juegos proponen formas de exponer la información de formas que invitan al jugador a explorar sus mundos de formas únicas.

⁸ <https://bloody-disgusting.com/editorials/3494603/remember-harlan-ellison-made-nihilistic-horror-game-time/>

Apuntes sobre el patrón

Parte de la experiencia de la dificultad se define en la forma en que la información se comunica al jugador. Como cualquier elemento en una creación como el videojuego, el diseño de la interfaz como canal comunicativo debe tener una intención operativa, pero también estética. Una buena comunicación no se traduce en términos de claridad y cantidad, sino en que la información transmitida sea correcta para cada ocasión, dependiendo de las sensaciones que se busca transmitir. Los cinco componentes sirven para definir las formas en que el sistema comunica la información al jugador: la forma en que el videojuego da *instrucciones* de las acciones posibles a realizar, su función de tutorial; del *HUD*, la capa superpuesta de información que comunica la información necesaria durante la partida; y el entorno como la capa ecológica, de información integrada en el espacio del juego; el *lenguaje* utilizado como un recurso estético que delimita la relación del juego con el jugador; y la *exposición* de toda esta información, cómo se descubre el horizonte de información ante el jugador. Estos cinco elementos nos permiten describir un mapa conceptual de las formas comunicativas del videojuego y cómo, según los métodos y las formas utilizadas, se configura el canal comunicativo, su baja o alta comunicabilidad –y cómo afecta a la percepción de la dificultad– en comunión a las necesidades estéticas de la obra.

2.5 Estructura

Todo juego está estructurado dentro de unos límites que describen su espacio expresivo, agencial y discursivo. Todo juego tiene una estructura, su libertad siempre es dirigida, aunque pueda ser más rígida o laxa. Puede ser un escenario limitado de forma explícita, como la cuadrícula y el avance en niveles consecutivos de *Tetris Effect*; o de forma implícita, dentro de un escenario donde el jugador tiene una mayor libertad dentro de un diseño que lo dirige a unas experiencias delimitadas dentro de las posibilidades performativas del mundo, como en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. La construcción del escenario, como en la arquitectura, siempre configura unas experiencias posibles, dirigiendo el comportamiento y construyendo unos discursos específicos. Entre otros, el diseño del reto y la dificultad. El diseño de niveles organiza el ritmo y tensión de la partida en el avance para alcanzar un estado deseado, siguiendo el camino crítico construido en torno a unos hitos ludoficcionales que deben ser jugados para avanzar en la estructura: objetivos, misiones, pantallas, oleadas de enemigos o puntos de guardado, pero también misiones secundarias o retos alternativos, sean estos sugeridos por el sistema o implementados por el jugador. Planteamos y profundizamos en los componentes específicos para entender la construcción de la dificultad a partir del diseño de la estructura: la *navegación* por el mundo ludoficcional, la *segmentación* del mundo, las *curvas de dificultad* y la *generación aleatoria*.

Componentes:

Navegación – El desplazamiento por un espacio virtual puede ser uno de los placeres del videojuego. Para provocar este placer es relevante su construcción, distribución y cómo el jugador lo explora espacial, emocional y hermenéuticamente. Al navegar un espacio virtual se crean unas tensiones que pueden devenir fuente de dificultad. La orientación, por ejemplo, es un efecto que nace de la incorporación de un cuerpo virtual en un espacio y cómo el jugador aprende a moverse en este. La orientación depende de la construcción del mundo y cómo informa al jugador cómo moverse, afectando a la comprensión del espacio. Una buena construcción del mundo virtual provoca en algunos pasajes el sentimiento de maravilla, tanto por la belleza bucólica de sus escenarios, como por la dureza de navegar por ellos. La principal experiencia estética de *Death Stranding* consiste en navegar un espacio que expresa la dureza del avance, la duración de un trayecto y el cuidado de las cargas transportadas.

La navegación por un entorno virtual puede servir también para provocar incomodidad y miedo en espacios inhabitables. El uso de controles “tipo tanque” (Perron, 2018: 141-142) en el survival horror fuerza la sensación de indefensión del jugador que navega un espacio laberíntico y hostil, siempre a merced del inclemente IG. La dificultad de navegar un espacio deviene tanto estructural como de dirección artística y lenguaje audiovisual, como el uso de cámaras fijas en *Resident Evil* o la oscuridad en *Silent Hill*. En los juegos de interfaz esta navegación se entiende de la misma forma en que comprendemos la navegación por un sistema operativo o por internet, como una búsqueda en un espacio limitado por el marco de la pantalla que se desarrolla mediante iconos y ventanas. En *Her Story* (Sam Barlow, 2015) el jugador debe resolver un misterio accediendo a una base de datos de entrevistas desde un sistema operativo arcaico.

Segmentación – Los mundos virtuales dividen su totalidad en unidades temporales, espaciales o de reto más pequeñas, como pantallas, misiones, niveles, puntos de guardado, oleadas o jefes, entre otros posibles (Zagal et al., 2008). Estas segmentaciones –que habitualmente se combinan de varios tipos y modos– articulan el ritmo, la tensión y el progreso de la partida. Aunque tengan cierto grado de elección, siempre hay un camino crítico, los puntos esenciales para alcanzar el objetivo final. Por lo tanto, las digresiones a este camino se hallan en las misiones secundarias, vías ocultas, desvíos innecesarios, la demora y la detención.

El sistema de guardado es un método de segmentación que da seguridad al avance del jugador, que articula momentos de respiro y descanso, además de asegurar todo lo hecho hasta ese punto. Todo sistema de guardado se imbrica en las posibilidades de sus mundos,

estructuran la partida y dan seguridad o crean tensión dependiendo de las intenciones estéticas del IG. Por eso el sistema de guardado en los juegos de mundo abierto es casi ilimitada, otorgando al jugador más libertad para explorar el mundo y no desestimar una posibilidad por miedo a perder la partida guardada. En cambio, la imposibilidad de guardar el progreso en cualquier momento obliga al jugador a viajar de un punto a otro del mapa con el miedo de perder el progreso durante el trayecto. Tanto en *Resident Evil* como en *Dark Souls*, la imposibilidad de guardar partida causa ansiedad en el jugador (Pérez-Latorre, 2012: 195; Seong & Hwan Kim, 2006: 4). En *Dark Souls* los trayectos entre los puntos de guardado pueden ser muy largos y el mundo está plagado de peligros, por lo que la tensión y angustia que puede generar en el jugador es significativa. En contraposición a esto, los “checkpoints” dan seguridad al avance del jugador, porque guardan la partida en momentos álgidos, inhibiendo preocupaciones al jugador, pero también control. Puede ser una herramienta cuando reescribe constantemente la partida guardada, impidiendo al jugador retomar un punto previo, como el mecanismo de la muerte permanente, provocando que cada pérdida y fracaso sean definitivos.

Curva de dificultad – El videojuego está construido sobre unas sólidas estructuras de diseño. Una de estas estructuras es la disposición, construcción y nivelado de los retos, entendiendo reto como un obstáculo que pone a prueba al jugador mediante habilidad manual, intelectual, emocional o hermenéutica. Esta estructura se representa en el videojuego utilizando las curvas de dificultad, aunque siempre centradas en el reto mecánico, sea de habilidad, estrategia o puzzle, por lo tanto, dejando de lado el reto narrativo, emocional o interpretativo. Principalmente porque resulta mucho más complejo de valorar y representar visualmente en una gráfica. En nuestro estudio abordamos la curva de dificultad como la creación de una tensión significativa que dota a la experiencia de un mayor componente dramático (Pérez-Latorre, 2012: 155-156). Por ello los enfrentamientos con los jefes finales se sitúan al final de un nivel o conjunto de niveles, dado que supone un reto mayor que funciona como clímax, sean los jefes de *Super Mario World* o los de *Bloodborne*.

Generación aleatoria – Como explicábamos en el desarrollo teórico, la incertidumbre es una de las bases de la experiencia ludoficcional, una estrategia para generar interés y motivación (Costikyan, 2013: 9). En el videojuego representa el desconocimiento en el devenir de los acontecimientos, aunque siempre dentro de un marco de previsibilidad controlado por el sistema y el jugador. En lo inherente a la estructura, se formula en la generación procedural, ya sea por la construcción de niveles procedurales como en los roguelike o por la aleatoriedad de misiones u objetivos. En el primer caso, el grado de aleatoriedad se define por los límites de diseño, afectando a la estructura del escenario y

los objetos que lo construyen, por lo que el jugador es obligado a repensar el juego, leer el espacio y de reconocer patrones. El desconcierto y la desorientación son respuestas habituales a estos sistemas aleatorios, sensaciones que se traducen en los conocimientos para enfrentar un reto.

La segunda forma de aleatoriedad afecta en menor medida, o lo hace de forma más indirecta, a la estética de la dificultad. Se trata de eventos fortuitos que dan dinamismo y sorpresa al mundo del juego, como los acontecimientos aleatorios de *Red Dead Redemption 2*; u objetivos adicionales aleatorios que demandan un tiempo extra al jugador, como los paquetes distribuidos por el mapa en *Death Stranding*. Este tipo de sucesos aleatorios, alteran la experiencia ludoficcional y requieren dedicación y tiempo, además de una posible alteración de los objetivos del jugador.

Apuntes sobre el patrón

La estructura del videojuego define los márgenes en los que el jugador puede actuar y dirige la experiencia hacia un fin en concreto y/o construye una serie de respuestas emociones a partir del diseño. Los elementos destacados en este patrón permiten analizar: cómo el jugador puede ser en el mundo ludoficcional y cómo *navegarlo* a partir de su diseño, de la orientación en el mundo, de la libertad o dirección que ofrece; cómo se estructura el todo que es la experiencia a partir de los *segmentos* que le dan forma, de las misiones, pantallas, puntos de guardado y objetivos que la estructuran; el recurso dramático que nace del propio sistema de juego, del diseño del reto y cómo lo sume el jugador, como es la *curva de dificultad*; y de la incorporación de sistemas de *aleatoriedad*, que aumentan la incertidumbre y la sorpresa. A nivel estructural el videojuego genera unas experiencias concretas que deben sustentarse con otros elementos mecánicos, ficcionales y de la performance y conocimientos del jugador. La estructura condiciona la experiencia ludoficcional, en ella se imbrican el resto de los elementos del juego, por ello es necesario tenerla en cuenta para el análisis de la estética de la dificultad.

2.6 Temporalidad

El tiempo es un marco estructural intrínsecamente unido al espacio, como expone Nitsche (2007), pues no podemos entender el uno sin el otro. En el videojuego el tiempo demarca unos límites de forma similar a como lo hace el espacio, como estructuras que dirigen, prohíben o potencian un tipo de comportamiento. Estamos abocados a ser dentro de unos marcos temporales que, en el videojuego, pueden darse tanto de forma explícita como implícita (Tychsen & Hitchens, 2009: 182): los límites de tiempo para superar un nivel en *Super Mario World*, el cronometro de *Super Meat Boy* que funciona como herramienta de valoración de la performance del jugador; los ciclos día y noche de los juegos de mundo abierto, o en un juego de supervivencia como *Frostpunk*, con

los efectos negativos que supone la noche. El tiempo, además de estructurar la partida, produce un flujo continuo que puede ser alterado por el jugador. Entonces, establecemos tres componentes que configuran las posibles relaciones temporales con la dificultad: las *limitaciones* temporales, como obstáculos que superar; las temporalidades *cíclicas* que establecen un tiempo del mundo independiente al jugador; y el *flujo* como la posibilidad de controlar, en cierta medida, el fluir temporal de la acción.

Componentes:

Limitaciones – El tiempo puede establecer límites dentro de los cuales el jugador debe cumplir un conjunto de requisitos. En esta configuración, el tiempo es un componente que modifica el reto al introducir presión temporal a una tarea, provocando sensación de urgencia (Karhulahti, 2013). Este tipo de esquemas temporales creadores de tensión se adscriben a múltiples tipos de retos, como eliminar a un enemigo o grupo de enemigos en un tiempo limitado, alcanzar un punto del mapa, resolver un puzle o decidir qué camino tomar en una conversación. *Super Mario World* tiene un tiempo límite en forma de cuenta atrás para superar un nivel que, al agotarse, invita al jugador a superar el nivel lo más rápido posible acelerando el ritmo de la música. *Super Meat Boy* tiene un cronómetro que indica el tiempo que tarda el jugador en superar el nivel para valorarlo al final, por lo que impone urgencia al jugador que busque una buena calificación.

Ciclos – Los juegos con *temporalidad excéntrica* (Pérez-Latorre 2012: 119) o autónoma poseen un reloj interno que hace avanzar el juego de forma ajena al jugador. Estos sistemas establecen ritmos y límites temporales de forma orgánica. En *Frostpunk* el ciclo de día y noche establece unas dinámicas específicas para cada espacio de tiempo: de día las temperaturas son más bajas, por lo que es posible trabajar y producir materiales, de noche los trabajadores pueden descansar –aunque si es necesario pueden saltarse el horario laboral, aunque aumente el cansancio y empeore el ánimo– pero el frío aumenta y, en consecuencia, se consumen más recursos. En *Red Dead Redemption 2* los ciclos día y noche afectan al mundo –la meteorología, los hábitos de los habitantes del mundo, el acceso a algunas misiones– pero no a la estructura ni la narración, pues los eventos relevantes de su mundo están estancados en una temporalidad que espera al jugador. Es decir, las misiones y eventos importantes no tienen caducidad. En *Dead Rising* (Capcom, 2006), por el contrario, las misiones tienen marcos de acción muy estrictos, por lo que no es posible cumplirlas todas. Esto sucede tanto por incapacidad del jugador de llegar a tiempo, como del desconocimiento de la existencia de la misión, que solo se activa en momentos concretos. De esta forma, la viveza e independencia del mundo se traduce en contenido que el jugador no podrá ver en su totalidad.

Flujo – La pausa es una directiva habitual del videojuego, utilizada tanto para detener el texto y/o para acceder a opciones, menús e inventarios. La posibilidad de detener el flujo del juego puede suponer, en momentos concretos, un alivio a la tensión acumulada en un tramo especialmente complejo, o un espacio seguro para detenerse a explorar menús. Entendida desde esta perspectiva, la pausa es un descanso para el jugador. En *Bloodborne* se prescinde de la pausa para que la acción fluya constante, de esta manera se niega la posibilidad de pausa, de detener el tiempo al entrar en el inventario, en definitiva, del descanso que concede esta directiva. La tensión generada por la imposibilidad de pausar, el peligro constante y la búsqueda de un lugar donde poder guardar la partida, y descansar, hacen que la experiencia de juego sea casi dolorosa.

Si entendemos la pausa como una forma de alterar el flujo temporal de un videojuego, pues permite detenerlo, otros juegos permiten manipular el tiempo de forma directa, como un verbo. *Braid*, permite manipular el tiempo para resolver puzzles, al mismo tiempo que escribe un discurso sobre lo inexorable del devenir temporal; en *Life is Strange* el jugador puede controlar el tiempo y explorar diferentes opciones de diálogo y así poder comprobar los posibles caminos de la ficción; en *SuperHOT* (SUPERHOT Team, 2016) el tiempo solo fluye con normalidad cuando el jugador se mueve; si permanece quieto, el tiempo pasa muy lentamente. El flujo temporal es manipulable, o crea la ilusión de manipulación, mediante las directivas de la pausa o mediante verbos que lo hacen posible. Este fluir temporal puede manifestarse como irreversible en los juegos donde las consecuencias son permanentes.

Apuntes sobre el patrón

Los marcos temporales afectan a la estética de la dificultad de formas complejas. Puede mostrarse como las *limitaciones* temporales, donde se establece un margen de acción muy claro, haciendo que el avance sea una lucha contra el crono. Es decir, el tiempo en un obstáculo a batir que se suma a otros posibles. Los *ciclos* temporales articulan la estructura de la partida en los juegos que los utilizan, obligando al jugador a plantear la partida de formas más complejas. Por último, los *flujos* temporales manipulables a partir de la pausa o los verbos de control temporal establecen ritmos y dinámicas en la resolución de diferentes situaciones. La temporalidad, entonces, establece lazos significativos con otros patrones mecánicos como las estructuras, los recursos, los obstáculos y el control, así como con la condición ficcional, tanto en el mundo ludoficcional, como en la temática, atmósfera, afectos y narrativa. También, y dependiendo de la condición de cada juego concreto, demandará unos patrones específicos a la performance del jugador, centrados en la habilidad en casos como *Dark Souls*, analíticos e interpretativos en *Braid*, o de identidad en *Life is Strange*.

2.7 Obstáculos

El obstáculo es el elemento determinante en la concepción y comprensión del reto como mecanismo de dificultad. Son un conjunto de desafíos de dificultad progresiva, la fuerza que se opone al avance del jugador, le desafía y le motiva a seguir. Pero, como ya hemos explicado, si nos atenemos a la concepción del obstáculo como “todo aquel elemento del sistema central que se interpone entre el jugador y sus objetivos” (Navarro-Remesal 2016: 80), el reto puede surgir de obstáculos emocionales, cognitivos, narrativos o interpretativos, entre otros. La distribución de estos obstáculos a lo largo de la estructura del nivel, misión o mundo define el reto. Los componentes relevantes para comprender cómo el obstáculo afecta a la estética de la dificultad son: los *enemigos* son los objetos dinámicos que vehiculan la estética del reto, pues suponen un obstáculo sobre el que ejercer la fuerza; los *puzles* son los objetos estáticos que suponen un reto intelectual o de habilidad no vinculado a la violencia contra el otro; el *escenario* plantea el reto de habilidad desperdigado por el espacio de juego; y las *decisiones* plantean un mayor peso en la vinculación emocional del jugador con la ficción.

Componentes:

Enemigos – La primacía de la acción sobre otras formas de expresión en el videojuego, determinada por la destrucción del rival, hacen del enemigo el obstáculo más habitual a batir. Se trata de sujetos hostiles con un comportamiento, cantidad y hostilidad variable dependiendo de la configuración del sistema y del contexto ficcional. Este último aspecto, el apartado ficcional, es necesario considerarlo por cómo el diseño de los enemigos aporta un peso a la apreciación del obstáculo. Cuando el juego pone ante el jugador a un enemigo de diseño amenazante o imponente, este lo evalúa como tal. También son importantes los patrones de ataque, la autonomía e inteligencia artificial. Por ejemplo, los zombis de *Resident Evil 2* (Capcom, 2019) tienen un diseño amenazador y un comportamiento predecible –atacan al jugador en cuanto lo ven o escuchan– pero errático que aumenta la tensión de los enfrentamientos al hacer que acertar en puntos vitales sea más difícil.

Enmarcado dentro del componente del enemigo, el “jefe final” representa su máxima expresión, puesto que es el desafío que modifica puntualmente la curva de dificultad y la construcción dramática, pues son un punto álgido en la estructura del juego. Son enemigos más amenazantes situados al final de un nivel, misión o recorrido, con una fuerza y resistencia mayor del enemigo habitual, y patrones de ataque más complejos (Bycer, 2019c). En los juegos de rol, como en *Persona 5* (Atlus, 2016), esto se traduce en combates muy largos que ponen a prueba la resistencia del jugador. Otra forma de enemigos que puede asemejarse al jefe final como clímax y reto, son los *enemigos persistentes* o *inmortales* que persiguen incesantemente al jugador (Perron, 2018: 141-

142). Son enemigos que no pueden ser derrotados, por lo que la única opción es huir o retenerlos durante un tiempo limitado. Mr.X es un enemigo de *Resident Evil 2* (2019) que cumple ambas funciones: durante buena parte del juego persigue al jugador de forma incansable, pero en momentos determinados toma el papel de jefe final.

En este estudio no abordamos el enfrentamiento de un jugador contra otro del juego multijugador, pero consideramos importante señalar cómo en esta forma de juego el enemigo es el otro. Un jugador profesional de *Street Fighter V* (Capcom, 2016) conoce cuáles son los atributos y movimientos de un luchador y conocer estrategias para enfrentarlo, pero para poder alzarse con la victoria necesita conocer a su rival humano.

Puzles – El puzle es el desafío que conceptualiza todo el reto cognitivo. Debemos enfatizar que, aunque todo reto demande en mayor o menor grado de desafío cognitivo – desde el enfrentamiento con un jefe final a una complicada sección de plataformas– en este componente solo nos atenemos al puzle clásico. El puzle normalmente no ofrece una resistencia al avance violenta como sí ocurre con los enemigos, por lo que su solución tampoco gira en torno a ella, aunque la ficción que lo sustenta sí puede ser violenta, como las torturas a los personajes de *I Have No Mouth, and I Must Scream*. Un videojuego como *Tetris*, donde son “los reflejos y la acción rápida los que mandan sobre los patrones o las estrategias” (Mora-Cantallops, 2017: 99) entra en los límites del puzle en el MPF. También lo hace *SuperHOT* aunque su representación ficcional lo acerque al shooter en primera persona. Pero sus niveles son escenas donde prima la estrategia para resolver los tiroteos, utilizando los objetos del escenario y las reglas temporales que hacen que el tiempo avance muy lentamente mientras el jugador permanece quieto.

Aunque el lugar predilecto del puzle es en el género al que presta el nombre y la aventura gráfica, es habitual verlo en cualquier tipo de juego, como en los survival horror, donde ejerce de excusa para llevar al jugador de un sitio a otro del laberíntico mapa. En las aventuras gráficas clásicas como *The Secret of Monkey Island* el puzle estructura y hace avanzar la narración. Su progresión narrativa se articula en base a superar retos cognitivos donde se implican ítems, o piezas de puzle, que deben utilizarse en puntos concretos y de una forma específica. Aunque no siempre es así: los duelos de insultos de *The Secret of Monkey Island* se resuelven respondiendo de forma ingeniosa a los insultos del contrincante; el puzle del piano del colegio de *Silent Hill*, se resuelve interpretando un poema que da las claves para saber qué teclas tocar. *Baba is You* es un videojuego de puzles que utiliza los mecanismos del puzle tipo *Sokoban* (Hiroyuki Imabayashi, 1982), esto es, el jugador mueve los bloques de texto dispuestos en el escenario que dictan las

reglas del juego. Al situarlas junto a otros bloques de texto, el jugador modifica las reglas y así los resuelve.

Escenario – El salto es una de las principales mecánicas del videojuego. Es la respuesta al desafío que proponen los videojuegos de plataformas u otros géneros que las incorporan como retos no predominantes. Las plataformas son el elemento principal del escenario como obstáculo, o un conjunto de obstáculos que se resuelven mediante el salto y otras mecánicas que lo apoyan o lo transforman, como el teletransporte de *Dishonored*. Los obstáculos concretos que dan forma al escenario pueden ser, además de las plataformas tradicionales de juegos como *Super Mario World* o los edificios de *Dishonored*, desde fosos, trampas o muros, pasando por el escenario como laberinto, hasta los límites y potencialidades que lo construyen y que rigen cómo el jugador puede, por ejemplo, enfrentarse a unos enemigos. En *XCOM: Enemy Unknown*, el jugador debe estudiar el escenario y la disposición de los enemigos, además otros elementos peligrosos como barriles explosivos, recursos útiles y objetivos, como las personas que salvar, para poder superar la misión. En *Bayonetta* los combates siempre tienen lugar en espacios muy delimitados para que la atención se centre en los enemigos. El escenario en *Dishonored* es un marco de posibilidades de actuación del jugador, tanto en movimiento horizontal como vertical que dependen de las habilidades desarrolladas. El espacio claustrofóbico y laberíntico de *Resident Evil* ahonda en la construcción de la tensión y el horror. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Death Stranding* la orografía del escenario deviene en reto, expresado en la lucha contra el propio espacio, que depende de las mejoras aplicadas a Link, por lo que cuanto más resistencia más capacidad de exploración; y en la lectura del propio escenario, descrita en la planificación de rutas, preparación de equipo y adaptación a las adversidades, como condiciones meteorológicas adversas.

Decisiones – En los videojuegos de alta carga narrativa, las decisiones son el reto, primero porque son el evento donde el jugador ejerce su agencia con intención de producir cambios en el sistema; segundo porque suponen un reto emocional, nutrido por la implicación del jugador y la empatía hacia los personajes y su mundo. El árbol de diálogo es su principal representación, donde el jugador debe elegir entre un número limitado de opciones, tanto para formular preguntas como para responder a otros personajes. En algunos videojuegos, como en el juego de rol de espías *Alpha Protocol*, el árbol de diálogo está configurado junto a una cuenta atrás que confiere urgencia a la toma de elecciones. *The Walking Dead* y *Life is Strange* se articulan a partir de estos árboles de diálogo y la toma de decisiones más o menos trascendentes, creando ramificaciones que dirigen la trama por diferentes rutas narrativas. Muchas de estas decisiones sitúan al jugador en una posición complicada por su potente carga ética. En esta tesitura, el jugador deber lidiar

con las consecuencias y cargar con la culpa, puesto que ha sido él quien ha tomado la decisión de forma activa.

Como hemos introducido en el desarrollo teórico (Fernández-Vara, 2020; Mawhorter et al., 2014; Navarro-Remesal, 2016a), existen varias formas de presentación de las decisiones. Lo más relevante para nuestro estudio –además de la ética y la implicación emocional– es la opacidad o explicitud con la que se muestra al jugador que está tomando una decisión. *The Walking Dead* comunica de forma explícita que se está tomando una decisión y que los personajes implicados recuerdan qué ha decidido el jugador. En *Dishonored* el jugador decide si eliminar o no a sus enemigos, desencadenando una plaga de ratas en las calles de la ciudad si toma el primer camino, haciendo del deambular por la ciudad algo más peligroso y decadente. *Silent Hill 2* no tiene elecciones como tal, ni árbol de diálogos, pero la trama nos arroja a un final que depende de unas acciones concretas que nunca son explicadas, como mirar asiduamente la fotografía de la difunta esposa del protagonista. Son decisiones invisibles.

Apuntes sobre el patrón

La concepción tradicional de la dificultad se articula a partir del reto y, más específicamente, del obstáculo. Pero si nos ceñimos a la descripción del obstáculo como la fuerza que impide o dificulta el avance del jugador, es irrelevante cuál sea la configuración de ese obstáculo. El obstáculo puede ser un reto de habilidad que demanda pericia a los mandos para sortear obstáculos, resistencia para aguantar los envites de un grupo de enemigos o un jefe final, intelecto y capacidad interpretativa para resolver complejos puzzles o dilemas morales dentro de una narración. Uno de los objetivos de esta tesis es problematizar las concepciones enquistadas en el diálogo de los game studies, como ocurre con el obstáculo. Aunque en el marco teórico introdujéramos otros retos posibles más allá de los recogidos bajo el paraguas de este patrón, aquí solo describimos los mecanismos del sistema: los *enemigos* son los sujetos activos que atacan al jugador, los *puzzles* son desafíos cognitivos, diversos elementos del *escenario* como las plataformas demandan un esfuerzo mecánico, cognitivo e interpretativo para ser superadas, y la toma de *decisiones* explícitas u ocultas acarrear consecuencias que afectan emocionalmente al jugador. Estos componentes son parte del sistema ludoficcional y se adscriben a la descripción del obstáculo, no obstante, no podemos obviar que la complejidad narrativa, emocional o hermenéutica son también un reto y, por lo tanto, un obstáculo que se adhiere a la descripción propuesta, pero por su sentido específico, serán analizadas en el módulo de la ficción.

2.8 Adaptabilidad

El videojuego, en su necesidad de llegar a todo el público posible, ofrece sistemas que permiten adaptar los retos a diferentes perfiles de jugadores, tanto al jugador experimentado que buscan aumentar la dificultad del reto, como el jugador novel que se decanta por un desafío más asequible. Los niveles de dificultad son directivas de juego que permiten adaptar la relación del jugador con el juego a partir del reto. La posibilidad de elegir y modificar el nivel y modo de dificultad de un videojuego –aunque pueda ser prematura si no se expone con claridad a qué tipo de jugador se dirige– es elástica y adaptable, en algunos casos incluso permite modificar aspectos concretos por separado, en una selección modular. Por otro lado, muchos videojuegos niegan esta posibilidad de adaptación imponiendo un único nivel de dificultad. La adaptabilidad son directivas que afectan de forma directa y temprana al reto de una obra a partir de tres posibilidades: el nivel de dificultad *fijo*, el selector *configurable* y la modificación *modular*. Aunque en el desarrollo teórico hablásemos de modificaciones emergentes de la dificultad, es decir, que el jugador instaure reglas creadas por el mismo para aumentar la dificultad, no las incorporamos en este punto porque pertenecen a la performance del jugador. Tampoco abordamos por falta de tiempo temáticas tan complejas como la configuración de la accesibilidad, aunque no cerramos la vía a futuros trabajos.

Componentes:

Fija – Esta directiva reivindica la visión única del diseño del reto. El videojuego que la utiliza, al carecer de selector de dificultad, se plantea como una experiencia fija, que no única. *Sekiro: Shadows Die Twice* impone una dificultad fija con un reto inaccesible para muchos jugadores incapaces de superar los múltiples enfrentamientos o desfallecer ante la repetición contante. Pero es necesario recalcar que la ausencia de selector de dificultad no es exclusiva de juegos tan difíciles como *Sekiro: Shadows Die Twice*, pues videojuegos como *Yoshi's Crafted World* (Good-Feel, 2019) tienen una configuración fija. La última iteración de Yoshi es un videojuego de reto asequible en su aventura principal, pero se torna más complejo en las digresiones secundarias, donde el jugador se aleja del camino crítico para alcanzar un alto porcentaje de compleción.

Configurable – La inclusión de varios niveles de dificultad es la directiva más extendida para la configuración de la dificultad, dado que permite adaptarse a diferentes perfiles de jugador y estilos de juego. Mediante el selector de nivel de dificultad al inicio del juego –habitualmente tres: fácil, normal y difícil–, el jugador puede elegir la dificultad del juego. Estos niveles de dificultad pueden añadir o limitar características del juego para destacar ciertos aspectos del sistema que aumentan o disminuyen la dificultad del desafío propuesto. El modo “realista” de *The Last of Us*, por ejemplo, elimina la mecánica del

modo escucha y reduce indicadores para profundizar en la brutalidad del mundo ludoficcional y potencia los elementos de supervivencia, dotando a la experiencia de una mayor crudeza. Es un modo de juego dirigido al jugador que busca un mayor reto y adentrarse de forma visceral en el universo del juego. El modo “hombre de hierro” de *XCOM: Enemy Unknown* es una forma de afrontar esta obra que incorpora, independientemente del nivel de dificultad, la muerte permanente, modificando significativamente la experiencia de juego.

Modular – En lugar de plantear el reto como un todo, algunos videojuegos permiten modificar el nivel de dificultad de forma modular. Por ejemplo, *Rise of the Tomb Raider* permite elegir por separado el nivel del reto de acción, puzzles y exploración. Este tipo de selector modular de la dificultad concede mayor flexibilidad y permite adaptarse mejor a los deseos e intereses del jugador. Este tipo de modificación modular también se aplica a elementos más específicos, como sucede en *Celeste* que posibilita modificar la velocidad del juego, activar invulnerabilidad y ayudas varias. Este tipo de modificación por módulos es un grado más de adaptabilidad de la dificultad.

Apuntes sobre el patrón

El nivel de dificultad determina el nivel del reto de cada videojuego. Al poder modificarla, sea mediante el habitual selector de nivel para *configurar* la dificultad en fácil, normal o difícil; o de configuraciones más *modulares*, para cambiar la dificultad de elementos concretos, el juego evidencia su intención de dirigirse a un gran público, con diferentes perfiles e intenciones. Estas directivas permiten al jugador adaptar la experiencia a sus gustos. En el lado opuesto, cuando un videojuego impone un nivel de dificultad *fijo*, es el jugador quien debe adaptarse a una dificultad única, a una visión personal del diseño. Por supuesto, en estos casos siempre existen resquicios por los que escaparse de estos sistemas cerrados y obtener ventajas que se adaptan a diferentes necesidades y jugadores mediante las cuales bajar o subir la dificultad. Lo más significativo de este patrón es cómo afecta de forma directa al resto de elementos del módulo de mecánicas, puesto que puede modificar la resistencia del avatar, el número de enemigos o el tipo de recursos, entre otros aspectos. Por lo tanto, también repercute en la performance del jugador.

2.9 Resumen y tabla de las mecánicas en el triángulo MPF

Los videojuegos son sistemas regidos por un reglamento que gobierna todos los elementos que componen el videojuego. El concepto de mecánicas “se extiende a todos los aspectos formales necesarios para jugar, de las reglas, que determinan qué puede y qué no puede hacer el jugador, a los objetos necesarios para jugar” (Fernández-Vara, 2009). Entendido en estos términos, si el reglamento dicta cómo funciona un videojuego, el concepto de las mecánicas engloba todo

elemento del sistema que construye la experiencia ludoficcional y cómo el jugador puede expresarse y participar dentro de contexto virtual del videojuego (Fernández-Vara, 2015: 98).

A lo largo de las últimas páginas, hemos desglosado y descrito los patrones y componentes adscritos a las mecánicas del videojuego. Este conjunto de elementos formales articula un discurso en torno a cómo las mecánicas no son la única forma de medir la experiencia estética. Recogemos bajo el paraguas de las mecánicas un conjunto de elementos que cubren todos los aspectos formales, no ficcionales, que afectan a la estética de la dificultad.

En este punto, antes de pasar al segundo módulo del triángulo MPF, presentamos la tabla que resume los patrones y componentes que dan forma al módulo de las mecánicas en nuestra propuesta metodológica:

Mecánicas	
<i>Patrones</i>	<i>Componentes</i>
Vulnerabilidad	Vitalidad, mortalidad, repetición.
Recursos	Tipología, usabilidad, aleatoriedad.
Control	Dispositivo de input, mapeado, verbos, dados.
Información	Instrucciones, HUD, entorno, lenguaje, exposición.
Estructura	Navegación, segmentación, curvas de dificultad, generación aleatoria.
Temporalidad	Limitaciones, ciclos, flujo.
Obstáculos	Enemigos, puzles, escenarios, decisiones.
Adaptabilidad	Fija, configurable, modular.

Tabla 2: Mecánicas triángulo MPF (elaboración propia).

3 Performance

El jugador está en el centro de la experiencia estética del videojuego. Del mismo modo que es imposible entender al jugador como un sujeto autónomo al juego, el juego no puede desentenderse del jugador. Forma parte del sistema, es él mismo combinado con la avataridad y sus funciones de operador, actor, espectador, cómplice e improvisador (Navarro-Remesal, 2019: 261). Es una figura compleja que conjuga dimensiones psicológicas, sociológicas, económicas y culturales que interactúa con el sistema como un cuerpo ciborg (Keogh, 2014: 15-16) con múltiples funciones limitadas por el sistema, pero también por su perfil, intereses, conocimientos y contexto. De esta forma, articula potencialidades y limitaciones desde su persona (Upton, 2015: 16), modulando su rol en el mundo de juego desde sus experiencias previas, hábitos y contexto sociocultural. En el espacio donde se imbrican estos elementos nace el proceso creador de sentido conocido como performance que estudia cómo y en qué contexto tiene lugar la acción humana y cómo esta puede tener diferentes significados dependiendo de estos factores (Fernández-Vara, 2009). Por lo tanto, la performance ludoficcional se centra en cómo un juego puede ser leído y significado de formas diferentes dependiendo de cómo y en qué contexto es jugado.

Dentro de la propuesta metodológica del MPF, el módulo de la performance no tiene como objetivo construir una taxonomía de perfiles de jugador, ni está basada en estudios sociológicos. Su objetivo es mostrar la importancia del jugador como pieza clave, no solo como activador del discurso ludoficcional, sino con capacidad de apropiación para modificar el sentido de un juego dentro de un contexto concreto. Con esto, expresamos que la experiencia de juego es compleja y que resulta imposible definir qué es o qué puede ser el jugador de forma tajante. Dentro del modelo MPF el módulo de la performance es una pieza mutable que articula a las mecánicas y la ficción mediante un conjunto de elementos reconocibles que la moldean. Los patrones y componentes de la performance son conceptos que nos permiten detectar qué elementos pueden intervenir potencialmente en la partida y en la apreciación de la dificultad por parte del jugador. Y recalamos lo de “potencialmente” porque una partida no puede ser descrita más que en potencia antes de ser jugada. Así, los tenemos en cuenta para proponer fórmulas sobre cómo pueden afectar a la configuración jugable desde el punto de vista del jugador.

Con esto en mente, y aplicando los conceptos explorados en el desarrollo teórico, hemos detectado seis patrones que pueden afectar, modificar y estructurar la performance del jugador: los conocimientos y preferencias que definen el *perfil* del jugador, la capacidad de *análisis* y *habilidad* a los mandos como principales herramientas para confrontar un reto mecánico de habilidad y cognitivo, el *contexto* de la partida y de creación del juego, la capacidad *interpretativa* del jugador es la articulación de significados y la *identidad* mediada por el mundo ludoficcional.

A continuación, procedemos a explicar uno a uno estos seis patrones de performance y los componentes dentro de la estética de la dificultad ludoficcional.

3.1 Perfil

Para definir qué es una experiencia estética es necesario un sujeto, y para conocer cuál es su papel es importante conocer su perfil, sus intereses, motivación y conocimientos, planteado como una figura abstracta, incierta y única. Todo jugador inicia la partida con unos saberes generales y específicos que conforman su comprensión del mundo y, en consecuencia, su interpretación del juego, la partida y los discursos adscritos a estos. Además de estos conocimientos, es necesario saber otros aspectos definitorios del perfil de todo jugador o partida concreta –dado que un jugador adapta sus intenciones a contextos concretos– como preferencias, dedicación e implicación. El perfil del jugador dentro del MPF se divide en cinco componentes: la *cultura* comprende los conocimientos generales del jugador, todo lo que no está relacionado directamente con el juego y videojuego; los *conocimientos previos* se configuran por los saberes centrados en el juego y el videojuego, desde sus experiencias directas con otros juegos, como paratextos, textos divulgativos, académicos o periodísticos; las *preferencias* establecen, dentro de un grado de variabilidad, la querencia del jugador por ciertos géneros, temáticas o formas ludoficcionales; la *implicación* es un factor personal, también variable, vinculado al momento concreto e incluso al ánimo del jugador, que modela su vínculo emocional con el texto; y la *dedicación* también es personal y define la entrega del jugador al texto, en tiempo y esfuerzo. Mediante estos cinco componentes observamos sendos factores que ayudan a pensar en cómo el perfil del jugador altera la percepción de la dificultad.

Componentes:

Cultura – El conocimiento acumulado a lo largo de la experiencia vital del jugador, sus intereses, creencias, aficiones, conocimientos históricos y culturales. Al abarcar un amplio marco de conocimientos, es un componente difícil de concretar y de implementar certeramente en el análisis del videojuego. Por ello, como en muchos aspectos que implican al jugador, se trata de un concepto abstracto que afecta a la partida de formas múltiples e impredecibles. Las preferencias culturales del jugador pueden afectar de forma reveladora en casos concretos como los conocimientos sobre un deporte, el comportamiento de un vehículo sobre un terreno, los tropos de un género literario o cinematográfico, algunos eventos históricos o saberes mitológicos. Como todo esto resulta complicado integrarlo dentro del discurso de la experiencia de la dificultad, nos fijamos en un aspecto que sí puede ser detectado en conjunción con el patrón de interpretación: los conocimientos literarios, sociales, culturales y políticos.

Estos conocimientos pueden conceder herramientas para una comprensión más profunda de propuestas ludoficcionales como *Kentucky Route Zero* y *Disco Elysium*, pues son videojuegos que se benefician de un amplio conocimiento literario y filosófico. No podemos obviar cómo las experiencias personales del jugador pueden prender los afectos ante temáticas determinadas. Por ejemplo, *That Dragon, Cancer* se acerca a la pérdida por cáncer de un ser querido. Por todo ello, la cultura y conocimientos generales del jugador pueden aportar matices a la partida y a la experiencia de la dificultad, tanto para reducirla al dar ciertas pistas, como para aumentarla al permitir introducirse más profundamente en el universo referencial, afectivo e interpretativo de la obra.

Conocimientos previos – Todo juego implica un proceso de aprendizaje de sus reglas, mecánicas y ficción, que se acumula en capas de conocimiento, dando forma al historial personal del jugador. Al iniciar un juego, el jugador cuenta con un conjunto de habilidades y saberes que aumenta con cada nueva iteración a un texto ludoficcional. En el acontecer de una partida, el jugador analiza el juego y asimila nuevos patrones, a partir de los cuales adquiere las herramientas para comprender su funcionamiento (Cook, 2007; Rodríguez, 2006). De esto podemos extraer que un jugador experimentado contará con más herramientas para afrontar un reto. Por supuesto, centrándonos en cuestiones mecánicas, dado que no tiene que ver con el análisis crítico e interpretativo del texto. Videojuegos como *Syobon Action* (Chiku, 2007) y *Kaizo Mario World* subvierten este principio del conocimiento acumulado rompiendo constantemente las reglas establecidas de los plataformas, incluso reglas que ellos mismos habían instaurado previamente.

Este componente se adscribe al capital lúdico (Consalvo, 2007), pues son las herramientas que el jugador ha adquirido a lo largo de su bibliografía como jugador (Tosca, 2020). Estos conocimientos le otorgan unas aptitudes propias para poder superar retos concretos. Como ocurre con todos los elementos que afectan a la performance, el capital lúdico no puede definirse de forma certera, pues afecta a la experiencia de juego de formas abstractas. También sirven para tener una comprensión más profunda del discurso que un juego quiere transmitir, no desde los postulados de la retórica procesal, sino por las herramientas analíticas que le permiten comprender a nivel lúdico y discursivo lo que un juego quiere decir, dejando de lado las lecturas personales que el jugador pueda añadir.

Preferencias – Como medio participativo, el juego responde de forma diferente a diferentes formas de jugar (Jørgensen, 2013: 11). Todas las personas tienen unas preferencias estéticas que influyen en su relación con los objetos culturales que consumen (Björk & Juul, 2012). Los jugadores son sujetos parciales que “aceptan o rechazan la propuesta lúdica de acuerdo con sus predilecciones personales” (Navarro-Remesal, 2016:

161). Aunque no puedan ser tenidas en cuenta en su totalidad, es necesario prestar atención a estas preferencias como un factor relevante en la valoración de un juego y su dificultad. El género es una de las más claras expresiones de las preferencias de un jugador. Es habitual que en la selección de nivel de dificultad se destaque la predilección y conocimiento del jugador hacia ese género concreto, además de otras cuestiones como las preferencias por una experiencia más narrativa o dirigida al reto, como *Mass Effect 3* (BioWare, 2012). Como el género toma forma en la mecánica de un juego, es también relevante el tema y la ficción para hacer una valoración completa. Es decir, un jugador puede sentir predilección por los shooters en primera persona, pero solo los que tienen apariencia de realidad, como *Call of Duty: WWII*, por lo que puede no sentirse atraído por una ficción explícitamente fantasiosa como *Doom*. Por todo ello, los patrones de acción y temáticos influyen en las relaciones entre juego y jugador, por lo tanto, también influyen en la percepción de la dificultad. Tampoco podemos obviar cómo el uso y consumo de ciertos tipos de paratextos ayudan a moldear el perfil del jugador. Por ejemplo, cuándo y cómo usar una guía depende de sus preferencias. Incluso en algunos sectores hardcore se penaliza su uso, pues consideran que se pierde la esencia de la experiencia.

Implicación – La implicación es la complicidad emocional del jugador con el texto, su disposición a aceptar ciertas condiciones ludoficcionales, una forma de *mindset* (Jørgensen, 2013: 70-71) que pueden modificar la interpretación y ejecución del texto. Una interpretación ficcional del texto ludoficcional supone una mayor implicación del jugador con la ficción que con los aspectos lúdicos (Jørgensen, 2013: 145). El jugador implicado con el texto toma un rol acorde con la ficción, en consonancia con la *ludoestética* (Vu, 2018) que explica la disposición del jugador a buscar los caminos menos efectivos para alcanzar una respuesta estética más atractiva; o el “avatar play” y el “role play” (Mawhorter et al., 2014). Esta postura relaciona la implicación del jugador con la estética de la dificultad, puesto que añade la búsqueda activa de una experiencia más atractiva, aunque sea menos óptima, para alcanzar un mismo fin. Por ejemplo, un jugador implicado con la ficción puede sentirse más afectado por el aciago destino de Arthur Morgan en *Red Dead Redemption 2*, lo que hace que aumente el reto emocional; pero otro jugador puede sentirse atraído por la acción, por lo que el devenir de la historia le afecta poco.

El uso de paratextos también afecta a la implicación de formas mutables e impredecibles, que pueden ir desde el uso de guías y trucos para facilitar el avance en el juego, pero también pueden abrir nuevas formas de abordar el juego –descubrir los secretos de *Dark Souls*, obtener recursos de difícil acceso en *Grand Theft Auto V*–, ampliar y/o modificar características de un juego con el uso de mods –nuevas condiciones meteorológicas,

mejoras gráficas, misiones y facciones extra en *Fallout: New Vegas*– o, simplemente, tener un conocimiento más profundo del contexto de creación de un videojuego que le permite abordarlo desde otras perspectivas.

La implicación es una característica difícil de describir por la cantidad de elementos impredecibles que la influyen, como “el ánimo del jugador, la configuración social de la partida (jugadores implicados, grupos, juego a distancia), el contexto, la cantidad de tiempo disponible para la partida, el interés por el mundo lúdico representado, los logros externos” (Navarro-Remesal, 2016: 162). La implicación es un factor personal que involucra tanto la psicología del jugador como el contexto. Además, es un factor variable de forma puntual, tanto voluntaria como involuntaria, por lo que no es medible.

Dedicación – El tiempo y esfuerzo que un jugador está dispuesto a invertir en un juego son los parámetros que definen la dedicación en el MPF. Desde este componente, abordamos los hábitos de compleción como un elemento revelador para análisis del perfil del jugador. Estos hábitos pueden ser: juego superficial, ligero, repetido, experto e innovativo; sumado a la compleción, que puede ser parcial y total. Es importante puntualizar cómo hay videojuegos que demandan al jugador mucho tiempo para ser superados, como *The Witcher 3: Wild Hunt*, otros lo hacen para mantener un buen nivel como jugador ideal, como en *Overwatch*, y otros que lo hacen como un método de fidelización, como *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020). En este punto, es necesario subrayar que esto siempre depende del jugador y que estos ejemplos pueden jugarse de otras formas alejadas del supuesto jugador ideal. De todas maneras, el tiempo que requiere un videojuego afecta a la estética de la dificultad por la disposición del jugador a hacer una inversión temporal. Esto genera una tensión entre lo que ofrece un juego concreto y lo que busca el jugador. El tiempo invertido que define la dedicación no solo se sustenta en el tiempo de juego, también en el tiempo dedicado a conocer y profundizar en el medio. Esto es, ampliar el capital lúdico mediante paratextos, sea leyendo sobre la industria en páginas especializadas, con textos académicos o viendo canales en YouTube o Twitch.

Apuntes sobre el patrón

Como sujeto estético y figura que articula la experiencia ludoficcional, es necesario incorporar el perfil del jugador al análisis, cómo afecta y modifica la experiencia de la dificultad. En la definición de este perfil es necesario saber los *conocimientos previos* del jugador, tanto de *cultura* general como adscritos al objeto de estudio, así como sus *preferencias* personales, *implicación* y *dedicación*. Estos componentes preconfiguran las relaciones del jugador con el videojuego como objeto estético. Los conocimientos previos del jugador se suman a los nuevos adquiridos con cada

nueva iteración a un texto ludoficcional, creando en este proceso su currículum como jugador, su capital lúdico. Estos conocimientos se suman a la cultura general, que matiza y amplía como un jugador interpreta un texto. Todo este conocimiento, está imbricado en las preferencias del jugador, los ideales estéticos que conectan con experiencias específicas, como géneros o temáticas concretas. Las preferencias también intervienen en la implicación y dedicación, la primera como la complicidad emocional e interpretativa con la ludoficción; la segunda como la inversión temporal en un juego. Estos cinco componentes –cultura, conocimientos previos, preferencias, implicación y dedicación– definen el marco referencial del jugador, cómo se expone y afronta las demandas de un videojuego en concreto. El uso de paratextos afecta especialmente a este patrón, pues configuran en buena medida su perfil. A partir de estos cinco componentes configuramos un ecosistema de relaciones entre el jugador y la estética de la dificultad, que nos ayuda a situarlo como un sujeto estético único en diálogo con el videojuego.

3.2 Análisis

El reto cognitivo es una de las principales fuentes de dificultad en el videojuego. Es de los pocos tipos de reto al que se ha prestado atención más allá del reto de habilidad y, principalmente, por su adhesión al puzle, la estrategia y la gestión. El reto cognitivo requiere de un esfuerzo mental e intelectual para la resolución de problemas concretos, para predecir las consecuencias de sus acciones o comprender las ambigüedades de la narración (Denisova et al. 2020: 3). Se trata de un reto que desafía la memoria, observación, razonamiento o planificación, entre otras aptitudes analíticas del jugador. Esta capacidad de análisis no solo es desafiada en los retos cognitivos, también el reto de habilidad la requiere para analizar las situaciones a las que el jugador es arrojado. El patrón de análisis depende de la capacidad del jugador para leer e interpretar situaciones y encontrar la solución más acorde con sus objetivos, sean de optimización o estéticos. Para detectar estas situaciones e integrarlas en la estética de la dificultad, cimentamos la perspectiva analítica sobre cuatro componentes: la *lógica interna*, como la capacidad del jugador de detectar patrones reconocibles en el juego, su estructura lógica; la *estrategia*, en relación con la anticipación y la facultad de crear estrategias eficaces para solucionar un conflicto, ya sea violento o no; la *resolución* es la capacidad de resolver puzles complejos; y la *optimización*, como el método para sacar el máximo rendimiento a los recursos disponibles.

Componentes:

Lógica interna – Los retos cognitivos se sustentan en las lógicas que dirigen el funcionamiento de los sistemas que los construyen. Estas lógicas guardan una estrecha relación con el género a partir de los patrones lúdicos y ficcionales repetidos en las obras que lo componen. Los patrones siguen unas estructuras lógicas que el jugador puede reconocer para así actuar en consecuencia. Se trata, entonces, de un proceso analítico

momento a momento donde el jugador enfrenta su conocimiento a las lógicas internas del sistema, descifrar así qué debe hacer y cómo hacerlo (Denisova et al., 2020: 5). Este reto cognitivo es previo y simultáneo a otros retos, no queda enmarcado dentro del puzle y otros retos cognitivos. Detectar y comprender las lógicas internas de un videojuego muestra una comprensión profunda de sus mecanismos y ofrece al jugador más herramientas para enfrentarse a sus retos. Esto es, un amplio capital lúdico en este campo.

Estrategia – La estrategia es, además de un género, una aptitud necesaria para afrontar retos de todo tipo. La estrategia se articula en la preparación, planificación, anticipación, atención y el control de múltiples inputs, como las tropas, los enemigos, los recursos y el escenario (Denisova et al., 2020: 11). Preparar una estrategia consiste en planificar cómo responder ante una situación concreta y anticiparse a los posibles resultados, tanto positivos como negativos. Como toda forma de análisis, la estrategia no se aplica solamente al reto cognitivo en sí, al momento de reflexión más reposado que permite el puzle, la gestión, el rol o la estrategia. En los retos mecánicos de habilidad también es necesario aplicar estrategias para superar retos concretos, pero aconteciendo a un ritmo mayor. *Super Meat Boy* conmina a superar sus niveles en el menor tiempo posible. En cuestión de segundos, el jugador debe planificar cómo superar cada nivel, ponerlo a prueba y fracasar para establecer otra estrategia, si es culpa de la planificación, o repetir, si es culpa de la habilidad del jugador. Estas estrategias desarrolladas y aplicadas en segundos son posibles por la disposición del escenario, que puede verse en su totalidad de un vistazo. Por otro lado, *XCOM: Enemy Unknown* exige al jugador una atención mayor a todos sus elementos: los escenarios, enemigos, acciones posibles y porcentajes de acierto. Por ello necesita de los turnos, porque exige pausa y tiempo de reflexión. Aunque el diseño define la profundidad estratégica de sus sistemas, dependiendo de los recursos, opciones y acciones a su disposición, es el jugador quien elabora las estrategias para superar los retos.

Resolución – El videojuego de puzle es aquel cuyo eje central es la resolución de problemas y cuya satisfacción principal está en la misma resolución (Mora-Cantallops, 2018: 3). Bateman (2016: 10) habla de la resolución de problemas como una de las motivaciones del juego, más cerebral que la vinculada a la habilidad manual. El puzle pone a prueba el intelecto del jugador, sus conocimientos e ingenio en la resolución de estos problemas lógicos, visuales, numéricos, de memoria o de lenguaje. La resolución de un puzle gira en torno a la lógica que guía sus mecanismos, descubrir cómo funciona un juego o puzle es el primer paso para resolverlo. En ocasiones es necesario el uso del pensamiento creativo en juegos como *Baba is You* y *The Witness*. Aunque no debemos centrar la atención de la resolución tan solo en el puzle y otros retos cognitivos, todo

videojuego demanda al jugador capacidad resolutiva, aunque de forma más reactiva y directa en los juegos de acción.

Optimización – La optimización es el conocimiento y uso de los recursos dispuestos por el juego para superar sus desafíos. Se trata de una aptitud relevante en gran variedad de propuestas, desde la estrategia y gestión, pasando por la supervivencia, el terror y el rol. En *Civilization VI* es esencial saber cómo y cuándo explotar los recursos naturales, mantener y ampliar las ciudades del imperio, a sus ciudadanos y efectivos, además de mantener las relaciones con otras civilizaciones, ya sea de forma amistosa o violenta. *Resident Evil* obliga al jugador a decidir qué objetos llevar en el limitado inventario, además de ofrecer muy pocos recursos para sobrevivir, tanto para el ataque como para la recuperación. *Gears of War*, al igual que muchos otros videojuegos de acción, solo permite asociar un arma a cada botón de la cruceta, delimitando el tipo de respuesta de fuego del personaje. La gestión de las habilidades, atributos y mejoras en los videojuegos de rol es otro elemento afectado por la optimización. Cómo el jugador reparte sus puntos de habilidad en *Alpha Protocol* limita el tipo de juego que ejercerá durante la partida y el tipo de posibilidades de acción a explotar. En *Fallout: New Vegas* las habilidades mejoradas abren líneas de diálogo y posibilidades de acción vetadas a otras habilidades.

Apuntes sobre el patrón

Las aptitudes analíticas del jugador destacan en la performance por su relación con el reto cognitivo, aunque no se adscribe solo a este. El reto cognitivo es, junto al reto de habilidad, el principal requerimiento al jugador desde la perspectiva mecánica predominante. En el triángulo MPF mantenemos esta adscripción del análisis a los retos mecánicos concretos para simplificar el estudio de la performance, dejando otras aptitudes cognitivas, como la interpretación del texto o la expresión identitaria para otros patrones. Entendiendo esto, se ha delimitado a cuatro componentes que imbrican la performance cognitiva del jugador en la estética de la dificultad: la *lógica interna*, la *estrategia*, la *resolución* y la *optimización*. Como el resto de los elementos que conforman el MPF, debemos subrayar que sus límites y efectos no están claros, pues dependen de múltiples factores que se escapan a un estudio como este. Por ejemplo, aunque no lo hemos indicado, porque afecta transversalmente a este patrón, paratextos como guías y trucos reducen, o eliminan, la dificultad del reto de análisis. Lo que pretendemos es que estos cuatro componentes concreten algunos rasgos que podemos asociar al carácter analítico de la performance del jugador para imbricarlas con el resto de los elementos que componen el MPF, para así profundizar en cómo se manifiestan las capacidades de análisis del jugador en su experiencia de la dificultad.

3.3 Habilidad

La discusión sobre la dificultad centrada en el reto de habilidad –diseño de niveles intrincado, enemigos resistentes o un sistema punitivo despiadado– se mantiene y adquiere nuevos matices al estudiar al jugador. El discurso más extendido en torno a *Dark Souls* –sustentado por su marketing– es el reto solo apto para los mejores jugadores, que obtienen la recompensa a su esfuerzo con la satisfacción personal por superar un reto tan intenso. No puede negarse la relevancia del reto de habilidad en el videojuego, pero tampoco monopolizar el pensamiento sobre la dificultad, sobre todo cuando se adscribe a discursos meritocráticos (Paul, 2018). Por ello, la habilidad del jugador es un patrón con la misma relevancia dentro del triángulo MPF que el resto de los patrones de la performance.

Las aptitudes físicas del jugador definen cómo afronta un reto mecánico. Aptitudes como: la destreza, los reflejos, el tiempo de reacción, la propiocepción, la memoria muscular y mecánica, el aguante y persistencia o la coordinación ojo-mano (Denisova et al., 2020: 5). Al igual que ocurre con otros aspectos, el capital lúdico puede estar orientado a unos aspectos concretos que afectan de formas diferentes. Un jugador puede estar muy versado en unas aptitudes concretas, pero no en otras, por lo tanto, su habilidad es más óptima para un tipo de retos. Para este patrón hemos concentrado estas destrezas en cinco componentes: los *reflejos* definen la velocidad de respuesta del jugador; la *coordinación*, como el canal de comunicación directa con el dispositivo de input; la *resistencia* es la tensión y cansancio acumulado en la actividad lúdica no solo referente a juegos con exigencia física; la *percepción* es la agudeza visual del jugador; y el *hándicap autoimpuesto* es el aumento de la dificultad del reto introduciendo reglas o condiciones no obligatorias o no impuestas por el sistema.

Componentes:

Reflejos – Los reflejos, el tiempo de reacción y la memoria muscular son tres descriptores de los desafíos de velocidad de reacción, destreza y puntería que demandan videojuegos como *Bayonetta*, *Tetris Effect* o *Doom*. Pese a sus diferencias, estos tres videojuegos centran su reto en la actuación rápida y precisa del jugador, del componente rítmico y de improvisación, que surge en la necesidad de prever los ataques de los enemigos y reaccionar a tiempo, para reconocer patrones y situarlos en el espacio correcto o para apuntar y esquivar los ataques enemigos al mismo tiempo. Son juegos que exigen al jugador tomar decisiones al instante, analizar el ritmo de la acción, anticiparse al momento a momento y reaccionar en consecuencia. Los reflejos se sirven de un alto grado de memoria muscular, en la reacción casi automática activada por la práctica. Los tres ejemplos, además, demuestran que un reto exigente puede adaptarse a varios niveles de habilidad mediante el selector de dificultad.

Coordinación – Entre el jugador y el juego se articula un diálogo constante y casi instantáneo donde su pensamiento se transmite momento a momento al dispositivo de turno y este le responde háptica y audiovisualmente para que el jugador procese estos resultados e inicie de nuevo el proceso (Swink, 2009: 2-4). Para que tenga lugar este proceso, es importante que el jugador conozca el dispositivo de input y sus reacciones, como una herramienta que interpela al texto ludoficcional. Como todas las aptitudes, necesita práctica y aprendizaje para forjarlo y depende de los gustos y hábitos del jugador. La coordinación entre jugador y el dispositivo de input puede llevar a situaciones donde el cambio de dispositivo de input acarree una respuesta poco óptima, por ejemplo, muchos jugadores de *Super Smash Bros. Ultimate* (Sora Ltd., 2018) prefieren el mando de Game Cube que los diferentes mandos de Switch. La coordinación también depende de los patrones y lógicas internas adquiridos, por lo que repercute en géneros poco dominados. Entonces, la coordinación depende del conocimiento del dispositivo de input y de patrones de género, así como de la habilidad mecánico manual del jugador. Por ello muchos juegos fumblecore, como *Octodad: Dadliest Catch*, explotan la incomodidad y el desconcierto mediante un sistema de control extremadamente complejo que rompe con el principio de legibilidad de un buen sistema de control.

Resistencia – El devenir de una partida, dependiendo de su configuración, puede resultar en una acumulación de tensión que desgasta al jugador. Una partida a un videojuego muy exigente, aunque no demande un esfuerzo físico, puede agotarlo. Se percibe en la tensión acumulada al jugar a un juego de terror como *Resident Evil VII*; en una sesión de *Bayonetta* en la que el jugador se esfuerza por obtener la mejor puntuación posible; en los larguísimos combates finales de *Persona 5*, o después de encadenar varios niveles de *Tetris Effect* jugando con un dispositivo de Realidad Virtual. Sin necesidad de ejercicio físico real, el videojuego puede ser exigente, como es exigente cierto tipo de cine, o la lectura de algunas novelas. Y, aunque hemos comentado que algunos juegos eliminan la posibilidad de pausa, la mayoría de los juegos dan la oportunidad de tomar un descanso incluso en mitad de un momento de gran esfuerzo, por lo que el desgaste no tiene que ser tan elevado.

Otras propuestas, normalmente asociadas a un dispositivo de input específico, sí exigen un esfuerzo físico real. Desde los controles de movimiento de *Wii Sports* (Nintendo EAD, 2006), pasando por las alfombras de baile para *Dance Dance Revolution*, los tambores taiko de *Taiko no Tatsujin*, los instrumentos de *Rock Band*, o el aro de *Ring Fit Adventure* de Switch. Este último representa la última muestra de una tendencia que busca enfrentar con ejercicio el sedentarismo asociado al videojuego. *Ring Fit Adventure* es una aventura donde el jugador avanza corriendo y realiza acciones moviendo, apretando o estirando un

resistente aro de plástico. Para saltar o romper rocas es necesario apretar el círculo, para subir escaleras hay que correr levantando las rodillas y para atacar a los enemigos hay que hacer ejercicios específicos que el jugador aprende al avanzar en la partida como en un RPG. Es un videojuego exigente porque las mecánicas no son expresiones simbólicas de la pulsación de botones, sino que se llevan a cabo con el esfuerzo físico del jugador. Entonces, como expresión de la dificultad asociada al esfuerzo físico, muchos juegos ponen a prueba la resistencia del jugador.

Percepción – La percepción es la capacidad del jugador de percibir y procesar las señales audiovisuales, hápticas y propioceptivas que envía el sistema. Es el primer engranaje del mecanismo que activa la agencia del jugador, un proceso de recepción de información a través de los sentidos que el jugador procesa y transforma en respuestas motoras. Un jugador con buenas aptitudes perceptivas podrá detectar con mejor eficiencia las señales del sistema, otorgándole de esta manera, mejores herramientas para superar los retos y modulando su experiencia de la dificultad. La percepción afecta a la incertidumbre (Costikyan 2013: 101) en videojuegos donde hay muchos elementos en pantalla, como los “bullet hell” como *Ikaruga*, o los videojuegos rítmicos. Otras formas de incertidumbre perceptiva se consiguen mediante recursos audiovisuales que la limitan, como la niebla o la oscuridad en videojuegos de terror, las distorsiones de HUD (metapercepción) o el arte del juego, como ocurre con el estridente apartado audiovisual de *Slave of God* (Increpare, 2012). El campo de visión, la amplitud y cercanía del plano o el movimiento de cámara son elementos expresivos que afectan a la percepción que el jugador tiene del mundo. A esto debemos sumar la condición contextual de la partida, todos los estímulos que provienen de fuera del sistema pueden interferir en la percepción de los estímulos del mundo ludoficcional. El jugador debe lidiar con los dos contextos y discriminar cuales son los inputs relevantes en cada instante, hecho que puede repercutir en su atención.

Hándicap autoimpuesto – El videojuego posibilita la exploración de sus sistemas para que el jugador ponga al límite su habilidad e intereses estéticos. Algunos jugadores se imponen hándicaps que complican la experiencia de un juego adoptando nuevas reglas que hacen más interesante su partida. Como hemos explicado en el desarrollo teórico, son ejemplos de hándicaps autoimpuestos el speedrun, el multitasking o el reto nuzlocke, donde el jugador incorpora reglas específicas a una entrega de *Pokémon* (Game Freaks, 1996-2021) como, entre otras reglas, considerar como una baja al pokémon que queda inconsciente, por lo que debe liberarlo, con todo lo que ello implica. Esta forma de jugar supone un aumento del reto mecánico, pues el jugador debe combatir con más cuidado, pero también el reto emocional, dado que puede forjar un mayor apego por sus criaturas. Estos y otros ejemplos de adición de reglas autoimpuestas tienen un fuerte carácter

comunitario, pues normalmente tanto las reglas a las que adscribirse, como los logros conseguidos, se comparten en comunidades creadas para ello.

Otras formas de hándicap pueden estar soportadas por el sistema, de forma directa, como superar *Metal Gear Solid* con sigilo, sin ser detectado ni una vez –recompensado además mediante los rangos del sistema de final de la partida–, o de forma indirecta, con la introducción de los logros o trofeos. El hándicap autoimpuesto supone el grado máximo de intervención del jugador en el texto ludoficcional, de jugabilidad emergente, aunque siempre dirigido al aumento del nivel de dificultad.

Apuntes sobre el patrón

La focalización del reto y la dificultad en el reto de habilidad, que nace de la temprana adscripción del medio a mecanismos donde la pérdida era una certeza (Conway, 2012: 35-36), se imbrica en dinámicas meritocráticas que derivan en menosprecio de otras formas expresivas de la dificultad. Pese a estos problemas contextuales, no podemos obviar la importancia del reto de habilidad y los placeres que provoca, pese a que una visión superficial puede deslucir el resto de los aspectos que lo rodean. Para profundizar en las singularidades de la habilidad performativa y mecánica utilizamos cinco componentes para comprender su imbricación con la estética de la dificultad: los *reflejos*, la velocidad de respuesta, la destreza o la puntería; la *coordinación*, la habilidad y conocimiento del dispositivo de input por parte del jugador; la *resistencia* que tensiona el aguante del jugador, principalmente en juegos que exigen un esfuerzo físico real; la *percepción* del jugador para detectar la información audiovisual, háptica y propioceptiva; y la posibilidad de modificar el propio sistema introduciendo *hándicaps* para aumentar la dificultad en detrimento del poder del jugador. Es importante subrayar que la mayoría de los juegos basados en el reto de habilidad mecánica demandan en mayor o menor grado todos estos componentes, excepto el hándicap, que depende exclusivamente del jugador. Estos cinco componentes describen rasgos específicos de las capacidades mecánicas del jugador para afrontar un reto ludoficcional. Jugar con la batería a *Rock Band* exige buenos reflejos y percepción para detectar y activar las notas que aparecen en pantalla en el momento preciso, coordinación con la batería y resistencia por el esfuerzo físico que supone. De todas formas, consideramos importante enfatizar las diferencias entre los componentes para destacar cómo algunos juegos exigen más de uno que de otro. Los cinco factores son importantes en relación con las posibles limitaciones físicas que pueda tener un jugador y que afectan de formas significativas a la experiencia de juego y de la dificultad. Un factor relevante no incorporado por desconocimiento y falta de tiempo pero que será explorado en futuras aproximaciones al objeto de estudio.

3.4 Contextualización

El videojuego como objeto cultural es afectado por los factores socioculturales que rodean tanto en su creación como en su consumo. La performance del jugador acontece en un espacio y tiempo concreto, en un contexto que puede verse afectado por multitud de elementos de formas más o menos predecibles. En el círculo funcional videolúdico (Planells, 2015: 155-156) se establece una relación en el eje diégesis-extradiégesis, esto es, que está influida tanto por el contexto de la partida como la percepción mediada, los elementos que configuran el juego. Tampoco debe ser obviado el contexto de creación de una obra ludoficcional para comprender la configuración de la partida. Aunque no es necesario un conocimiento amplio de las condiciones de creación de un videojuego, así como su contexto sociocultural, sí que es importante conocer cuándo se publicó una obra para contextualizarla. Es decir, no es lo mismo jugar a *Super Mario World* en el momento de su publicación que hacerlo en 2020. Ni el contexto, ni el medio, ni los jugadores son los mismos, por lo tanto, es un factor importante que tener en cuenta. Dividimos la contextualización en dos componentes que describen dos contextos: el *contexto de partida* y el *contexto de creación*.

Componentes:

Contexto de partida – Ninguna partida es “pura”, puesto que acontece en un espacio y tiempo que la condicionan. El espacio que rodea al jugador, las condiciones de este espacio, el momento en que tiene lugar la partida o con quién juega y cómo organiza todos estos elementos (Consalvo, 2007: 83), son factores que la influyen de formas significativas pero impredecibles. Este contexto forma parte del círculo funcional videolúdico que el jugador puede manipular en cierto grado, configurar un ambiente más propicio para la partida concreta, como apagar las luces para jugar a un videojuego de terror, o utilizar auriculares para jugar a *Hellblade: Senua's Sacrifice* y percibir mejor las voces que Senua escucha en su cabeza. Las gafas de Realidad Virtual modifican de forma significativa el círculo funcional videolúdico hasta hacerlos experiencias diferentes, como puede observarse en *Resident Evil VII* y *Tetris Effect*. Además de modificar las experiencias ludoficcionales, las gafas de RV crean una sensación de aislamiento que deja al jugador incapaz de percibir el espacio que lo rodea.

En la configuración del contexto de la partida, sin embargo, intervienen otros factores que escapan del control del jugador, como el ruido ambiente, interrupciones de terceros, la presión temporal (Tychsen & Hitchens, 2009: 182) o su situación socioeconómica y emocional. Todos estos son ejemplos de factores contextuales que pueden modificar de formas inesperadas el devenir de la partida y que deben ser tenidos en cuenta. Aunque dada su inexactitud se escapan a las posibilidades de cualquier análisis, revelan algunas de las complejidades de la situación de la partida. El carácter postfenomenológico y

estético de la tesis, entiende estos aspectos desde lo abstracto, alejado de cualquier tipo de análisis sociológico, por lo que no consideramos casos concretos sino tipos de experiencias. Tampoco podemos olvidar que la situación de juego puede implicar a más de un jugador y que esto es significativo para la experiencia de la dificultad. Jugar junto o contra otros crea dinámicas únicas que se pliegan a los designios de la comunidad, modificando la naturaleza misma del juego sin modificar las reglas (Jakobsson, 2007, 392).

Contexto de creación – Ningún objeto cultural se crea en un vacío a expensas de su contexto. Al crear un videojuego, las corrientes de pensamiento, artísticas y tecnológicas marcan unos márgenes que no pueden ser obviados. Como explican Paul (2012: 82) y Fernández-Vara (2015: 56), es importante situar un juego en su contexto para detectar tendencias y discursos predominantes. Para poder formar estos conocimientos, el jugador puede acceder a múltiples paratextos con diferentes contenidos y perspectivas, como revistas, webs o libros. El videojuego está anclado a la tecnología que permite crearlo y ejecutarlo, por lo que es normal que existan tendencias mecánicas y estéticas adscritas a la tecnología de su momento. Como argumenta Leigh Alexander⁹ algunas decisiones de diseño de la saga *Silent Hill* se sienten en la actualidad muy incómodas, pero no dejan de ser valiosas además de un reflejo de las tendencias lúdicas de su momento. Un jugador que juega a un videojuego de hace dos décadas con la mirada actual, lo modifica porque arrastra estos veinte años de historia. También es interesante cómo el videojuego independiente de influencia retro resignifica los diseños de juegos pretéritos, al igual que los remakes o secuelas que mantienen las esencias del juego original, como *Shenmue III*; mientras que otros juegos, como *Resident Evil HD Remaster*, dan la posibilidad de cambiar el sistema de control tipo tanque para adaptarlo a gustos contemporáneos.

Apuntes sobre el patrón

El videojuego es el objeto central de la experiencia ludoficcional en constante diálogo con el jugador, el otro vértice esencial de la misma; pero no son lo único que la constituye (Hanich, 2010: 39), puesto que es contextual (Sicart, 2014: 6) y por ello son importantes todos los elementos que condicionan el espacio de juego. El círculo funcional videolúdico es constantemente modificado, por lo que la experiencia del jugador también. Tanto el espacio físico, como el cultural e histórico modifican la experiencia, aunque el videojuego sea el mismo (Arjoranta, 2015: 85). Si bien hay demasiados factores que intervienen en la experiencia se escapan al control del jugador, este tiene algo de poder sobre el contexto de la partida para hacerla más compleja en un sentido estético. El jugador puede modificar el espacio de juego para crear

⁹ <https://boingboing.net/2015/05/01/why-silent-hill-mattered.html>

atmósferas más propicias, como jugar a *Silent Hill 2* con las luces apagadas. Por otro lado, conocer el contexto de creación de una obra permite al jugador acercarse al juego con el conocimiento de las tendencias y estéticas de su tiempo. Esto no solo permite “excusar” ciertas disyuntivas adscritas a otros tiempos –como los controles de *Silent Hill 2*–, sino entender la evolución del medio. Mediante estos dos ejes espaciales y temporales, cuándo y dónde es creado y jugado un videojuego, el MPF introduce las complejidades que modifican y hacen única la experiencia de juego, destacando la idiosincrasia fenomenológica del videojuego y cómo influyen en la experiencia de la dificultad.

3.5 Interpretación

En el patrón de análisis, se ha abordado el videojuego como un proceso constante de interpretación de patrones y de ciclos de problema y resolución. Es un proceso de hermenéutica en tiempo real (Aarseth, 2003: 5) que conmina al jugador a analizar un videojuego en el momento a momento y encontrar la mejor solución posible utilizando las herramientas aprendidas a lo largo del proceso. Este proceso queda acotado al patrón de análisis, por lo que la interpretación aborda el proceso de análisis textual, la hermenéutica de juego (Arjoranta 2015: 65) o interpretación extralúdica (Karhulahti, 2015: 5). La interpretación textual indaga en los significados del videojuego, en las reflexiones sobre su lenguaje y el mundo que habitamos. Interpretar un texto depende de las aptitudes del lector, de su formación y su predisposición a explorar esos terrenos conceptuales y analizar un texto de forma crítica. El jugador emancipado (Farca, 2016) entiende el videojuego como productor de significados y lo interpreta a partir de sus conocimientos y experiencias vitales, por lo que su interpretación es única y evoluciona con el propio jugador; por eso es valiosa y necesaria para el estudio de la dificultad en el videojuego, puesto que añade más capas de significado a sus aspectos mecánicos, cognitivos y audiovisuales.

El patrón de interpretación explora los significados explícitos e implícitos del lenguaje ludoficcional y de conectarlo con otros medios, con el contexto sociocultural y con la propia experiencia vital. Dada la complejidad de manifestarlo utilizando descriptores, hemos preferido concretarlo en dos conceptos: el *discurso*, qué quiere decir un texto y los autores que lo han creado; y el *sentido*, o la proyección del jugador en el texto ludoficcional para extraer significados mediante sus conocimientos e intereses. De esta forma, se reflejan las teorías del jugador implícito que detecta y reflexiona sobre las ideas concretas que una obra quiere transmitir, y el jugador emancipado que piensa en el videojuego desde una perspectiva personal, extrayendo reflexiones únicas a partir de sus saberes e intereses.

Componentes:

Discurso – El jugador implícito de Aarseth (2007: 132) es un conjunto de directrices en las que el jugador actúa y unas expectativas que debe cumplir para que el juego acontezca del modo en que se ha diseñado. Se trata de un tipo de jugador “ideal” que lee y juega el texto de la forma en que está pensado, por lo tanto, el jugador asimilará sus significados implícitos. Como en el lector implícito de Wolfgang Iser, es un constructo que no se identifica con ningún sujeto en concreto. El jugador implícito es el jugador que recoge las ideas transmitidas por el videojuego –sobre la condición del videojuego como texto en relación con otros textos– a partir de las acciones que puede realizar, la construcción narrativa y de personajes, además de las temáticas tratadas. En otras palabras, los discursos que se extraen de la propia interacción. El jugador implícito debe hacer un esfuerzo intelectual por detectar y reflexionar sobre los discursos que el videojuego comunica mediante las reglas y la ficción. Por eso es un factor importante para la estética de la dificultad, por su condición de esfuerzo intelectual cuya recompensa es una comprensión más profunda del texto ludoficcional.

Sentido – Como declara HG Gadamer (1999: 333), el intérprete se proyecta en los sentidos que detecta en un texto, que traduce “a su manera aquello que él o ella percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular” (Rancière, 2010: 23). La interpretación de un texto nace tanto de la forma y contenido del texto, como de los intereses del jugador, de sus conocimientos, bagaje cultural y contexto sociopolítico que le predisponen a tomar una posición ante el texto, tener preconcepciones que pueden modificarse o reforzarse a medida que avanza la partida. Son procesos interpretativos ajustados a la figura del jugador emancipado que busca activamente extraer el significado de la obra a partir de lecturas profundas y personales (Farca, 2016: 5). Este acto interpretativo acontece durante la partida (on-line) y fuera de ella (off-line), o las fases de *micro-involvement* y *macro-involvement* (Calleja, 2011: 37). Un jugador interesado en una idea extraída de un texto reflexiona sobre su sentido, lo cual requiere un esfuerzo extra, aunque también reporta una mayor satisfacción personal e intelectual. La coincidencia de la salida de *Death Stranding* unos meses antes del inicio de la pandemia incitó a lecturas desde esa perspectiva. Es decir, muchos jugadores reinterpretaron el juego de Hideo Kojima a partir del contexto pandémico con el que se pueden establecer muchas similitudes. Pero además de esta lectura contextual, el juego permite, al jugador que haga el esfuerzo, interpretaciones más complejas: como una alegoría del precariado, una clase social nacida de la degradación de las condiciones laborales que trajo la globalización (House, 2020); una mutación del mito canónico de la fundación de la Tierra Prometida (Planells de la

Maza, 2021); o una nueva iteración de las ficciones sobre el embarazo y gestación masculina (Powers, 2020).

Es remarcable como el potencial interpretativo de un texto ludoficcional tiene una menor dependencia del factor agencial del jugador. En este caso, el jugador secundario (Newman 2002) es un tipo de jugador que ejerce de copiloto y que, de esta manera, puede observar detalles que tal vez se escapen a la mirada del jugador principal que está centrado en ejercer su agencia, en jugar. Es decir, para realizar una interpretación crítica del videojuego como texto –o de aspectos específicos del mismo– no es tan necesaria la interacción directa con el texto como un genuino interés en la interpretación.

Apuntes sobre el patrón

La hermenéutica contemporánea está abierta a la interpretación de textos de cualquier medio. Por lo que podemos entender que el videojuego puede ser interpretado como cualquier otro tipo de texto (Galloway, 2006: 16). Durante la partida se da al juego una interpretación fundada en precedentes culturales que infieren en la experiencia de juego. Este proceso se describe en el círculo hermenéutico como el proceso de comprensión de un texto, de la búsqueda de sentido. Al igual que ocurre en otros objetos culturales como el cine y la literatura, el análisis textual sirve para reflexionar sobre los significados de un videojuego. En el proceso de interpretación del texto ludoficcional, surgen dos figuras del jugador: el implícito y el emancipado. El primero es el receptor ideal –y, por lo tanto, un constructo inexistente– del videojuego, un jugador que interpreta los *discursos* que la obra en cuestión le transmite. El segundo es el jugador que, a partir de su bagaje cultural y experiencias vitales, se proyecta en el texto y, mediante la interacción, reflexiona sobre una obra concreta, otorgando un *sentido* a la misma. Lo realmente importante es cómo las figuras del jugador implícito y emancipado se engarzan en una dialéctica constante donde el primero expone sus discursos y el segundo los analiza críticamente (Farca, 2016: 15). Estas interpretaciones articulan el reto desde una perspectiva no mecánica, la dificultad interpretativa (Jagoda, 2018) donde lo importante es profundizar en el significado de un juego, matizándolo y ampliándolo con nuevas perspectivas y sensibilidades, pero sin alejarse mucho del mismo texto.

3.6 Identidad

Entender el videojuego como una actividad performativa, asegura Fernández-Vara (2009: 7), permite entender el papel del jugador como agente dentro del texto lúdico. La performance del jugador es una negociación constante entre los comportamientos guionizados y la improvisación, articulados por la limitación y la libertad: la libertad dirigida. Las limitaciones están relacionadas con los límites impuestos por las reglas del juego, por comportamientos guionizados que otorgan

un mayor control al diseñador. La libertad es afín al movimiento libre del jugador y de su agencia dentro del mundo virtual, otorgada mediante las mecánicas. Estas dos posturas de limitación y libertad se corresponden al *game* y al *play*, el juego reglamentado y el juego libre. La naturaleza del avatar consiste en reunir ambas posturas, manteniendo una relación ambigua que determina la situación del jugador: nunca es libre para interpretar un papel, al igual que nunca está del todo restringido. La identidad del jugador se imbrica en los sistemas y el mundo ludoficcional que concreta su comportamiento en la restauración de comportamientos, el rango de estrategias que el jugador puede adoptar para actualizar y concretar el guion en potencia. Este rango es el espacio donde el jugador actúa dependiendo de las imposiciones y libertades que el reglamento y la ficción le otorgan, el espacio expresivo del jugador. Es en este espacio donde el jugador construye su identidad: quién es en el espacio ludoficcional, cuál es su agencia y cómo se comporta. Para el triángulo MPF se concreta la identidad del jugador en tres componentes: *identidad cerrada*, cuando el jugador se adscribe a las subjetividades de personajes claramente definidos; *identidad expresiva*, cuando el jugador tiene un mayor espacio donde expresarse, pudiendo adoptar un rol más libre; e *identidad atlética*, cuando el jugador se expresa mediante sus capacidades físicas.

Componentes:

Identidad cerrada – En algunos videojuegos, la voluntad del avatar “se impone como un comportamiento a restaurar”. Aunque el jugador puede utilizar diferentes soluciones para enfrentarse a los enemigos, sortear un obstáculo o resolver un puzle, “no puede tomar decisiones *fuera del personaje*” (Navarro-Remesal, 2019: 162). Incluso videojuegos que permiten una mayor personalización, la libertad del jugador siempre está definida por unos comportamientos prescritos por la perspectiva de un personaje y su mundo, de la ficción, como puede ocurrir en *Mass Effect* o en *Life is Strange*. Explica Navarro-Remesal que el jugador asume parte de la subjetividad del personaje, aunque nunca por completo (2019: 159). El jugador sigue siendo él, aunque tome un papel dentro del mundo ludoficcional. Al estar al mismo tiempo dentro y fuera del texto, la posición del jugador plantea una dicotomía reveladora. Al final de *The Last of Us* es el jugador quien ejecuta las decisiones tomadas por Joel, el protagonista, que desencadenan en el clímax, sin oportunidad de cambiarlas. Este evento crea una tensión entre las perspectivas del jugador que hace su discurso significativo.

Identidad expresiva – La adopción de un rol propio, no definido por el guion, es una fuente de reto emocional por la conexión con el texto ludoficcional (Denisova et al., 2020: 6). Dentro del marco de libertad que otorgan unos límites inquebrantables, en el juego emergente el jugador puede establecer rasgos propios de personalidad al avatar, un conjunto de actitudes que marcan su comportamiento dentro del mundo ludoficcional. El

uso de un avatar que sigue las claves del *digital dummy*, o el avatar como herramienta expresiva del jugador, de *Fallout: New Vegas* posibilita la adopción de un rol propio, que puede oscilar entre agente del caos en un mundo hiperviolento, el héroe del pueblo o un simple vagabundo que navega el postapocalíptico desierto de Nevada desfaciendo entuertos.

Otras formas de expresión identitaria pueden no estar soportadas explícitamente por el sistema, como la posibilidad de jugar a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Red Dead Redemption 2* sin matar animales, el “modo vegetariano”, una forma de juego que proyecta los valores del jugador y que aumenta la percepción de la dificultad como reto emocional, por encima de un mayor reto mecánico, aunque también afecta a la recolección y mejora de recursos. Resulta sugerente cómo *Red Dead Redemption 2*, incluso utilizando la figura del *heavy hero*, un héroe de personalidad fuerte que no puede ser modificada, permite esta identidad expresiva. Esto muestra cómo esta expresividad no solo depende del personaje controlado por el jugador, sino también por las posibilidades del mundo que, al ser tan amplios, aceptan este tipo de comportamientos identitarios. Al igual que explicábamos en el contexto de juego, es importante cómo el jugador se expresa en comunidad, al enfrentarse a otros jugadores, colaborar con ellos o aceptando unas reglas específicas para entrar en dicha comunidad, como el *Pokémon* nuzlocke, o los no-hit run, una forma de juego centrada en la trilogía *Dark Souls* que consiste en jugar sin recibir ningún golpe.

Identidad atlética – En el marco de comportamientos que permite el videojuego, el jugador puede proyectarse mediante la expresión corporal, sea física o virtual. Al igual que el hándicap autoimpuesto, el jugador dirige su agencia para obtener unos resultados específicos, pero la performance atlética no explora los mecanismos para aumentar el nivel de dificultad, sino que su objetivo es el lucimiento personal, acercando la expresión corporal a las formas del espectáculo. En *Dance Dance Revolution* los mejores jugadores lo dominan tanto mecánica como estéticamente, esto es, no solo hacerlo bien, sino hacerlo con estilo. También puede aplicarse a los jugadores de *Sekiro: Shadows Die Twice* que suben a las redes sociales vídeos y gifs de sus actuaciones donde demuestran su maestría a los mandos, además de la sublimación visual de los movimientos en combate. Estos vídeos y clips son herederos de los *machinima* por el uso de la puesta en escena y el montaje. Es un componente con un alto carácter social, porque el lucimiento personal tiene más sentido si otros lo ven. Por ello es importante el uso de canales como Twitch o YouTube, donde los jugadores lucen sus aptitudes ante sus espectadores. Los mencionados no-hit run son también una forma de expresión atlética pues muestran la

maestría del jugador a los mandos, pues es capaz de superar un reto muy difícil de base aplicando un hándicap.

Apuntes sobre el patrón

Todo juego supone la aceptación temporal por parte del jugador de un universo ficticio y cerrado donde debe interpretar un rol concreto. Es la significación del *mimicry* (Caillois, 1986) o el *make believe*, la interpretación de un rol dentro de una ficción en la que actuar en consecuencia. El jugador juega dentro y fuera de los avatares, tomando diferentes perspectivas: operador, actor, espectador, cómplice e improvisador. Al entrar dentro del mundo ludoficcional el jugador se transforma mediante una máscara de ficción, el avatar, adopta su subjetividad, aunque nunca deja de ser él mismo. Dependiendo de lo fuerte que sea esta subjetividad, el jugador tiene más posibilidades de expresarse dentro del mundo del juego, proyectar su identidad dentro del mundo ludoficcional en mayor o menor medida. El juego identitario (Pérez-Latorre, 2015: 128) es uno de los valores del videojuego nacido del diálogo entre libertad y limitación, de la libertad dirigida. Es una forma de explorar las posibilidades de expresión lúdicas y propias, la posibilidad del jugador a explorarse a sí mismo al interpretar a otro dentro de un marco de comportamientos más cerrado, o permitiendo explorar las posibilidades expresivas del mundo ludoficcional. Puede ser una performance *cerrada*, de la que no puede escapar; más *expresiva*, que permite volcarse dentro del mundo virtual; o de forma *atlética*, como una forma de lucimiento personal y estilístico. Con relación a la estética de la dificultad, estos tres componentes expresan las posibilidades de proyección de la identidad del jugador, lo cual repercute en la implicación y en el reto emocional.

3.7 Resumen y tabla de la performance en el triángulo MPF

El jugador encarna la fuerza ejecutora del texto, quien lo hace avanzar hacia un objetivo mediante su agencia dentro de unos márgenes que definen la libertad dirigida. Navegar estos límites produce cambios en el sistema, pero también la percepción y experiencia del jugador. Utilizando el concepto de performance podemos analizar de forma crítica el papel del jugador, como agente incierto que no se encierra en modelo alguno, en la experiencia estética de la dificultad. El jugador no es solo un ejecutor del texto, como tampoco es un ser libre capaz de expresarse con total libertad dentro del contexto de juego. Por esto, el módulo de la performance no tiene el objetivo de encapsular la figura del jugador. Es un sujeto estético, por lo que no puede discernirse ningún jugador dentro de un modelo cerrado. Aunque debemos tener en cuenta que discutir la figura del jugador modelo no se traduce en la inexistencia de “tipos de jugadores” concretos. Pero incluso así, cada jugador es único y complejo, con experiencias igualmente únicas y complejas.

Es importante destacar cómo el capital lúdico articula la performance del jugador, principalmente desde su perfil, pero también afecta al resto de patrones en mayor o menor medida. Se trata de un

factor relevante pero mutable e intangible, difícil de acotar dentro de un estudio estético. El capital lúdico “se constituye y comprende a través del uso” y responde más al detalle que a aspectos generales (Consalvo, 2007: 75). De forma similar, pero dentro de sus especificidades, los paratextos también son un aspecto que permite definir con mayor acierto la intrincada relación del jugador con los textos ludoficcionales, pues trasciende del propio objeto principal para articular todo un conjunto de textos secundarios. Tanto el capital lúdico como los paratextos se han incluido en las descripciones donde son efectivamente relevantes, pero en realidad afecta de formas complejas a toda la performance ludoficcional.

En las páginas dedicadas a la performance, hemos desglosado y descrito los patrones y componentes adscritos al sujeto estético que representa el jugador. Se trata de una serie de elementos que nos sirven para describir las posibilidades expresivas del jugador dentro del mundo ludoficcional. Estas posibilidades nos permiten articular unas ideas sobre cómo el jugador se expresa mediante la performance dentro del intrincado sistema ludoficcional como creador de experiencias estéticas. Aunque se trata de un conjunto de elementos significativamente más complejos de definir y concretar que el análisis formal mecánico, estos patrones y componentes cubren las necesidades analíticas de jugador como figura central de la estética de la dificultad.

Aquí presentamos la tabla que resume los patrones y componentes que dan forma al módulo de la performance de nuestra propuesta metodológica:

Performance	
<i>Patrones</i>	<i>Componentes</i>
Perfil	Cultura, conocimientos previos, preferencias, implicación, dedicación.
Análisis	Lógica interna, estrategia, resolución, optimización.
Habilidad	Reflejos, coordinación, resistencia, percepción, hándicap autoimpuesto.
Contextualización	Contexto de partida, contexto de creación.
Interpretación	Discurso, sentido.
Identidad	Identidad cerrada, expresiva, atlética.

Tabla 3: Performance triángulo MPF (elaboración propia).

4 Ficción

El videojuego recoge el testigo del juego tradicional, lo codifica, automatiza y le suma un aparato audiovisual y ficcional. El reglamento posibilita la operatividad del sistema, pero necesitan de la ficción para representarlo y que sea comprendido. Es decir, el reglamento y la ficción están imbricados en el sistema. Para hablar de la capa representacional es más adecuado utilizar el concepto de ficción y no de narración, porque la ficción conforma un espacio más amplio que puede, o no, incluir narraciones (Planells, 2015: 51). La ficción es un espacio significativo autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales, aunque pueden mutar en cierto grado dentro de un marco pragmático determinado (Planells, 2015: 47-48). La ficción se construye mediante unas coordenadas que definen un marco de referencia para el lector para imaginar un escenario coherente consigo mismo y que confiere potencialidad narrativa (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 5; Stock, 2017: 174). En el triángulo MPF acometemos la ficción a partir de las teorías explicadas en el desarrollo teórico para conceptualizarlo como aglutinador de toda representación audiovisual, artística y narrativa que construye el mundo ludoficcional. Estas características otorgan intención, contexto y razón de ser a las mecánicas y al reglamento, y sirven para cimentar la motivación y el marco emocional para la agencia del jugador que lo posicionan de una forma concreta ante el texto. Así se conjugan la capa semántica, que otorga la simulación, y los signos, que hacen posible la coherencia del mundo ludoficcional (Sicart, 2009: 33).

Para tratar la construcción estética de la dificultad a partir de la ficción introducimos el concepto de la dificultad no-mecánica para representar un elemento más intangible que la dificultad mecánica. De esta forma, evidenciamos que el reto también puede ser no mecánico, una fuente de dificultad que surge de la narrativa, la ética, la hermenéutica y la filosofía, que rompe los grilletes que encadenan la concepción del reto a lo mecánico –enfrentamientos, saltos, puzzles, etcétera–. Aunque la querencia por este reto mecánico aleja el pensamiento de lo difícil de las directrices del reto no-mecánico, estas fórmulas proponen nuevas aproximaciones al videojuego que afectan profundamente a la experiencia del reto.

Siguiendo estos postulados, nos decantamos por describir y descomponer la ficción dentro del modelo MPF a partir de seis patrones que conceptualizan lo expuesto en el desarrollo teórico: el *mundo ludoficcional*, es el marco ficcional donde acontece la acción; el *arte* conceptualiza todos los elementos audiovisuales, de diseño artístico y tecnológico; la *temática* transmite de forma explícita o implícita las ideas, discursos o tramas; la *atmósfera* son las sensaciones transmitidas al jugador mediante una confabulación de lenguaje audiovisual y mecánicas; los *afectos* son los recursos ludofictionales que utiliza el videojuego para despertar ciertas emociones en el jugador; y la *narrativa*, como el factor directo para contar historias. Estos seis patrones, y los componentes

que los matizan, constituyen un conjunto de características ficcionales del videojuego con las que podemos establecer relaciones profundas con la estética de la dificultad, y que permiten edificar las bases del reto no-mecánico, narrativo y emocional en la intersección entre las mecánicas y la performance.

4.1 Mundo ludoficcional

Los mundos ludoficcionales (Planells, 2015), herederos de los mundos ficticios de la literatura y el cine en cuanto a su contenido ficticio, concatenan el juego y la ficción sin rupturas, conciliando ambas perspectivas que coexisten al mismo tiempo, se experimentan al unísono, sin separaciones. De esta manera, entendemos el mundo ludoficcional como un espacio virtual que construye un ecosistema dirigido por sus sistemas lúdicos y ficcionales, donde el jugador es embebido para habitarlos (Chang, 2019: 7). Entonces, en la intersección entre lo ficcional y lo sistémico, introducimos seis componentes que pueden influenciar la estética de la dificultad: la *densidad* del mundo, como la cantidad de detalles que alberga; la capacidad que otorga el mundo de ser *habitado* por el jugador; como mundo sistémico, la posibilidad de ser *alterado* y cómo esto afecta al mundo, sus habitantes y al propio jugador; los *limites* mediales que denotan la existencia de la cuarta pared circular; la autonomía, como la inteligencia artificial que controla el mundo; y las *coordenadas éticas* que dirigen el universo virtual y el comportamiento del jugador.

Componentes:

Densidad – En consonancia a la evolución tecnológica, la capacidad de las simulaciones informáticas para manejar sistemas complejos permite hacer universos virtuales cada vez más detallados. Son espacios diseñados para ser jugados (Klevjer 2007), contingentes de actividades lúdicas (Jørgensen, 2013: 57); espacios “psicogeográficos” que construyen ambientes y geografías generadoras de emociones y comportamientos. Estos espacios virtuales tienen la función de comunicar las reglas y la ficción, además de contener directrices que encauzan los posibles comportamientos del jugador. Para capturar la riqueza descriptiva de estos mundos tomamos los conceptos de densidad y granularidad utilizados por Arjoranta (2017: 14). Preferimos utilizar densidad por su uso más extenso en el lenguaje común y por remitir al grado de detalle e información, que puede ser visual, textual o sonora, que depende de los intereses estéticos y comunicativos. La densidad está relacionada con la legibilidad del mundo, es decir, lo comprensible que es el mundo. No es una relación simétrica, a más densidad menos legibilidad y viceversa, sino que depende de otros factores más difíciles de detectar; aunque una mayor densidad sí implica más esfuerzo de comprensión, pero no una mayor ilegibilidad. Ambos aspectos están imbricados en la construcción del mundo. Por ejemplo, el mundo de *Death Stranding* es muy denso en tanto que gigantesco y lleno de detalle, pero otorga las herramientas

necesarias al jugador para que sea legible sin resultar invasivo. El diseño audiovisual oscuro, monótono y opresivo de *North* (Outlands, 2016), puede afectar a la legibilidad de un escenario de tamaño minúsculo.

Habitabilidad – Los mundos virtuales tienen un paisaje, una topografía conformada por los objetos y sujetos que lo habitan. Estos elementos definen el *worldness* (Klastrup, 2003; Klastrup & Tosca, 2004), la singularidad de un mundo a partir de sus rasgos identitarios, imbricando la representación del mundo y la navegación, entre la ludoficción y la performance. En el mundo virtual se crea la ecología del espacio que define cómo se relacionan los elementos que los componen, sus organismos y entornos (Chang, 2019: 6). Cuando el jugador es incorporado a este espacio ecológico, puede afectar al mundo mediante su agencia y percibir este espacio simulado (Swink, 2009: 4-5). Esto deviene en la sensación de estar dentro de estos mundos, de poder habitarlos (Keogh, 2015: 187). En este habitar el mundo, tiene lugar un ‘acto ambiental’ (Galloway, 2006: 10), la posibilidad de demora posible en juegos como *Shenmue*.

La habitabilidad de los mundos virtuales es una experiencia difícil de concretar, construida a partir de los elementos comentados –la demora, la encarnación y la ecología– y que supone la posibilidad de tener experiencias temporales en el mundo virtual. Esta habitabilidad puede darse en sentido negativo –una posición que guarda más relación con la estética de la dificultad– en espacios que no cesan en su empeño de expulsar al jugador, que no quieren ser habitados o que, al hacerlo, se establece una estrecha sufriente entre jugador y texto, como ocurre en *Bloodborne*. El mundo de *Super Mario World* no quiere ser habitado pues expulsa al jugador, en cambio los mundos de *Super Mario Odyssey*, una vez han sido despojados del mal que los asola, invitan al jugador a quedarse. Aunque el juego ofrece múltiples misiones secundarias para realizar, pero la exploración tranquila de sus espacios es otra posibilidad que el juego explicita al permitir, por ejemplo, que Mario se tumbe a tomar el sol en la playa.

Alterabilidad – El espacio de juego se hace significativo, entonces, en la posibilidad de leerlo, habitarlo e, incluso, manipularlo (Fernández-Vara, 2011: 1). La agencia permite al jugador diferentes grados de manipulación e interacción con el mundo y los objetos que lo habitan dependiendo del reglamento y la ficción que lo construyen. Estos mundos *ecológicos* pueden ser alterados en diferente grado dependiendo de las reacciones a las acciones del jugador (Jørgensen, 2013: 59), como en *Dishonored* o *Frostpunk*. Este último, además, utiliza la muerte permanente de los recursos, como una forma de explotación limitada (Chang, 2019: 220-221). La alterabilidad del mundo ludoficcional puede ser significativa, y afecta a la estética de la dificultad, cuando modifica el devenir

de la partida de forma intrínseca al texto, no superficial, cuando hace que las decisiones del jugador sean realmente significativas. La alterabilidad del mundo puede ser también desde lo narrativo, como ocurre *Disco Elysium*. Las múltiples vías acción del jugador, que dependen tanto de sus elecciones como de sus atributos, alteran su visión del mundo y el propio mundo. Por ejemplo, si el jugador interpreta a un investigador drogadicto nihilista obtiene interacciones diferentes que el jugador que interpreta a un investigador fascista movido por el dinero, por lo que la historia y el propio mundo serán alterados de formas significativas. También puede ocurrir que, la poca alterabilidad del mundo afecte a la percepción del jugador y su agencia en el mundo. Por ejemplo, para algunos jugadores es un demérito que las decisiones que pueden tomar en *The Walking Dead* no supongan en realidad un cambio significativo en el devenir del mundo (Sarian, 2018a: 77-80).

Límites – Los mundos ludoficcionales son construcciones diseñadas para ser habitados y jugados, los mundos ludoficcionales deben ser funcionales, pero las limitaciones tecnológicas –u otros factores determinantes como el presupuesto o el tiempo de desarrollo– implican unos límites inalterables. Los determinismos mediales (Harpold, 2007) son los límites que no pueden ser navegados, que definen qué se puede o no hacer. En estos límites mediales entran los conceptos de *metalepsis* y *recaptura*, la aceptación – y posible explicitación– o la justificación de estos límites. Este tipo de dispositivos revelan la complejidad diegética del videojuego y sus mundos, así como la necesidad tecnológica del medio y el constante contacto entre capas. La ruptura metaléptica es muy habitual en el videojuego, aunque algunas obras, como *The Secret of Monkey Island*, quiebran la ficción de forma constante y consciente.

La dificultad es en sí misma otra forma de “ruptura metaléptica”, pues al romper constantemente la discutida experiencia del flujo –cuando el jugador entra en un estado de “trance” en el que el juego no sea ni muy difícil ni muy fácil, haciendo que se olvide de estar ante un juego y que está jugando–, recuerda en todo momento al jugador que está ante un videojuego. Esta ruptura constante mediante la dificultad es un recordatorio del poder de las reglas y cómo el jugador debe someterse a ellas (García-Catalán & Navarro-Remesal, 2014: 9). Aunque el jugador siempre puede encontrar resquicios por donde escapar de este sometimiento.

Autonomía – Independientemente de la estructura temporal –céntrica y excéntrica (Pérez-Latorre, 2012: 119)– y de la singularidad del jugador como agente de cambios en el mundo virtual, el videojuego puede plantear cierto grado de autonomía. Videojuegos estáticos y de temporalidad céntrica, como la saga *Yakuza*, presentan una ecología autónoma, visible en sus calles plagadas de viandantes que confieren “vida” al mundo.

Mediante automatismos, los mundos ludoficcionales –o algunos de sus elementos– se muestran como independientes del propio jugador. La expresión de vida afecta a cómo el jugador se relaciona con el mundo y la ficción, debido a la existencia de elementos que escapan a su control, comportamientos de los sujetos y objetos del mundo que son, en mayor o menor medida, independientes al jugador. Esta autonomía también se adscribe a la profundidad de la inteligencia artificial, que puede ser muy sencilla en *Super Mario World* o compleja en *Hitman* (IO Interactive, 2016), donde el comportamiento de los enemigos plantea comportamientos imprevisibles que obligan al jugador a crear estrategias más elaboradas para superar un nivel. Todo esto depende de las necesidades de diseño pues sería contraproducente que los enemigos de *Super Mario World* tuvieran una inteligencia artificial muy compleja, pues rompería el ritmo de juego. Esta autonomía puede abordarse desde la ficción cuando los enemigos y NPC's mantienen conversaciones que otorgan datos del mundo en *Spec Ops: The Line*. Este recurso puede ser un mecanismo disruptivo para el jugador, pues añade profundidad a los enemigos, en lugar presentarlos como simples dianas a las que disparar de la mayoría de shoot'em up's bélicos.

Coordenadas éticas – Todo objeto tiene una dimensión ética, una agencia moral que dirige los comportamientos y usos de este (Bateman, 2018: 65-66). Aplicando este pensamiento a los mundos ludoficcionales, significa que están diseñados bajo unas directrices éticas y morales que dirigen los comportamientos dentro de un marco de posibilidades, la libertad dirigida. La agencia y la moral se distribuyen entre sujetos y objetos mediante tres elementos éticos: el sistema de juego, el razonamiento individual y su contexto dentro de una comunidad (Sicart, 2009: 115-116). El juego siempre marca las potencialidades de la obra, la dirección de los comportamientos posibles es el jugador que decide cómo actuar. Las decisiones que puede tomar el jugador pueden ser directas, con consecuencias que afectan al devenir de la ficción y a la experiencia ludoficcional. Estas posibles ramificaciones permiten observar cómo el texto apoya las complejidades entre la ética del juego y jugador (Mortensen, 2015: 154). Las consecuencias negativas a las acciones del jugador es una de las formas de generar emociones negativas, como la culpa (Jørgensen, 2016). El énfasis en estas consecuencias afecta a la responsabilidad del jugador ante las acciones de las que toma parte sin necesidad de afectar significativamente a la ficción, tan solo deben resultar importantes para el jugador.

En videojuegos de diseño ético cerrado como *Shadow of the Colossus* y *Spec Ops: The Line* se obliga al jugador a reflexionar sobre el significado de sus acciones. Uno de los factores para conseguir esto es la complicidad del jugador ante las acciones que comete en el mundo del juego (Smethurst & Craps, 2015: 271). La complicidad surge en la

intersección entre la reactividad del mundo ludoficcional a la agencia del jugador y la empatía, o los métodos utilizados para crear un vínculo con el texto. Esto es, hacer que el jugador se sienta culpable y responsable de los actos que ha cometido, aunque sea “obligado” por el sistema ludoficcional y su control sobre la situación sea insignificante. Dada la amplitud estética y discursiva del videojuego no todos tienen unas coordenadas morales tan marcadas.

Apuntes sobre el patrón

El mundo ludoficcional es el patrón dedicado a la descripción de los aspectos que construyen los universos del videojuego. Es un patrón complejo y, por lo tanto, requiere de muchos componentes para poder describir los elementos que influyen en la percepción de la dificultad. La *densidad*, *habitabilidad*, *alterabilidad*, *límites*, *autonomía* y *coordenadas éticas* son útiles para analizar la construcción del mundo y vincularlo a la estética de la dificultad. Estos componentes se imbrican necesariamente al resto de los patrones ficcionales, pues los mundos necesitan un diseño artístico, tratar unas temáticas concretas, la narración de una historia, aunque sea mínima, así como una atmósfera que despierta unos afectos en el jugador. Además, es importante como se crean lazos con los patrones mecánicos, pues todos ellos se sitúan dentro del mundo ludoficcional. Es decir, el mundo ludoficcional es el espacio donde se integran mecánicas y ficción, y el jugador ejerce su agencia. La relación que establece el patrón del mundo ludoficcional con la estética de la dificultad, y la dificultad no-mecánica en particular, es enmarcar al resto de los elementos dentro de un espacio –virtual, pero también simbólico– que permite describir cómo son los mundos virtuales, las asperezas y complejidades que afectan a la percepción del jugador.

4.2 Arte

Las mecánicas y el apartado audiovisual del videojuego son simbióticos (Keogh, 2014: 6-7), ambos conforman el lenguaje esencial del videojuego. El jugador establece el primer contacto con el universo ludoficcional a través de la mirada, antes incluso que ejercer su agencia en el mundo del juego mediante un dispositivo de input, condicionando su relación con el videojuego (Anable, 2018: 122). Antes de tomar el control de Jumpman en *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) se muestra una secuencia donde Kong sube a lo alto de la estructura del nivel cargando con la princesa, tras lo que manda el mensaje provocador al jugador: “How high can you get?”. La primera toma de contacto con el videojuego nunca se produce mecánicamente, siempre está precedida de elementos audiovisuales, como secuencias de vídeo, animaciones, músicas, logos y menús.

El apartado audiovisual y artístico del videojuego depende del hardware y software que lo ejecuta, de la plataforma, al limitar las posibles expresiones artísticas. Mediante estas tecnologías un

videojuego puede servirse de diferentes formas de expresión artística, que puede acercarse al hiperrealismo del videojuego de gran presupuesto, o al minimalismo de algunos videojuegos independientes. El aspecto artístico crea el ánimo de la obra, expresa sus temas y contribuye a la ficción. Este patrón subraya la importancia del diseño artístico en el videojuego y en la experiencia estética de la dificultad. En este apartado hablamos de lo comúnmente denominado “gráficos” y “audio”, la presentación audiovisual del mundo, personajes y objetos, fundada en la tecnología que lo sustenta y una plataforma que lo ejecuta. Como el apartado artístico engloba muchos aspectos del videojuego, lo hemos reducido a dos componentes: la *tecnología*, el músculo que dirige y limita los universos ludoficcionales posibles; y la *presentación*, como la ejecución y aplicación de esta tecnología con una intención estética.

Componentes:

Tecnología – El videojuego está ligado a sus avances tecnológicos, una condición del medio que repercute en el diseño y mecánicas, además de en la ficción y su dimensión audiovisual. La tecnología permite a los diseñadores crear un apartado artístico adscrito a la plataforma para la que ha sido creado, por tanto, condiciona el tipo de ideas y experiencias a representar. Por ejemplo, el fotorrealismo en el medio depende de los topes tecnológicos de cada plataforma y del contexto donde es creado un videojuego. Cuando *Shenmue* se publicó en Dreamcast fue considerado un hito tecnológico, pero queda lejos del fotorrealismo de *The Last of Us: Parte II*, otro hito tecnológico en PlayStation 4. Pero más allá de esta adscripción a un marco temporal concreto, muchos desarrolladores utilizan tecnologías pretéritas como una marca estilística, sin obviar la cuestión socioeconómica.

El uso de tecnologías del pasado explora el lenguaje del videojuego en busca de sus límites expresivos. *Baba is You* utiliza tecnología similar a los 8bit, pero lo que en su momento era una imposición, en la actualidad es una decisión estética. El videojuego indie toma tecnologías, estéticas y mecánicas del pasado para crear experiencias similares a aquellas, creando en el proceso nuevas tendencias reconocibles. *Celeste* se retrotrae al videojuego de plataformas clásico, pero explotando los recursos tecnológicos actuales de la estética píxel art, dándole más detalle y fluidez. *Paratopic* (Arbitrary Metric, 2018) utiliza tecnología poligonal, o *low poly*, que se remonta a la usada en PlayStation para despertar el extrañamiento que ahora sentimos al acercarnos a los juegos de aquella época, un tipo de emoción provocado por el uso de esta tecnología.

Presentación – La tecnología define los límites de creación de una obra ludoficcional, pero el uso y aplicación de esta tecnología depende otros muchos factores, como los intereses artísticos, la inversión económica, el tiempo de desarrollo o problemas de

producción. Este componente engloba la presentación del aspecto audiovisual, su dirección y diseño artístico. La dirección artística de la ciudad de Yarnham en *Bloodborne* “es un reflejo deformado de la Londres victoriana, con destellos de arquitectura gótica y barroca, influencias directas como el arte surgido en recuerdo de la gran peste negra de Viena o la arquitectura de Transilvania, y pinceladas de la estética romántica” (Terrasa, 2017: 44). La dirección artística también adapta tendencias del medio, corrientes artísticas o influencias de otros medios como el cine o el cómic. *Detroit: Become Human* está claramente influenciado por la narrativa y la puesta en escena cinematográfica, mientras que *Persona 5* recibe sus influencias del manga y el anime. El *pixel art* y el *low poly* son utilizados como formas expresivas propias del videojuego que permiten crear atmosferas que no pueden explorarse en los mundos ludoficcionales más realistas, como hace *Kentucky Route Zero*. Son propuestas audiovisuales que limitan el tipo de experiencias posibles, a cambio de permitir mayor expresividad sin necesidad de grandes recursos. En este componente es relevante tanto el estilo artístico del mundo como de sus personajes, pues el diseño de los personajes establece un conjunto de posibles relaciones entre juego y jugador a partir del avatar.

Apuntes sobre el patrón

El apartado artístico del videojuego depende de la *tecnología* utilizada y su *presentación* audiovisual. El apartado audiovisual, aunque no esté apoyado por una construcción narrativa potente, aporta la principal dimensión ficcional del videojuego y da un mínimo de contexto a las mecánicas. Los videojuegos primigenios son una muestra perfecta de esto por su mínima complejidad ficcional, pero sí aspectos representativos que dan un contexto al jugador, aunque sea mínimo. Entonces, a partir del diseño artístico, el videojuego moldea una parte de la experiencia del jugador. Como indicábamos en la introducción de este patrón, el apartado visual es la primera toma de contacto del jugador con el juego, que afecta hasta cierto punto a la relación del jugador con el juego, invitándolo o rechazándolo. Las experiencias de *Unravel* (Coldwood Interactive, 2016) y *Little Nightmares* (Tarsier Studios, 2017), pese a presentar mecánicas similares, son muy diferentes. La estética terrorífica del segundo puede provocar emociones mucho más intensas que el primero, que presenta un mundo más amable. Por supuesto, esto no afecta por igual a todos los jugadores, pero jugar a *Little Nightmares* se traduce en una experiencia estética más difícil que la de *Unravel*, en parte, por su apartado artístico. Por consiguiente, un mecanismo de dificultad no-mecánica sensorial que nace del audiovisual.

4.3 Temática

Uno de los principales motivos de la inclusión del apartado ficcional dentro de una propuesta metodológica para el análisis de la dificultad en el videojuego, es ensalzar cómo el tratamiento de

temáticas complejas influye en la experiencia del jugador. Como sucede en el cine, la literatura, el cómic o cualquier lenguaje expresivo, afrontar en la ludoficción temáticas difíciles supone un esfuerzo al avance, tanto por la implicación emocional como por el esfuerzo intelectual. Aproximarse a un tema complejo influye en cómo el jugador afronta el desarrollo de la partida, sin necesidad de valorar la complejidad del reto mecánico.

La temática es la idea o ideas principales tratadas en un texto, agrupadas en estructuras de sentido adscritas a unos valores que pueden despertar el interés de los lectores dependiendo de sus preferencias. Un mismo texto puede utilizar varios temas que interactúan entre sí, aunque suele predominar uno; por lo que el resto tienen la función de enriquecer y dar relieve al principal. Y estas temáticas pueden tratar desde los grandes temas como el amor, la muerte, la guerra, la familia, a cuestiones cotidianas y mundanas. La complejidad y profundidad de un tema en el videojuego, depende de los intereses de los desarrolladores, además, pueden ser tratados desde diferentes perspectivas conforme a unos valores estéticos. Algunas temáticas, o ciertas posturas sobre un tema, tienen una complejidad implícita que afecta al esfuerzo interpretativo del jugador, pues su comprensión obliga a analizar las estructuras que dan sentido a la obra y así concretarlas en temas.

Como realizar una taxonomía de temáticas en el videojuego conllevaría un estudio demasiado amplio, hemos preferido un acercamiento más abierto. Por ello, dividimos el patrón en dos componentes: el *objeto central*, donde queda reflejada la temática o temáticas que trata la obra ludoficcional; mientras que en la *postura* se expone cuál es el acercamiento al objeto central. De esta manera, podemos analizar cualquier temática y cómo es tratada en el texto sin tener que asociarla a una taxonomía que siempre se quedaría corta.

Componentes:

Objeto central – Los temas están contruidos sobre unas estructuras que generan interés en el lector, espectador o jugador. El objeto central es el eje que vertebra estas estructuras, el concepto al que asociar unos valores que encarnan unas ideas que despiertan el interés del sujeto. Es, en definitiva, el tema en concreto. Por ejemplo, en el videojuego es habitual la temática bélica, pero enfrentarse a un juego de estas características surgen una serie de dudas: ¿el conflicto es real o ficticio? ¿a qué género pertenece? ¿tiene un acercamiento a la acción más realista o fantasioso? Aunque la temática bélica es usada principalmente como trasfondo en el género de acción, *This War of Mine* y *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, 2020) se acercan desde perspectivas más personales. Explica Pérez-Latorre (2015, 130-131) que el videojuego independiente aborda temáticas poco exploradas en los discursos dominantes del mainstream como el maltrato infantil en *The Binding of Isaac*, el desamor en *Braid* o la crisis de identidad en la adolescencia en *Gone*

Home. Es decir, el objeto central de estos juegos (y también su postura) describe realidades que escapan de la hegemonía temática del videojuego mainstream –si bien estos se alejan, ocasionalmente, de estas posturas hegemónicas, no es la norma–.

Postura – Una vez detectado cuál es el o los temas tratados en un objeto cultural, es necesario investigar cuál es su postura: la perspectiva teórica, ideológica y/o estética del objeto tratado. Como cualquier otro objeto cultural, un tema puede ser abordado desde lo general a lo específico, desde tener una aproximación conformista (Bown, 2017: 115), mientras que otros prefieren utilizar el videojuego para expresar ideas subversivas e ideológicas. Por ejemplo, las perspectivas que toman sobre la temática bélica *Call of Duty: WWII* y *This War of Mine* están muy alejadas discursivamente, pues el primero lo aborda desde un postulado conformista acorde al videojuego popular, de exaltación militarista y heroica, además de establecer una aproximación superficial y problemática a los conflictos bélicos reales; mientras *This War of Mine*, que no representa un conflicto real –aunque sí está inspirado por reales–, aborda el conflicto bélico desde una postura más personal y dramática, con un combativo discurso antibelicista. *Gone Home*, *Life is Strange* y *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017) abordan la crisis de identidad de la adolescencia desde tres posturas muy diferentes, tanto temáticas como lúdicas, pero los tres tienen un tropo común: la vuelta a casa como detonante de la reflexión sobre esta crisis. *Gone Home* hace una relectura de un pasado familiar donde se destapan todos sus secretos; *Life is Strange* aborda los misterios de una comunidad desde el fantástico; *Night in the Woods* se detiene en la angustia que genera la incertidumbre vital y laboral en la juventud tras la crisis de 2008.

Apuntes sobre el patrón

El tratamiento del tema como un factor de la dificultad dentro del MPF nos permite adentrarnos más en la idea de la dificultad no-mecánica desarrollada en el marco teórico. Sin desmerecer la importancia de los patrones del mundo ludoficcional y del arte como elementos que configuran una parte concreta de la estética no-mecánica de la dificultad, la relación de la temática con la dificultad es más directa y detectable. El presente patrón se anexiona a la dificultad no-mecánica desde la complejidad interpretativa (Arjoranta, 2015; Karhulahti, 2015), por la necesidad de descifrar las claves temáticas y las ideas que busca transmitir; pero también desde lo emocional, porque muchas temáticas se construyen desde la emoción. La aproximación al conflicto bélico de *This War of Mine*, al duelo de unos padres que han perdido a su hijo en *That Dragon, Cancer* o la codificación literaria del contexto socioeconómico de la América actual en *Kentucky Route Zero*, son ejemplos adscritos a la concepción del reto y la dificultad no-mecánica de nuestra propuesta metodológica. Estos ejemplos demuestran que el videojuego puede alejarse de los

tropos explotados por las grandes producciones. Por la complejidad intrínseca de conceptualizar y acotar las temáticas en el videojuego, hemos preferido reunir todas las posibilidades desde dos perspectivas: el *objeto central* y la *postura*. De esta forma, aunque los componentes sean poco precisos, su apertura nos permite introducir en el modelo cualquier temática y postura del texto ante el tema tratado.

4.4 Atmósfera

Los entornos, tanto reales como mediados por dispositivos, destilan sensaciones al ser explorados que son más que sus estructuras, objetos, clima y textura. La atmósfera es el concepto que utilizamos para describir estas sensaciones adscritas a espacios o textos. Se trata de un concepto ambiguo con escasa literatura que profundice en sus características, que tiene una estrecha relación con la estética como disciplina filosófica que entremezcla la idea del tono con la teoría de los afectos. Por ello adoptamos un enfoque más expresivo que técnico. La atmósfera no solo puede apreciarse desde lo audiovisual, aunque tenga un fuerte peso en su construcción, es una confabulación entre estética, narrativa y mecánica (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2016: 323), creadora de ambientes, temporalidades y tonalidades, de sensaciones adheridas a un objeto, texto o espacio. Por lo tanto, son las sensaciones adscritas a un videojuego –aunque pueden traspasar las fronteras ludoficcionales y construirse en sintonía con el contexto de la partida– influenciadas por aspectos como la iluminación, la textura sonora, el clima, el tamaño y la densidad del espacio. De todos modos –y al igual que hemos hecho en la temática– preferimos no concretar estos elementos y abordar el patrón desde la abstracción, con conceptos de sentido muy abierto. Los conceptos que nos permiten este acercamiento son: el *tono* que encapsula las sensaciones y emociones que destila un texto o espacio; el *tempo*, un concepto que reflexiona sobre la relación temporal del jugador con el espacio; y el *ambiente*, como la construcción de la expresividad de un espacio o escena.

Componentes:

Tono – Toda obra de arte adscribe sus cualidades afectivas y atmosféricas a su universo expresivo, a los elementos que la caracterizan y otorgan unidad (Ngai, 2005: 47). El *tono* es el estado de ánimo que describe una obra, está vinculado a los afectos que genera por el impacto en la subjetividad de quien lo experimenta. Tono y atmósfera van unidos de la mano, aunque la atmósfera está en un estrato superior por implicar más elementos. El tono imbrica mecánicas y ficción para evocar sensaciones en el jugador difíciles de describir, pero que son más que la suma de sus partes. Tiene que ver con la percepción de ciertas sensaciones que revelan afectos, como el tono melancólico y trágico de *Shadow of the Colossus*, pesimista y decadente de *Bloodborne*, anodino y desesperanzado de

Papers, Please, terrorífico y triste en *Silent Hill 2* o desenfadado y colorista en *Yoshi's Crafted World*.

Tempo – Los videojuegos son objetos temporales que plantean ritmos propios. Aunque el videojuego se rige habitualmente por los ritmos frenéticos, desde *Super Mario World* a *Hotline Miami*, no es el único valor por el que se rige el tempo como rasgo definitorio de la atmósfera. Más allá de su temporalidad interna, algunas estructuras ludoficcionales remiten unos ritmos afectados por emociones complejas afines a la demora, el desinterés Kantiano y el aburrimiento profundo heideggeriano. El *tempo* se relaciona con el *slow game*, con las experiencias que alientan o permiten la exposición a la lentitud como estética, con las narraciones catalíticas (García-Catalán et al., 2019) y la atención profunda (Marsh, 2016: 45) que permite una lectura contra la velocidad vital contemporánea, ligando la experiencia estética con una temporalidad más pausada y contemplativa. Este tiempo lento puede imponerse como una decisión estética –en los walking simulators–, como una opción dentro de un catálogo de posibilidades –en las escenas introspectivas de *Life is Strange*– o como una postura del jugador –en juegos como *Grand Theft Auto V* donde el jugador puede adoptar el slow gaming. El tiempo lento enfrenta al jugador a atmósferas complejas para experimentar la estética de la dificultad desde nuevos postulados. Y por no quedarnos tan solo en la construcción del tempo lento, el ejemplo de *Hotline Miami* es útil para observar cómo el tempo frenético sirve para escribir un estado de ánimo, que imbrica el diseño audiovisual y mecánico, de alienación con el sistema, de actuar por pura inercia siguiendo los dictámenes de unos demiurgos. El tempo frenético también sirve para enfrentar al jugador con atmósferas complejas, que ayudan a definir la estética de la dificultad.

Ambiente – En la creación de la atmósfera, el tono es la herramienta que describe las sensaciones adscritas a una obra, mientras que el tempo contempla la relación temporal con un texto. El ambiente es útil para definir la atmósfera mediante aspectos significativos como la iluminación, el clima o el sonido. Por ejemplo, el sonido ambiental de un espacio silencioso dónde solo se perciben el suave viento que mece las hojas de los árboles y arbustos, una puerta o ventana chirría en la lejanía y el crepitar de un cartel luminoso, sumado a la oscuridad y la niebla, podemos describir una escena de terror. En *Bloodborne*, la poca presencia de música otorga gran presencia al sonido de ambiente, lo cual permite escuchar los sonidos de la ciudad: los quejidos sufrientes, los gritos de dolor, los pasos de algún enemigo cercano, o el sonido acuoso de algún ser de pesadilla. Los espacios vacíos, fríos y sin vida, ambientado por ruido blanco constante, puntuado por algún sonido mecánico y por la melancólica música que suena al leer las cartas de algún familiar, describen el mundo inhumano de *North*. Un caso contrario lo podemos encontrar

en *Animal Crossing: New Horizons* pues, como sucede en tantos juegos de Nintendo, configura una ambientación sonora plácida que invita al jugador a quedarse a vivir.

Apuntes sobre el patrón

La atmósfera es un recurso estético que transmite sensaciones complejas mediante la alquimia de componentes audiovisuales, espaciales, mecánicos, ficcionales y narrativos, que extiende sus lazos afectando, al mismo tiempo que es afectado, a la capacidad interpretativa del jugador, su identidad, perfil y contexto. Este patrón es significativo en la percepción de la dificultad de una obra ludoficcional por afectar a las sensaciones que transmite, a una serie de emociones profundas que evoca a partir de los conceptos abstractos de *tono*, *tempo* y *ambiente*. La atmósfera es muy útil al hablar de videojuegos con ambientes opresivos y desagradables, puesto que sostienen experiencias ligadas a la estética de la dificultad, tanto por el reto no-mecánico como por el reto tradicional. La creación de atmósferas oscuras y de pesadilla es vital para inspirar en el jugador un estado de alerta, tensión y peligro. Pero también pueden despertar emociones intensas, en su mayoría negativas, como la tristeza o la melancolía, la soledad o el sacrificio. La atmósfera es un recurso ficcional complejo y abstracto, que escapa de la concreción, pero útil para definir una pátina estética relevante para la experiencia del jugador y su percepción de la dificultad.

4.5 Afectos

Las emociones en el videojuego han estado principalmente vinculadas a la diversión, el escapismo o la alegría, por un lado; y al reto, la superación personal, el esfuerzo y la frustración, por otro. Aunque estas son las tendencias más habituales en el diálogo de la emoción en el videojuego, otra vía es la que utiliza el melodrama como herramienta de validación cultural (Murray, 2005: 83-84). Hacer llorar al jugador es, desde esta perspectiva, una forma de trascender la significación emocional del videojuego y elevar la capacidad del medio para despertar emociones complejas. Estas miradas a la emoción en el videojuego reflejan solo una parte de las posibilidades expresivas del medio, no su totalidad. Se trata de un campo complejo, en parte, por la gran cantidad de teorías que pueden aplicarse al marco ludoficcional. En respuesta a esto, tomamos como referente la teoría de los afectos, por ser una de las más utilizadas en los game studies y por su carácter analítico (Bown, 2017: 85-86), aunque compartimos la perspectiva de Ahmed (2015: 310-311) que diferencia emoción y afectos tan solo por ligeros matices. Los afectos son sentimientos experimentados en tercera persona, mientras que las emociones lo hacen en primera (Ngai, 2005: 25-26); e implican una relación intrínseca entre sujeto y objeto (Massumi, 2015: x). Además, ha tenido usos interesantes antes en el campo de los game studies que la abordan “no como una relación entre individuos, sino como un afecto definido por sensaciones como la vulnerabilidad, la pérdida del control o la precariedad” (Doyle-Myerscough, 2019). Esto no niega el uso de la emoción como sinónimo a los afectos, principalmente, porque mantienen muchas similitudes.

Para construir el patrón, orientamos el discurso a las respuestas afectivas y/o emocionales que derivan de los procesos ludoficcionales en los que está inmerso el jugador y que guardan una estrecha relación con la estética de la dificultad. Por tanto, abordamos el espectro negativo de los afectos, con el sufrimiento como eje de la experiencia ludoficcional. Los afectos negativos devienen en reto emocional, lo cual se vincula a la paradoja de la tragedia (Morreal, 1985) o la experiencia del terror ficcional (Hanich, 2010). Desarrollarlo de esta manera nos permite introducir en la perspectiva afectiva sensaciones como el *vértigo* (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019), la *Pasión* (Han, 2018), los *ugly feelings* (Ngai, 2005), la *frustración*, el *alivio* y la *empatía*. Hemos preferido acotar a seis los componentes del patrón para no extendernos demasiado. Algunos afectos importantes como el miedo se han dejado de lado porque pueden adjuntarse al vértigo y la empatía, conceptos que nos permiten englobar más recursos afectivos. No es la intención de este estudio adoptar ni crear un modelo afectivo concreto, tan solo una parte del estudio de la dificultad que no podía ser obviada. Por ello, preferimos tomar un conjunto de conceptos, a partir de la literatura del desarrollo teórico y la experiencia propia, que describen experiencias de la estética de la dificultad.

Componentes:

Vértigo – El *vértigo* es una sensación compleja vinculada al juego, el deporte y las situaciones lúdicas donde el sujeto pierde el control y se abandona a las sensaciones. El vértigo siempre acontece dentro de un espacio controlado y seguro que permite sentir placer de estas actividades. Las náuseas y el miedo que provoca montar en una atracción de feria no impide que la gente la disfrute, aunque debería evitarla por desagradable (Caillois, 1986: 63). La sensación de peligro y miedo que provoca la pérdida de control desaparece ante la exposición a un peligro real. Entonces, solo se trata de un sufrimiento lúdico cuando no es “real”, aunque las sensaciones que evocan sí lo son (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019: 29). El vértigo es afín al sufrimiento, al sometimiento, al dolor y al fracaso que podemos ver en juegos como *Bloodborne*, al miedo en *Silent Hill*, ante la carencia de poder del jugador sobre la situación de *Octodad: Dadliest Catch*, por lo que no solo está unido a experiencias oscuras, sino también con la comedia. Por consiguiente, también está adscrito a la fantasía de impotencia donde el jugador sufre por su falta de poder para superar un reto. Pero también, y esto es significativo, el vértigo está relacionado con el abandonarse a las sensaciones, con el puro disfrute que puede provocar jugar a *Taiko no Tatsujin* con los tambores.

Pasión – La *Pasión* (Han, 2018) es la búsqueda de la trascendencia por la vía del dolor y del esfuerzo. Es una forma afectiva que guarda una estrecha relación con los discursos meritocráticos, la superación personal y la competición –contra otros, la máquina o uno

mismo— que tienen por objetivo alcanzar la gloria y el reconocimiento. Es una sensación visceral opuesta al vértigo porque busca la dominación del sistema ludoficcional. Aunque es una forma de acercarse al texto, muchos videojuegos buscan activamente la dedicación pasional del jugador, aunque sea en menor gradación. Entonces, abordamos la Pasión como afecto de forma más amplia que la trascendencia de Han o los discursos tóxicos en torno a la meritocracia, aunque los puede incorporar. Así, la característica principal es el esfuerzo del sujeto en favor de dominar el sistema y demostrar la valía del jugador, aunque siempre dentro de sistemas que lleven a ello, como los videojuegos rítmicos como *Guitar Hero*, los que incluyen clasificaciones, como *Super Meat Boy*, o los considerados como “dignos” por la comunidad hardcore, como *Dark Souls*. Tampoco podemos obviar otras formas de Pasión videolúdica ajenos al jugador hardcore y a las clasificaciones mundiales, como podemos observar en los jugadores asiduos a *Candy Crush Saga* (King, 2012) o los jugadores que lucen islas de ensueño en *Animal Crossing: New Horizons*.

Ugly feelings – Los *ugly feelings* son todas aquellas emociones no catárticas, amorales e insatisfactorias y que tienen como factor significativo la duración, no son purificadoras ni terapéuticas. Ngai contrapone los ugly feelings a emociones como el miedo, la ira, la simpatía, la melancolía o la vergüenza, que sí son catárticas, dramáticas o nobles. Son emociones como la *irritación*, el *aburrimiento*, la *ansiedad*, la *envidia*, la *confusión*, la *incomodidad* o la *paranoia*. Juegos extremadamente difíciles como *Kaizo Mario World* causan irritación y ansiedad; el largo trayecto de *Desert Bus* es aburrido e incómodo; o la estridencia de *Slave of God* causa confusión e incomodidad. Pero los ugly feelings, en tanto que afectos, dependen del propio jugador, por lo que las emociones descritas pueden surgir en cualquier tipo de obra que se las cause, como vergüenza ante la incapacidad de superar un juego como *Dark Souls* o aburrimiento, en clave negativa, con *Death Stranding*. Pese a lo relevante de tener en cuenta la respuesta del jugador en un estudio postfenomenológico, resulta imposible tener todas estas posibilidades en cuenta, por ello preferimos centrar nuestra atención en las claves afectivas del objeto estético no como una certeza, sino desde la abstracción.

Frustración – La frustración es una de las principales emociones asociadas al reto, como ese sentimiento que nace de la imposibilidad de satisfacer una necesidad. La frustración está vinculada a la desilusión y la decepción, por lo que puede motivar emociones como la tristeza o la ira. Videojuegos que inscriben parte de su potencial estético en los ciclos de repetición constante, como *Hotline Miami* y *Bloodborne*, se crea una confrontación constante entre el esfuerzo y la frustración; el esfuerzo de intentar superar un reto y la negación a este intento castigado con la repetición. Pero esta postura solo se fija en lo mecánico, cuando también afecta a lo ficcional: el jugador puede sentirse frustrado por

las derivas de la trama, como la imposibilidad de evitar ciertos eventos en juegos narrativos como *Life is Strange*; o la negación de la libertad del jugador en *Shadow of the Colossus*.

Alivio – La frustración es la respuesta a la negación de una necesidad, es un esfuerzo que no puede ser recompensado por la dificultad del obstáculo que impide alcanzar dicha necesidad, por incapacidad del sujeto o por ambas. El juego necesita del sufrimiento para existir –esto lo respalda, por ejemplo, la paradoja del fracaso de Juul (2013)– por la confrontación mecánica, afectiva, interpretativa o ficcional a la que siempre arrastra al jugador. El concepto budista del *dukkha* describe los ciclos constantes de insatisfacción vital, por lo que resulta útil en el estudio del videojuego (Mortensen & Navarro-Remesal, 2019). El sufrimiento es inevitable, pero este puede desaparecer momentáneamente al alcanzar un objetivo o necesidad, provocando alivio. Entendiendo el videojuego desde estas estructuras de sufrimiento y alivio, introducimos la ruptura del sufrimiento en el triángulo MPF, como la necesidad de sobreponerse a la insatisfacción. Como el resto de los afectos, aunque el reto mecánico sigue prevaleciendo, es aplicable a otras formas del reto ludoficcional. Entonces, podemos hablar del alivio ante el sufrimiento del jugador desde terrenos más obvios, al superar a un jefe especialmente difícil en *Bloodborne*, pero también como al final de *Death Stranding* Sam por fin ha podido formar una familia junto a Lou. Una de las características del videojuego casual descritas por Juul (2010: 45-49) es el feedback positivo constante o *juiciness*. Esto puede verse como una forma de aliviar al jugador de forma constante, que en ningún momento se sienta frustrado durante demasiado tiempo.

Empatía – La *empatía* es un sentimiento que resuena entre personas (Ahmed, 2019: 204) u objetos que implica sufrir con el sufrimiento de otros. Si los afectos es la forma en que afectamos y somos afectados por los demás, la empatía es una forma de afecto que el sujeto siente de forma vicaria la experiencia emocional de otro. Mediante la empatía el videojuego hace al jugador participe de sus acciones, por lo tanto, también de sus consecuencias. El jugador se siente responsable de sus actos por la construcción empática de la ludoficción. La empatía establece una relación directa con la implicación del jugador, como el sentimiento de culpa en *Shadow of the Colossus* o *This War of Mine*. Pero la empatía no solo permite expresar la culpabilidad del jugador, también crear vínculos afectivos con los personajes y el mundo como hacen otros medios, como en *Life is Strange* o *The Walking Dead*. Como hemos explicado anteriormente, en tanto que afecto, la empatía no puede imponerse incluso cuando es el objetivo principal del juego. Juegos como los mencionados pueden no tener el efecto buscado y otros, que no lo buscan con tanto ahínco, sí generar el sentimiento de empatía con el jugador.

Apuntes sobre el patrón

Los afectos son un concepto complejo y esquivo, pese a la cantidad de literatura que lo aborda, que escapa de los objetivos de la investigación. Para nuestra metodología de análisis, no creamos ni adoptamos ningún modelo afectivo concreto, tan solo tomamos la teoría base que los describe como la forma en que afectamos y somos afectados por otros, sean sujetos u objetos. La dimensión emocional y afectiva del videojuego no puede obviarse en un estudio de la estética de la dificultad, porque la dificultad es una forma afectiva, un modo de afectar y verse afectado por el juego. Por ello, la selección de componentes es un conjunto de conceptos que describen formas afectivas de la dificultad que generan unas respuestas y comportamientos dentro de un margen de posibilidades. Los seis componentes –*vértigo*, *Pasión*, *ugly feelings*, *frustración*, *alivio* y *empatía*– engloban algunas de las sensaciones y ánimos que puede despertar un videojuego como estética de la dificultad. Una selección que, repetimos, no pretende ser una taxonomía, tan solo unos marcos conceptuales que nos permiten hablar de la capacidad afectiva del videojuego desde la perspectiva de la dificultad.

4.6 Narrativa

Entender el videojuego en términos narrativos puede resultar problemático si solo se toman las directrices de la narrativa clásica y literaria (Ryan, 2006: 184), pues aunque contienen elementos narrativos, no se atienen de forma obligatoria a la narratología clásica (Calleja, 2011: 115). La narrativa en el videojuego se adapta a la idiosincrasia del medio, a las estructuras lúdicas, aunque tome muchos préstamos lingüísticos del cine o la literatura. Por ello la narración en el videojuego no puede cerrarse en esquemas establecidos, debe aportar mecanismos propios, formas de abordar sus temáticas y de construir sus historias. Como método para aproximarnos a los mecanismos narrativos en la estética de la dificultad nos servimos de cuatro componentes: los *espacios* narrativos donde el videojuego relata su historia, en muchos casos, tomando prestados los recursos de otros medios; las *acciones* narrativas son los verbos con los que el jugador puede expresarse dentro del mundo ludoficcional con peso narrativo; con el *plano* se expresa las capacidades narrativas de la cámara que sitúa al jugador dentro de un espacio virtual; y la *complejidad* narrativa es la construcción de la narración de forma desordenada o poco clara siguiendo las directrices de la teoría cinematográfica. Mediante estos cuatro componentes podemos explorar la narración tanto en forma como en fondo.

Componentes:

Espacios –El videojuego es un medio cultural bastardo, influenciado por muchos lenguajes previos, principalmente, el juego tradicional, el medio audiovisual y literario. Recursos que son integrados en espacios concretos de las estructuras lúdicas para

desarrollar las historias con sus propias fórmulas, esto es, utilizando la interacción del jugador con el texto (Fernández-Vara, 2009: 44). En estos espacios narrativos –micro narrativas, narrativa ambiental, narrativa indexada (Fernández-Vara, 2011; Jenkins, 2004)–, el videojuego muestra su expresividad para desarrollar historias, permitiendo ampliar el mundo ludoficcional y, sirviéndose de esta fragmentación, forzar al jugador a crear un puzle narrativo. Esta fragmentación es una de las complejidades narrativas del videojuego, puesto que esparce y oculta las piezas a lo largo de su estructura y utiliza formatos diferentes para adecuarse a la narración, como expone Navarro-Remesal (2016: 125-129). La fragmentación de la historia en pequeños retazos convierte al jugador en un detective que debe unir todas las piezas para comprender el todo narrativo, como en el parco e inconexo hilo narrativo de *Bloodborne*. En *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018) el jugador es un investigador que explora un barco, el escenario de una tragedia donde murieron decenas de personas, recopilando información y reconstruyendo narración hasta comprender el todo. *Disco Elysium* también se desarrolla a partir de una investigación, en este caso, interpretando a un detective amnésico. La historia se articula mediante largos diálogos con personajes secundarios y con uno mismo, reflexiones internas que se despliegan a medida que el jugador mejora sus habilidades, explora el mundo y su propio pasado. Estos espacios narrativos permiten al jugador desarrollar la trama a su ritmo y profundizar en su compleja historia dependiendo de las habilidades desarrolladas, pero también de su interés.

Acciones – Las acciones del jugador en el mundo ludoficcional suelen centrarse en su sentido funcional y operativa, pero en casos concretos estas acciones funcionan como mecanismos narrativos. En la imbricación entre mecánicas y narrativa, se construyen metáforas que expresan un peso dramático y discursivo dentro de la ficción. Son las mecánicas narrativas (Dubbelman, 2016: 43), que plantean un reto interpretativo, afectivo y narrativo, por el valor simbólico y narrativo dentro de la ficción. *That Dragon, Cancer* hace significativa la poca capacidad de agencia del jugador por el peso que las interacciones tienen en la narración. En *Brothers: A Tale of Two Sons*, el mapeado del control presenta un valor simbólico que describe los lazos afectivos entre los hermanos, pues la parte derecha del mando maneja a un hermano y la izquierda al otro, matizado y ampliado con la muerte del hermano mayor al final del relato. Es una forma activa, e imbricada en las mecánicas, de desarrollar la trama.

Plano – La cámara juega un rol operativo en el acceso del jugador al mundo virtual que lo sitúa en una posición concreta frente a la ficción, sea la cámara en primera persona, cenital o en tercera persona, fija o libre. Como ocurre con el plano en el cine o el marco de un cuadro, la cámara determina el punto de vista de la ficción, lo que el jugador puede

o no ver. Pero este mecanismo no se reduce a lo funcional y operativo, es también un dispositivo narrativo (Nitsche, 2008: 85). La perspectiva del jugador en el mundo del juego contribuye a la relación entre el jugador y el mundo del juego, tanto en su dimensión operativa como ficcional, además de ofrecer experiencias narrativas a partir de la mirada. La cámara en *Hellblade: Senua's Sacrifice* se mantiene siempre pegada al personaje de forma opresiva, adscribiéndose al relato de la psicosis de la protagonista. El uso expresivo del plano en *Kentucky Route Zero* describe y apoya el tono moroso y melancólico de la narración.

Complejidad – Los *mindgame games* (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2016: 327) plantean su reto en la interpretación y la búsqueda de significados dentro de estructuras narrativas obtusas que dificultan la comprensión. Este proceso de comprensión se sustenta en la reorganización de eventos y la construcción de significado al texto, la realización de hipótesis e interpretaciones sobre el discurso subyacente. Son obras que buscan provocar incertidumbre narrativa (Costikyan, 2013), utilizando el misterio con forma de puzle a resolver, planteando un reto narrativo similar a la ficción cinematográfica y televisiva compleja (Loriguillo-López, 2018). Por ello es un aporte significativo a la comprensión de la estética de la dificultad. Videojuegos como *Silent Hill 2*, *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017) o *Disco Elysium* se adscriben a los discursos de la complejidad narrativa, tanto por presentar a narradores no fiables o amnésicos, poderes fácticos que controlan el destino de los personajes, narraciones dislocadas y desordenadas o una baja comunicabilidad en la transmisión de sus ideas.

Apuntes sobre el patrón

La narrativa es un elemento relevante en el estudio de la estética del videojuego, por tanto, también de la percepción de la dificultad. Es un factor vinculado a emociones como la curiosidad y el vértigo, además de procesos hermenéuticos (Bateman, 2016: 13). La narrativa de un videojuego es una forma de profundizar en la ficción, de contextualizar de forma precisa el universo ludoficcional y cómo el jugador actúa dentro del mundo. Es un método para implicar al jugador en el texto. Además de su significación emocional, las relaciones establecidas con la performance del jugador se imbrican en su forma de afrontar la partida (el perfil), la interpretación del texto del que extraer significados y la identidad, más cerrada o expresiva dependiendo de los intereses estéticos de la obra. Como mecanismo del sistema, las diferentes formas narrativas del videojuego se integran en la estructura del mundo e interfaz, en el diseño de los personajes y de sus características (vulnerabilidad, recursos, obstáculos). El mapa conceptual de la narrativa como elemento de la estética de la dificultad lo conforman: los *espacios* narrativos, las *acciones*, los

planos y la *complejidad* narrativa. Este mapa de componentes plantea la dificultad no-mecánica en conjunción a la narrativa desde una perspectiva emocional, cognitiva e interpretativa.

4.7 Resumen y tabla de la ficción en el triángulo MPF

El reglamento y mecánicas del videojuego necesitan del aparato ficcional para representarlos en pantalla y que el jugador los comprenda. La ficción está imbricada en las mecánicas, están intrínsecamente unidas, dos dimensiones necesarias para entender el videojuego como experiencia estética, aunque la ficción haya albergado una posición secundaria frente a las mecánicas. El diseño artístico, las temáticas abordadas y el desarrollo de la historia, entre otros mecanismos ficcionales, afectan a la percepción de la dificultad. Por ello debemos considerar la ficción como un factor estético relevante que afecta a toda la experiencia ludoficcional. En este módulo es donde la dificultad no-mecánica ha adquirido una mayor relevancia, como el reto que nace de la comprensión del mundo, de su ficción y narrativa, la condición ética y cómo esto y otros elementos afectan emocionalmente al jugador.

En el espacio dedicado a desarrollar las funciones de la ficción en el marco del MPF, hemos desglosado los patrones y componentes adscritos a la pátina representacional que contextualiza el reglamento, diseño y mecánicas. A partir de estos elementos, se pueden articular reflexiones en torno a cómo la ficción dentro de un entorno lúdico moldea la percepción del jugador y lo dirige hacia unos discursos concretos dentro del marco de la libertad dirigida. Por último, dejamos constancia de los patrones y componentes que constituyen el módulo ficcional dentro de nuestra propuesta metodológica:

Ficción	
<i>Patrones</i>	<i>Rutinas/funciones/usos</i>
Mundo ludoficcional	Densidad, habitabilidad, alterabilidad, límites, autonomía, coordenadas éticas.
Arte	Tecnología, presentación.
Temática	Objeto central, postura.
Atmósfera	Tono, tempo, ambiente.
Afectos	Vértigo, Pasión, ugly feelings, frustración, alivio, empatía.
Narrativa	Espacios, acciones, plano, complejidad.

Tabla 4: Ficción triángulo MPF (elaboración propia).

5 Conclusiones del triángulo MPF

La dificultad en el videojuego es la expresión de una fuerza opositora al avance del jugador que se esfuerza por alcanzar un estado deseado. Se trata de un elemento inherente al videojuego como un reto o serie de retos que, habitualmente, han estado vinculados a los desafíos de habilidad mecánica, aunque su valor expresivo reside en su potencial para llevar a la reflexión y despertar emociones intensas, principalmente negativas –que no se traducen ad hoc en experiencias negativas–, que demandan algún tipo de esfuerzo –físico, intelectual, emocional, etcétera– significativo. El MPF es una herramienta de análisis útil para detectar los recursos propios del videojuego, o de la experiencia de juego, que pueden afectar a la experiencia de la dificultad ludoficcional. Debido a esto, el modelo MPF toma forma triangular, porque explicita la conexión entre los tres módulos que articulan la experiencia, además de explicitar la importancia equivalente de cada uno; a ello se debe también la extensa explicación de patrones y componentes. Las mecánicas, performance y ficción son conceptos muy amplios y útiles como marcos conceptuales, pero necesitan del apoyo de otros elementos que concreten sus posibilidades expresivas. Ese es el papel de los patrones y componentes. Pero este extenso desarrollo conceptual no enclaustra la definición de dificultad, tan solo conceptualiza ideas complejas en nociones más comprensibles y concretas. Los patrones y componentes son conceptos que reúnen tendencias y prácticas asociadas a las dimensiones mecánicas, performativas y ficcionales, aunque sin formar cercos inamovibles en torno a su significación. Es decir, todos los patrones y componentes guardan una estrecha relación con los patrones y componentes de otros módulos, porque sus fronteras son porosas y maleables. Se necesitan y apoyan los unos en los otros para crear significados.

Con esta argumentación justificamos el triángulo MPF como una metodología con ventajas frente a modelos formales como el MDA. El carácter estético que guía el análisis tiene como objetivo reflexionar sobre el sentido de la dificultad en el videojuego y, así, responder a las preguntas que articulan la tesis y darle relevancia a un concepto que ha sido reducido a una parcela minúscula de su significado. Cercar el análisis de la estética de la dificultad en cualquier forma de expresión solo sirve para obnubilar toda reflexión. Por ello, la propuesta del triángulo MPF es ofrecer herramientas que guíen esta reflexión. De aquí viene la insistencia en la apertura del modelo y en las relaciones múltiples entre sus módulos, patrones y componentes, pues representan elementos abiertos a la interpretación, con descriptores con múltiples posibilidades. Por ello, también puede ser utilizado para otro tipo de análisis, aunque pueda resultar limitado dado que está dirigido al análisis de la dificultad.

Al inicio de este bloque presentábamos el triángulo MPF con un esquema (*Ilustración 60*) donde se evidenciaba el apoyo entre los tres módulos que lo componen: mecánicas, performance y

ficción. Este triángulo se complementa con las tablas de patrones y componentes adjuntas al resumen de cada uno de los módulos (*Tablas 2,3 y 4*). Como resumen de todo esto, presentamos la tabla de patrones y componentes del triángulo MPF en su totalidad:

Módulo	Patrones	Componentes
Mecánicas	Vulnerabilidad	Vitalidad, Mortalidad, Repetición
	Recursos	Tipología, Usabilidad, Aleatoriedad
	Control	Input, Mapeado, Verbos, Datos
	Información	Instrucciones, HUD, Entorno, Lenguaje, Exposición
	Estructura	Navegación, Segmentación, Curvas de dificultad, Generación aleatoria
	Temporalidad	Limitaciones, Ciclos, Flujo
	Obstáculos	Enemigos, Puzles, Escenarios, Decisiones
	Adaptabilidad	Fija, Configurable, Modular
Performance	Perfil	Cultura, Conocimientos previos, Preferencias, Implicación, Dedicación
	Análisis	Lógica interna, Estrategia, Resolución, Optimización
	Habilidad	Reflejos, Coordinación, Resistencia, Percepción, Hándicap autoimpuesto
	Contextualización	Contexto de partida, Contexto de creación
	Interpretación	Discurso, Sentido
	Identidad	Cerrada, Expresiva, Atlética
Ficción	Mundo ludoficcional	Densidad, Habitabilidad, Alterabilidad, Límites, Autonomía, Coordenadas éticas
	Arte	Tecnología, Presentación
	Temática	Objeto central, Postura
	Atmósfera	Tono, Tempo, Ambiente
	Afectos	Vértigo, Pasión, Ugly Feelings, Alivio, Frustración, Empatía
	Narrativa	Espacios, Acciones, Plano, Complejidad

Tabla 5: Desglose de patrones y componentes del Triángulo MPF (elaboración propia).

6 Justificación de la muestra

En este segundo bloque explicamos los fundamentos del triángulo MPF como propuesta metodológica. Y como tal, será aplicada a un conjunto de videojuegos ilustrativos del significado y características de diferentes motivos ludoficcionales relacionados con la estética de la dificultad, y algunas de las posibles expresiones estéticas de cada uno. Debido a la importancia de esta selección de videojuegos, antes de aplicar el triángulo MPF, es necesario justificarla.

Como escribe Katrin Becker (2011: 49) “una de las razones de peso para esforzarse en justificar la elección de un juego para su uso en un estudio es hacer de ese estudio algo más creíble”. La selección de juegos debe tener una razón de ser, una justificación que explique su existencia dentro del estudio, de lo contrario se consideraría una selección arbitraria. Los videojuegos seleccionados deben ser adecuados para su propósito de ilustrar posibles usos de cada uno de los motivos. Por consiguiente, es necesario que ilustren el motivo concreto según las especificidades estéticas de cada motivo. No es necesario que sea el mejor exponente posible, pero debe estar justificado y no debería dejar dudas sobre las reflexiones que propone.

Para la selección de juegos se ha tomado la experiencia personal del autor, respaldada y edificada sobre la literatura del marco teórico. Como explica Susana Tosca (2020: 56) “debemos incorporar la propia experiencia del investigador como fuente de conocimiento, no a escondidas, sino abiertamente”. A saber, la selección medra entre “non-playing analysis” y el “play testing” (Aarseth, 2003; Bjork & Holopainen, 2005). Espen Aarseth propone un modelo de estudio del juego basado en la experiencia y análisis personal pero respaldado por un buen número de fuentes, que ya han sido presentadas en su mayoría en el desarrollo teórico. A todos los videojuegos se le ha dedicado el tiempo suficiente como para poder detectar los patrones y componentes que les permiten adscribirse a un motivo o varios. Además de los artículos académicos, se han utilizado otras fuentes de “non-playing analysis” de menor calado, como artículos, noticias y críticas que sirven para dimensionar el objeto de estudio dentro del contexto sociocultural contemporáneo. La tesis se limita a estas fórmulas de análisis filtradas por la experiencia personal del autor, obviando conscientemente posibles acercamientos sociológicos al objeto de estudio. Debido a su carácter estético, esta tesis no tiene como objeto la ingeniería de datos ni abordar la forma en que los motivos estéticos de la dificultad afectan a jugadores concretos. Por ello, y por las limitaciones mismas que tiene centrarse en esta perspectiva entre la estética, el formalismo y la fenomenología, se obvia esta perspectiva que, sin duda, aportaría una nueva y valiosa mirada al objeto de estudio.

Como explica Becker (2011: 48), “el estudio de un juego no hace extrapolables las conclusiones que extraigamos de este a otros videojuegos”. Es decir, los ejemplos principales sirven para ilustrar y/o matizar un motivo o uno de sus posibles usos, por eso no tienen que extrapolarse a otros videojuegos, aunque sean similares. La selección de juegos sirve para ilustrar una teoría,

que el videojuego difícil es mucho más que un reto de habilidad, y gracias a la taxonomía de motivos podemos describir un amplio conjunto de expresiones de la dificultad significativas. Son ejemplos específicos que ilustran una expresión estética de la dificultad y que están adscritos a los intereses personales y de acceso del autor.

Consideramos que la selección de videojuegos debe ilustrar la diversidad del medio, de modo que hemos incluido videojuegos populares como *Uncharted*, *Red Dead Redemption 2* o *Death Stranding*; así como obras experimentales y artísticas alejadas de los circuitos comerciales como *Let's Play: Ancient Greek Punishment*, *The Graveyard* o *Mainichi*. Entre ambas posturas, el videojuego indie ostenta una amplia variedad de referencias. Esto se debe a su querencia por el reto tradicional, como también por su predilección por aproximarse a temas inusuales o poco tratados por el videojuego mainstream; o por adoptar una postura inusual, alternativa o contracultural (Pérez-Latorre, 2015: 130-131). *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *This War of Mine*, *What Remains of Edith Finch* y *That Dragon, Cancer*, tratan la enfermedad mental, la guerra o la muerte desde una perspectiva alejada del mainstream pero dentro del entramado industrial del videojuego, una concepción del medio como modo de expresión personal.

Además de la necesidad de introducir variedad desde la perspectiva industrial, nuestra propuesta metodológica permite incorporar un amplio muestrario de videojuegos con relación a la dificultad como experiencia estética. Esto se traduce en que incluimos videojuegos que tienen el apelativo de difíciles como videojuegos que adscribimos a la dificultad no-mecánica u otras categorías de la dificultad como la poética de Mitchell, Kway, Neo y Sim (2020) o la dificultad interpretativa y afectiva de Patrick Jagoda (2018). Gracias a esta aproximación, nuestro estudio engloba videojuegos considerados por público y crítica, como *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Baba is You* o *Celeste*; videojuegos que incorporan modos de juego diseñados especialmente con la alta dificultad en mente, como el modo 'Realista' de *The Last of Us* o el modo "Hardcore" de *Disco Elysium*; aproximaciones al videojuego difícil que dependen de la performance del jugador, como jugar para conseguir altas puntuaciones en *Dance Dance Revolution* o *Bayonetta*; o también la mencionada dificultad no-mecánica, como aquella configuración de la dificultad que no se adscribe a los parámetros del reto tradicional, como ocurre en videojuegos como *Life is Strange* y *Firewatch*. Todos los videojuegos mencionados en estos párrafos han aparecido en algún momento del desarrollo teórico, así que de momento no necesitan mayor explicación.

En un principio consideramos incorporar juegos de mesa al estudio, pero durante la evolución del mismo, cambiamos de idea porque la muestra era poco representativa. Pero esta perspectiva solo queda apartada para poder profundizar en ella en futuras investigaciones. También, como explicábamos en la introducción, han quedado fuera del estudio los videojuegos multijugador y la escena competitiva, así como muchas de las modificaciones de reglas que alteran la dificultad

en positivo y negativo. No son vías cerradas al modelo de análisis, más bien caminos que han quedado fuera por la envergadura alcanzada en el trabajo, así como preferencia personal. En lugar de realizar un estudio superficial, que a todas luces sería insuficiente, hemos preferido apuntar en el desarrollo teórico y el modelo MPF algunos aspectos que afectan tanto al juego multijugador como al de un solo jugador –como los hándicaps autoimpuestos– y dejar el estudio multijugador para el futuro. Otro fructífero campo de estudio que ha quedado fuera es el estudio de videojuegos retro. Aunque sí se mencionan o forman parte del estudio algunos juegos previos, el estudio se centra videojuegos de la última década. Esta decisión se ha tomado, principalmente, por el acceso a estos juegos y a documentos que contextualicen su publicación y porque abre demasiado el foco del estudio. Pero de esta carencia, en un futuro puede nacer un estudio dedicado a una perspectiva histórica de la estética de la dificultad. De todas formas, es importante recalcar de nuevo el carácter introductorio de la tesis, en tanto que primer acercamiento al objeto de estudio. Una condición que, entre otras cosas, implica muchas limitaciones.

Los resultados finales nacen de una cadena de factores iniciada en la literatura utilizada en el desarrollo teórico inicial, del cual se ha destilado el triángulo MPF. Este se ha aplicado a un amplio conjunto de juegos –seleccionados siguiendo las directrices explicadas en los párrafos previos– de los que hemos extraído anotaciones específicas sobre la experiencia personal centradas en aspectos expuestos en el marco teórico y puestos en diálogo con los patrones y componentes delimitados por el modelo MPF. Estas anotaciones sintetizan la experiencia estética de la dificultad desde la primera persona explicando, por ejemplo, el tipo de retos mecánicos encontrados, el diseño del personaje, las sensaciones de explorar su mundo, las posibilidades de expresión como jugador emancipado, los temas abordados o los posibles discursos y lecturas extraíbles. A partir de estas notas, despojándolas de las redundancias y afinándolas al aplicarles el MPF, confeccionamos un listado de motivos que inciden en la estética de la dificultad articulada en esta tesis. El listado resultante ha quedado en una versión reducida en veinticinco motivos seleccionados como los más representativos, los que mejor se adscribían a la literatura del desarrollo teórico y a la demostración de las posibilidades de la estética de la dificultad. El resto de los motivos, se han incorporado dentro de nuestro listado en otros similares, o directamente han sido eliminados. Se ha tomado esta decisión drástica por la extensión de la investigación. La selección final queda definida por estos factores:

- Reflejar diferentes aspectos de la dificultad explorados en el desarrollo teórico.
- Aplicar todos los componentes del triángulo MPF incorporándolos en, como mínimo, uno de los motivos de la taxonomía.
- Poder juntar bajo un mismo descriptor, como mínimo dos motivos.
- Poder ilustrar con un mínimo de tres ejemplos cada uno de los motivos.

Estas cuatro condiciones nos permiten introducir una gran variedad de motivos, no son grandes restricciones. En el tercer punto mencionamos los descriptores, que son un método de clasificar los motivos para hacer la navegación más clara. Estos descriptores no forman muros que enclaustran los motivos que los forman, dado que todos estos guardan relación entre ellos.

En la selección final han quedado fuera algunos motivos menores o secundarios por su especificidad, como la “presión temporal”, las “huidas”, “oleadas de enemigos” o la “agresividad audiovisual”; o por la necesidad de ampliar el marco teórico para poder aplicarlos de forma rigurosa, como la “culpabilidad”, el “trauma”, el “pesimismo” o “lo sublime”. Los motivos que han quedado fuera, en algunos casos, han sido fagocitados por otros por sus similitudes, como los centrados en la dificultad narrativa que han quedado resumidos en la “complejidad narrativa”, como la opacidad narrativa –el relato opaco de una baja comunicabilidad– y el mindgame game –narraciones dislocadas, múltiples puntos de vista o narradores no fiables–. Aunque ambos representan dos formas de dificultad narrativa, se ha considerado aglutinar en un solo motivo ambas posibilidades en lugar de eliminar una. Esta regla se ha aplicado a otros motivos, dado que consideramos más importante proporcionar una taxonomía representativa de las posibilidades del triángulo MPF y, sobre todo, de la amplitud expresiva de la dificultad como experiencia estética y alejarla del hermetismo en torno al reto mecánico.

Bloque III – Los motivos estéticos de la dificultad

1. Los motivos estéticos de la dificultad

La dificultad en el lenguaje ludoficcional, pese a la usual cerrazón en torno al reto mecánico de medios, industria y usuarios, comienza a ser estudiada desde perspectivas estéticas –descritas en el marco teórico– como demuestran el enfoque de la gameplay poética (Mitchell et al., 2020; Sim & Mitchell, 2017), la dificultad interpretativa y afectiva (Jagoda, 2018), o diferentes tipos de dificultad percibida (Denisova et al., 2020) que resultan en respuestas emocionales negativas (Bopp et al., 2018). Estos estudios, dentro de sus limitaciones, ayudan a hilvanar un pensamiento más rico en torno a la dificultad y a cuestionar los límites del análisis formal y la relación asimétrica entre el reto mecánico y el reto no-mecánico como aglutinador del resto de desafíos posibles, que siempre parten con desventaja.

Continuando con el estudio de la estética de la dificultad, y tras establecer un marco teórico y un modelo de análisis, presentamos los resultados de la investigación sobre la dificultad como figura estética articulados desde el concepto de “motivo”. Los motivos son estructuras significativas que forman “imágenes” que evocan un pensamiento, siendo la imagen “la unidad básica de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico” (Amador Bech, 1999: 63). El símbolo es “una figura precisa, claramente definida, identificable y reproducible” que “hace referencia a una amplia diversidad de dimensiones de la vida” y que permiten “significar una variedad de situaciones y fenómenos” (1999: 66). Aunque símbolo y motivo no son lo mismo, sí que permiten hilvanar un pensamiento sustancial y significativo sobre la imagen en la repetición como un leitmotiv. Un significado que también depende del contexto, porque no existe de forma aislada, “cobran sentido dentro de contextos semánticos determinados” (1999: 73). El significado de una imagen, y de un motivo, depende de su valor simbólico dentro de un contexto concreto.

Reflexionando sobre el motivo en el cine, Sarah Ahmed (2019: 221) argumenta que las paredes son dispositivos que construyen un habitáculo donde ocurren eventos personales, son espacios donde explorar lo interior del ser. En el filme *Si las paredes hablaran 2* (Anne Heche, Jane Anderson, Martha Coolidge, 2000) se entabla un discurso, entre otros temas, sobre el “progreso hacia la felicidad queer”. Esta temática se divide entre el drama que acontece en los interiores, en el espacio privado, y el activismo feminista y queer que acontece en las calles, en el espacio público. Ahmed propone, a partir de este filme, que las paredes son un “motivo” que demarca “el borde entre el adentro y el afuera”, dispositivos de contención “del paso del tiempo, moldeado por las idas y venidas de distintos cuerpos”. Las paredes contienen la interioridad, la calle se contrapone como motivo de la exterioridad. Por lo tanto, las paredes son un motivo destacado desde el título del filme que establece un dialogo entre dentro y fuera, un dispositivo liminal que demarca el espacio de la intimidad, donde se expresan las interioridades. Ahmed no explica a qué se refiere con motivo en este contexto, pero se entiende que, aunque puede tener diversos usos,

tiene adscritos unos significados con un valor iconográfico que puede leerse en las “imágenes” y una intencionalidad.

El motivo, por tanto, puede ser explorado desde múltiples perspectivas y expresiones culturales. Explican Jordi Balló y Alain Bergala (2016: 11) que en pintura, la palabra “motivo” hace referencia a “un fragmento del mundo (un paisaje, por ejemplo)” elegido por el pintor. Esta elección no es inocente, “entran en juego también las herramientas de creación específicas del artista y sus tropismos más personales”. El motivo en la pintura es una mirada al mundo de un autor. Pero el motivo no solo adquiere sentido desde el motivo en sí, también lo hace desde nuestra propia interioridad (2016: 12), de nuestra interpretación de esa mirada.

Los autores indagan en la significancia del motivo en el cine donde privilegian, como ocurre en otras expresiones artísticas, los “motivos visuales afines a su lenguaje y sus aparatos concretos”. Es decir, los motivos de un lenguaje se adscriben necesariamente a sus especificidades, aunque muchos se compartan entre diferentes lenguajes:

“Algunos de estos motivos cinematográficos funcionan como una disposición visual en la que el espectador puede encontrar emocionalmente, aunque no lo conozca, algo de origen pictórico. Utilizando este dispositivo de puesta en escena, el cineasta establece con su público cierta confianza: postula que sabrá experimentar y entender esa forma expresiva como un momento de intensidad concreta en la sucesión temporal de la película. El espectador, aunque no tenga cultura pictórica, sabe «leer» el sentido complejo de una mujer en la ventana, de una composición tipo *pietà* o de un caballero que se aleja hacia el horizonte. Gracias a su dimensión narrativa, el cine permite reactivar y renovar determinados motivos que ya antes de él formaban parte de una tradición iconográfica.” (Balló & Bergala, 2016: 12)

La palabra motivo procede del verbo *movere* (2016: 16), de modo que parte de la misma raíz etimológica que la emoción (*emovere*). Ambos son formas o expresiones de mover, de crear vínculos (Ahmed, 2015: 36). El motivo confiere a un objeto, sujeto, situación o acción una carga emocional e interpretativa, tienen un valor iconográfico que posibilita leer sus significados. El motivo carga con toda la historia, no solo del lenguaje al que está adscrito, sino de otros que lo precedieron:

“El motivo cinematográfico se mueve con gran agilidad. Migra de una película a otra, de un cineasta a otro, de una época a otra y de un arte a otro. Pero lo que estos textos nos dicen es que, para un cineasta, a menudo es la causa de que se ponga en marcha su creación. El motivo visual es todo lo contrario de una noción inerte, es un concepto dinámico que permite traspasar y relacionar niveles de análisis que suelen considerarse heterogéneos, y quizá analizar de otra forma el cine.” (Balló & Bergala, 2016: 16)

La concepción del motivo que plantean Balló y Bergala centraliza su discurso en la figura del autor. Explican que “determinados motivos enfatizan de forma obsesiva y singular lo que el cineasta les imprime y pasan a ser consustanciales a su poética” (2016: 13). Es decir, todo motivo denota unas preocupaciones y obsesiones que son atribuibles a un autor. La función del autor es una cuestión “profundamente ideológica” a partir de la cual se establecen jerarquías que privilegian “ciertos tipos de obras y formas de pensar y entender estas obras, así como ciertas maneras de definir y reconocer los autores” (Oliva, 2020: 48). Los motivos visuales son imágenes que crean un imaginario a la vez que remiten a un imaginario previo, cuyos significados más allá de lo evidente. Balló y Bergala aclaran que muchos motivos visuales son recurrentes a lo largo de la historia del cine (2016: 15), pues un motivo no solo pertenece a un autor, sino que refleja la condición de “arte visual”¹⁰ del cine, así como un “arte del relato”. Los motivos son “universales, plurales y ambiguos” (2016: 16), por ello pueden ser reinterpretados dependiendo del autor.

La figura del autor y la teoría de los autores no está tan extendida los game studies, aunque sí es posible detectar ciertas personalidades, o estudios de desarrollo, que mantienen unas preocupaciones o tendencias estéticas que pueden considerarse motivos. Aunque en las superproducciones es habitual ver el uso de la etiqueta “autor” para presentarlos como juegos de prestigio, es en el videojuego independiente el ámbito más proclive, “no solamente porque los equipos de creación son más reducidos, sino también porque son juegos más próximos a las características de las definiciones normativas de arte” (Oliva, 2020: 48). Por todo ello, es más fácil encontrar motivos significativos en el contexto independiente, aunque personalidades como Hideo Kojima o Fumito Ueda rompen con esta tendencia. Aunque se trate de una mirada interesante al motivo, pues ayuda a indagar en el imaginario visual desplegado por estos autores, así como observar las imágenes de las que beben, en esta tesis no nos detenemos a explorar la relación entre motivo y autor. Sin embargo, no podemos huir de la obviedad, pues los autores mentados, así como Sam Barlow o los estudios 11 bit studios, Playdead o Tale of Tales se repiten en las descripciones de los motivos, lo cual denota que es una posible vía de investigación futura.

Destacan Balló y Bergala (2016: 13-14) que en el cine no basta que un motivo forme parte del paisaje como un elemento de fondo. Para considerarlo como tal, el cineasta debe ejercer “una atracción creativa visible en el tratamiento que hace” del motivo en cuestión. En el videojuego, al contrario que ocurre en el cine, no hay elementos “aleatorios”, salvo *glitches* y problemas técnicos imprevistos, por lo que retomamos la idea de la pintura donde “los motivos que entran en el lienzo necesariamente los ha *elegido* uno a uno el pintor” (2016: 16). Sin embargo, como obra audiovisual, el videojuego está más cercano al cine de animación, donde todo es creación y tiene un “motivo”, un propósito funcional o estético.

¹⁰ Y añadiría sonora, obviada en esta recopilación de motivos cinematográficos.

Después de explotar el motivo desde Ahmed, Balló y Bergala, continúa siendo un concepto de contornos indefinidos y de características difíciles de identificar. Resulta muy difícil “dar una definición a priori, estricta, rigurosa e indiscutible” (2016: 11) del motivo, pero tampoco es necesaria. La solución de estos autores es no dar una definición cerrada y apostar por un enfoque fenomenológico. Chris Bateman (2016: 4), por otro lado, reflexiona sobre unos posibles “*motivos estéticos*” del juego, como motivaciones para jugar, “atendiendo a las relaciones entre juego y la filosofía del arte y la estética”. Pero la forma de acercarnos al objeto de estudio no tiene como objeto responder a la pregunta ¿por qué jugamos? El motivo es un recurso cargado de intención estética, con un significado atribuible más allá de motivar al jugador a iniciar una partida. Como el propio Bateman reconoce –y siguiendo con los postulados de los otros autores– se trata de una noción imprecisa que puede abordarse desde múltiples dimensiones.

En esta tesis tomamos la indefinición del motivo de Balló y Bergala para así poder acercarnos al concepto desde múltiples direcciones como explica Bateman. Siguiendo estos postulados, tomamos el motivo ludoficcional en consideración cuando intervienen en su constitución elementos significativos del lenguaje utilizados con intención estética más allá de lo funcional, medida que deja de lado errores de diseño que implican un aumento de la dificultad¹¹. Con el triángulo MPF se pueden identificar los elementos asociados a la dificultad defendida en esta tesis en videojuegos concretos y, a partir del conjunto utilizado, detectar los motivos repetidos en todos ellos. El triángulo MPF es una herramienta analítica que, si bien no acaba con la indefinición, sí ayuda a concretar, ordenar y proponer un análisis repetible y con evidencias, más allá de las impresiones o intuiciones del analista. Nos encontramos ante una coyuntura similar a la planteada por Balló y Bergala donde los motivos se repiten entre películas y autores. Los motivos se adhieren a géneros y formas de expresión concretas e incluso autores, aunque sea una figura más desdibujada en el videojuego que en el cine. Las fórmulas que configuran cada motivo son dispares, pero sí deben estar constituidas de uno o más patrones de cada módulo, aunque no es siempre una condición obligatoria, sí que debe mostrar la triple naturaleza del MPF.

Otro apunte importante del desglose de cada motivo es su constitución a partir de los componentes más relevantes. Esto se traduce en que, por ejemplo, la *implicación* del jugador no formará parte de todos los motivos, aunque se trate de un mecanismo psíquico y emocional que modifica la experiencia en cualquier tipo de texto. Igual que tampoco incluimos el *contexto de partida* y de *creación* que aportan datos siempre relevantes de la construcción del reto y cómo es percibido por el jugador. La no inclusión de la implicación y el contexto dentro de todos los motivos donde podría tener un papel no significa que la obviemos, sino que solo forma parte del desglose de un motivo cuando la consideramos relevante. Justificamos este uso en que el triángulo MPF es una

¹¹ Esto puede ser una vía de investigación futura para ampliar el alcance de los motivos de la estética de la dificultad.

herramienta de análisis cualitativa y basada en la estética, sin rehuir la ambigüedad, de esta forma no es necesario tener siempre en cuenta todos los factores que intervienen en un fenómeno, tan solo los más notables. Por otro lado, cuando ejemplificamos un motivo con un videojuego, este solo es importante para mostrar uno de los posibles usos del motivo en cuestión, no de su totalidad. El motivo es transversal y siempre está por encima del ejemplo individual. Además, el poder simbólico del motivo permite establecer relaciones entre diversos videojuegos, otros motivos e incluso otros lenguajes como el cine, el cómic o la literatura. En estos aspectos también afecta el carácter transversal del motivo, que no se adhiere a un único contexto.

Esto nos lleva a explicar por qué hemos abordado la estética de la dificultad desde el motivo en lugar de en obras específicas, una postura más habitual y sencilla de abordar. Mediante el motivo se pueden explorar estructuras de significado mayores y más identificables. Y, sobre todo, nos permite ampliar el lenguaje en torno a la dificultad, explorar su poética. Un objetivo que no puede resolverse de forma igual de efectiva mediante los ejemplos individuales. Como el motivo, además, se significa en la repetición de patrones, estructuras, argumentos e imágenes, nos permite incorporar al estudio un mayor número de videojuegos al estudio.

Para hacer más legible la taxonomía, los motivos están divididos por categorías que los aglutinan según parentescos que consideremos significativos. Teniendo en cuenta que estos parentescos se dan entre muchos de los motivos, estas categorías cumplen la función de hacer más manejable la taxonomía de motivos al dividirlos en grupos más reducidos.

Debido a la amplitud del objeto de estudio y la extensión de la tesis, los veinticinco motivos recogidos dentro de la taxonomía son una muestra de los resultados del estudio. Es decir, los apuntes del análisis de la muestra a partir del MPF permitían una lista mucho mayor, pero hemos preferido concentrarnos en un grupo más manejable para ofrecer una base sólida que por su propia naturaleza es expresiva y ambigua, puesto que la estética no puede cerrarse dentro de muros infranqueables. Además de los que han quedado fuera, en algunos casos han pasado a sumar diferentes fórmulas de la dificultad dentro de motivos concretos –la complejidad narrativa o los puzzles, por ejemplo, recogen varios motivos de una primera selección más amplia¹²-. Los motivos que han quedado fuera podrán ser explorados en un futuro, pero los objetivos iniciales que concluyen en esta taxonomía de motivos quedan resueltos en este listado de veinticinco motivos. Esta selección es un reflejo de las posibilidades estéticas de la dificultad, nunca su totalidad, ya que la propia conceptualización hace imposible ofrecer una lista completa de motivos, ni en el juego ni en ningún otro medio. Pretender lo contrario es poco riguroso.

¹² Cuando sea importante lo expondremos en la descripción o reflexiones finales del motivo, y en las futuras líneas de investigación de las conclusiones.

2. Pruebas



Ilustración 60: Super Mario World (Nintendo EAD, 1990).

El obstáculo es la resistencia al avance del jugador en el texto ludoficcional que demanda esfuerzo para ser superado; el elemento del sistema central que se interpone entre el jugador y su estado deseado, que lo separa del objeto de su felicidad (Ahmed, 2019). Es una fuente de dificultad que, como hemos explorado a lo largo del marco teórico, puede adoptar muchas formas, desde el obstáculo cognitivo, emocional o interpretativo a uno ficcional, pasando por el usual reto de habilidad. Sin embargo, pese a la insistencia en las posibilidades expresivas del reto más allá de la dificultad mecánica, iniciamos la taxonomía sobre la estética de la dificultad en el videojuego con un conjunto de motivos principalmente mecánicos, o cuya mayor relevancia se halla en el vértice mecánico del triángulo MPF. Entonces, en la primera categoría de motivos estéticos de la dificultad nos centramos en el obstáculo como prueba que el jugador debe superar mediante algún tipo de esfuerzo para poder avanzar. Empezar por un conjunto de pruebas identificables, tiene como objeto destacar la presencia de toda fórmula de reto y dificultad, una reivindicación de los retos más conocidos. De esta forma, destacamos que la configuración de la taxonomía de motivos no se centra en un discurso en torno imágenes elevadas del videojuego, sino que alberga todo tipo de expresiones estéticas de la dificultad. Los cinco motivos albergados bajo la categoría de “prueba” son formas de dificultad identificables, eventos concretos y desafíos delimitados a un tiempo y un espacio.

2.1 Jefe final

Definición:

El jefe final es el enemigo único –más fuerte, resistente e inteligente– situado al final de un nivel o misión. Se trata de un enemigo que cumple la función de evento climático que demanda un mayor esfuerzo al jugador.

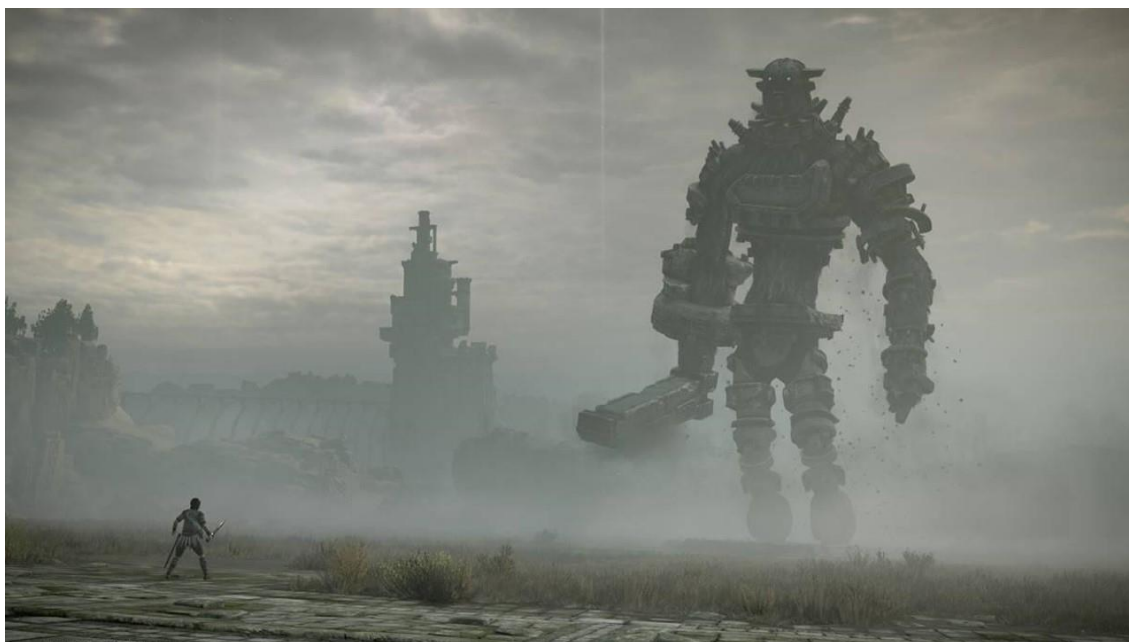


Ilustración 61: Gaius, tercer coloso de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005).

Descripción:

El reto de habilidad es la forma de reto más extendida y la principal referencia al reflexionar sobre la dificultad en el videojuego. Dentro del contexto del reto de habilidad, los enfrentamientos contra los jefes finales son la sublimación del obstáculo centrado en la confrontación directa con enemigos. Se trata de duelos que exigen un mayor esfuerzo, habilidad a los mandos y capacidad analítica de la situación. El jefe final es una imagen icónica del videojuego que conjuga los enfrentamientos contra Bowser en *Super Mario World*, los jefes que pueblan el oscuro universo de *Dark Souls* y los dieciséis colosos que estructuran el mundo de *Shadow of the Colossus*. Es una imagen icónica del videojuego que muta en consonancia con el género y el tono de la obra. Incluso se construyen géneros en torno al jefe final como el *hack'n'slash*, el *beat'em up* o el *shump* (Molinari, 2010). Se trata de géneros que enarbolan la relevancia del reto mecánico en estructuras repletas de clímax de dificultad creciente, representada mediante enemigos cada vez más grandes y poderosos. *Bayonetta*, *Scott Pilgrim vs the World: The Game* (Ubisoft Montreal, 2010) e *Ikaruga* son obras muy exigentes que demandan gran habilidad a los mandos que pertenecen a estos géneros respectivamente. Dentro de estos mundos plagados de jefes, se introduce la figura del jefe intermedio, enemigos carentes de la entidad del jefe final pero que

introducen micro clímax que mantienen alto el ritmo del desafío. Más centrado en los enfrentamientos contra jefes es el subgénero del *boss rush* o *boss games* donde el jugador solo combate contra jefes finales, o donde los segmentos sin estos enfrentamientos son mínimos e irrelevantes. *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) y *Furi* (The Game Bakers, 2016) son ejemplos recientes de esta tendencia. *Shadow of the Colossus* también pertenece al boss rush, pero en unas coordenadas muy alejadas, dado que el tono melancólico y trágico, sumado a su temporalidad reposada lo desvía de la centralidad en la habilidad adscrita a estas tendencias.

Los jefes finales siempre suponen un repunte de dificultad que suscitan un aumento de la tensión dramática (Pérez Latorre, 2012: 194) —o ese es su objetivo— que obligan al jugador a poner a prueba las habilidades y conocimientos adquiridos en las secciones previas del juego. Por esta razón, el inicio de *Dark Souls* tiene carácter subversivo cuando enfrenta al jugador a un jefe final sin haber realizado el aprendizaje previo. En sintonía con esta fórmula, podemos investigar el camino que ha seguido esta fórmula en videojuegos donde la narración aboca al jugador a combates donde su única posibilidad es perder, como el primer jefe final de *Zone of the Enders* (Konami, 2001), o el combate contra Zeus al inicio de *God of War II* (SCE Santa Monica Studio, 2007). Ambas son escenas donde la figura jugable no tiene el poder suficiente para enfrentar a esos enemigos, sea por inexperiencia del personaje en el primer caso o por haber sido desposeído de sus poderes en el segundo. La derrota como recurso narrativo es también muy habitual en los JRPG, como en las sagas *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-2020) o *Suikoden* (Konami, 1995-2012). Son enfrentamientos del inicio del juego que tienen como objetivo situar al jugador en una posición de inferioridad frente a un enemigo concreto para que, en el momento en que sus caminos vuelvan a cruzarse, la evolución del personaje sea evidente y ahí si tenga oportunidad de alzarse con la victoria. Son derrotas artificiales, un recurso de guion, que en *Dark Souls* se hace significativa porque el primer enfrentamiento contra el Demonio del Refugio sí puede ser superado, solo que es extremadamente difícil y no supone ninguna ventaja más allá de la satisfacción de imponerse a un desafío pensado para no ser superado.

La principal característica de los enfrentamientos contra jefes finales es su mayor complejidad y duración, pero es más importante la función catártica, que siempre supone un aumento de la tensión dramática, que le confiere estar situados al final de un recorrido (Perron, 2018: 156 nota 19). Su condición de clausura (Upton, 2017: 50) los hace significativos. Marcan un punto final que “disuade a los jugadores a pensar más en el futuro”. En un enfrentamiento contra un jefe final solo existe el presente, el momento en que el jugador focaliza su atención en el ahora y dedica todo su esfuerzo a derrotar al enemigo que le impide el paso.

Es de rigor matizar que el jefe final no es la única forma de expresar clímax ludoficcionales, puesto que en muchos videojuegos de puzzle o narrativos, no tienen enfrentamientos como tal pero

sí clímax. Pueden ser puzzles más complejos tanto por la dificultad intrínseca del puzzle o por las condiciones ficcionales que lo contextualizan; como los tramos donde un monstruo persigue al jugador en *Catherine* (Atlus, 2011) –y que funciona como jefe, pero no se trata de una confrontación directa, sino de una huida–; de una complicada elección por la implicación ética y emocional del jugador con el texto, como el clímax emocional y narrativo en *Life is Strange*; o de la resolución del propio relato, el clímax narrativo e interpretativo de *Firewatch*.

Entonces, detectamos que en la definición del jefe final como motivo se establecen un conjunto de parámetros: la comunicación de los aspectos funcionales, la representación artística del enemigo y el tono del enfrentamiento, y los desequilibrios de poder entre el jefe y las características del jugador. En lo que respecta a la comunicación, es importante que el juego informe al jugador de los patrones de acción del enemigo, la salud o resistencia y puntos débiles si los tuviera. Con esta información básica, el jugador debe descifrar la forma para derrotarlo. En *Super Mario World*, por ejemplo, los jefes finales tienen patrones muy sencillos que comunican de forma clara al jugador. Tras cada golpe –necesita tres para ser derrotado–, el jefe añade nuevos patrones o acelera los previos para que en cada fase del encuentro aumente un poco la dificultad. Todo ello comunicado de forma clara, para que el jugador se centre en derrotar al enemigo.

Además de los factores operativos, es relevante para la creación de la estética de la dificultad la representación artística del enemigo y el tono de la escena, que puede ser extrapolable al tono general de la obra. Esto es, la significación ficcional del villano. Continuando con *Super Mario World*, el carácter “amable” de sus jefes, con una representación “cartoon”, denota a primera vista un peligro menor que el expresado por los jefes finales de *Dark Souls*. Aunque los enemigos de *Dark Souls* comuniquen a la perfección sus patrones de ataque, su representación amenazadora y el tono desalentador y oscuro del juego transmiten un mayor peligro que en el juego de Nintendo. Podemos sumar a la pura capa representacional, la construcción narrativa que eleva la catarsis del enfrentamiento, como ocurre con el combate contra The Boss en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004).

Una vez establecidas las características funcionales y ficcionales del enemigo, el jugador debe enfrentarse al jefe final utilizando los recursos y verbos que otorga el juego, sumado a sus aptitudes performativas, su habilidad a los mandos y capacidad analítica. En las disonancias entre el poder de uno y de otro, se regulan los desequilibrios definitorios de la dificultad del enfrentamiento. Estos desequilibrios constan de un peso relevante en las condiciones del game over, en las pautas que debe seguir el jugador como castigo al perder un combate. Retomando el ejemplo de *Dark Souls*, sus condiciones de game over obligan al jugador a recorrer un terreno bastante amplio entre el punto de resurrección y el punto de encuentro con el jefe. Un espacio en

el que reaparecen todos los enemigos eliminados y que puede hacer que el jugador pierda la experiencia acumulada en forma de almas.

Otro de los desequilibrios establecidos en estos combates tiene relación con la temporalidad del combate, con su duración. En algunos videojuegos, el mayor desequilibrio está en la cantidad de vida o resistencia del enemigo, que hacen que los enfrentamientos sean realmente largos (Upton, 2017: 50), e implican la demora de la clausura y un clímax dilatado que busca la extenuación del jugador. Esto es, no solo la habilidad y la estrategia deben tenerse en cuenta, es importante incorporar a la discusión la resistencia del jugador. En este aspecto destacan los enfrentamientos contra jefes finales en videojuegos de rol, como *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), pero mucho más presente en los JRPG como las Armas Rubí y Esmeralda de *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997), jefes secretos que, para ser derrotadas, exigen un nivel mucho mayor que el combate final del juego.

La derrota ante un jefe final, normalmente incisiva en su repetición y/o duración, desvela el miedo ante la posible pérdida, además del sentimiento de vértigo que revela la insignificancia del jugador ante un reto mayúsculo. Esta frustración articula el sufrimiento ludoficcional de los enfrentamientos, pero puede transformarse en Pasión cuando el sufrimiento permite construir un meta-relato épico con el enfrentamiento como epicentro, donde la satisfacción personal ante la victoria es la mayor recompensa pese a ser siempre efímera.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – repetición: Las condiciones del game over determinan la fluidez de los procesos entre el final y el inicio de la partida. Por lo tanto, cuanto menos fluido sea este, cuanto más se tarde en retomar la partida y/o alcanzar el punto de la muerte, más duro es.
- Recursos – tipología, usabilidad: Los recursos al alcance del jugador durante un enfrentamiento contra un jefe final determina, en gran medida, su dificultad. Cuanto más escasos y mundanos sean los recursos, más esfuerzo se requerirá del jugador.
- Control – verbos: Como sucede con los recursos, las acciones que puede disponibles para el jugador permiten establecer relaciones de poder entre juego y jugador.
- Información – instrucciones, lenguaje: En la forma de comunicar la información necesaria para derrotar al jefe, influyen tanto la información sobre los movimientos del enemigo, así como las posibles formas de derrotarlo y el tipo de lenguaje usado, más o menos agresivo u opaco.

- Estructura – curva de dificultad: El jefe final es el clímax situado al final de un nivel, conjunto de niveles o segmento del mundo. Por ello, suponen puntos de inflexión que requieren más esfuerzo y habilidad del jugador.
- Obstáculos – enemigos: Los jefes finales son la forma más elevada del enemigo como obstáculo. Pueden estar representados de múltiples formas, pero todos comparten el aumento puntual de dificultad y el efecto dramático en el devenir de la partida.
- **Performance**
 - Perfil – conocimientos previos: Los conocimientos previos son de ayuda para reconocer patrones de acción.
 - Análisis – lógica interna, estrategia, resolución: Aunque se tiene más en cuenta la importancia del reto de habilidad, todo combate contra un jefe final exige esfuerzo analítico, tanto por el reconocimiento de las lógicas internas del enfrentamiento –que está relacionado con los conocimientos previos–, como en las estrategias para encontrar sus puntos débiles. En resumen, los jefes finales pueden verse como puzzles de habilidad.
 - Habilidad – reflejos, coordinación, percepción, resistencia: Como principal reto de habilidad, todo jefe final demanda –en diferentes grados– reflejos, coordinación y percepción. Los jefes finales suponen un clímax mecánico, tanto por la dureza y duración del enfrentamiento como por el clímax que suponen al recorrido previo.
- **Ficción**
 - Arte – presentación: El diseño artístico ejerce presión en la percepción de la dificultad del enfrentamiento. Un diseño amenazante supone, en un primer contacto, una mayor percepción de la dificultad.
 - Atmósfera – tono: Aunque depende del caso concreto, el clima en los enfrentamientos contra jefes finales imprime una mayor intensidad. Esto enfatiza el tono general, sea dramático, épico, trágico o terrorífico.
 - Afectos – vértigo, frustración, alivio: En estos enfrentamientos aumenta la posibilidad de derrota, cosa que repercute en una mayor sensación de vértigo, miedo y frustración. El vértigo nace del aumento de la tensión que deviene, a su vez, en el miedo a la pérdida del combate – independientemente de la atmósfera– y esto se transforma en frustración cuando este miedo se hace realidad. En contraposición a esto, al derrotar al jefe final se puede generar una poderosa pero efímera sensación de alivio que linda con el orgullo.

- Narrativa – espacios: Cuando la construcción ficcional es relevante, esto afecta a la forma en que el jugador afronta el combate, por lo que también afecta a la percepción de la dificultad por sus matices emocionales.

Reflexiones finales:

El jefe final es uno de los puntos álgidos dentro de la estructura de todo videojuego que lo alberga. Es la sublimación del enfrentamiento del jugador contra las fuerzas del sistema ludoficcional, porque es “más grande, más listo y más difícil de matar que otros monstruos” (Perron, 2018: 156 nota 19) y, además, supone el clímax final de un recorrido. El jefe final como motivo interpela al jugador como epicentro de la dificultad mecánica, por su exigencia en el reto de habilidad, resistencia y análisis; y ficcional, por la edificación de una atmósfera propicia y la narración que contextualiza el enfrentamiento.

Como marcador identitario del lenguaje ludoficcional, es un concepto inescapable que ha contribuido a la limitación del discurso en torno a la dificultad. Esta limitación influye en la falsa necesidad de introducir jefes en esquemas donde no tienen cabida, o su incorporación es artificial y forzada. Un ejemplo significativo de esto lo encontramos en *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011) que en su versión original obliga al jugador a luchar contra un surtido de jefes finales que demandan la mejora de habilidades de combate que el jugador puede obviar por su intención en mejorar habilidades centradas en el sigilo o la tecnología. En su versión posterior *Deus Ex: Human Revolution Director's Cut* (Eidos Montréal, 2013) se incorporó una prueba de diálogo que permitía al jugador obviar estos combates y establecer un discurso más propio con su partida. El uso “obligatorio” del jefe genera algunas tendencias críticas por la ruptura de la experiencia que a veces suponen. Aun estando de acuerdo con estas posturas, el jefe final está inscrito en la identidad del lenguaje ludoficcional y, como hemos expuesto en este motivo, cumplen una función catártica muy relevante para la experiencia.

El jefe final sirve como aglutinador de experiencias y significados de la dificultad que van más allá del enemigo que cumple con las características de diseño tradicionales, porque su principal cometido es climático. El jefe final es relevante como motivo estético de la dificultad por el sentido climático que refuerza su condición casi intocable dentro del imaginario del videojuego.

2.2 Réconds y rankings

Definición:

Los réconds y rankings son sistemas externos o intermedios que disponen objetivos opcionales o secundarios al jugador, que implican dinámicas meritocráticas y de la superación personal.



Ilustración 62: El rango más alto (platino puro) en Bayonetta (PlatinumGames, 2009).

Descripción:

Los de sistemas de puntuaciones y rankings son una característica definitoria del videojuego arcade clásico. Estos planteaban objetivos duales “entre progresar en el juego y conseguir una alta puntuación” (Jesper Juul, 2007). La temprana incorporación de estos mecanismos facilitó la infiltración de sistemas meritocráticos en el videojuego (Paul, 2018). Un discurso muy extendido supone que en el videojuego todo jugador tiene las mismas oportunidades de inicio y, mediante el esfuerzo, alcanzar la maestría está al alcance de todos. Pero como explica Paul, estos pensamientos obvian que, como en cualquier sistema meritocrático, no existe tal punto de partida en igualdad de condiciones.

Los sistemas de puntuación y rankings sirven para determinar no solo quien es bueno y quien no, sino quién es el mejor. En el juego competitivo online existen estos rankings que califican partidas concretas y clasificaciones mundiales, como hace *Tetris 99* (Arika, 2019) al final de cada encuentro; o en juegos competitivos asíncronos donde el jugador no se enfrenta directamente a otros sino al crono como en *Forza Motorsport 7* (Turn 10 Studios, 2017). Estos sistemas meritocráticos se escudan en la frialdad de los datos y dejan de lado el contexto, obviando la dedicación e inversión temporal del jugador. Pero lo que esconden en realidad es una forma de Pasión (Han, 2018) que busca la trascendencia a través de la “vía doloris”, del sufrimiento y el esfuerzo personal. Un esfuerzo que tiene como único objeto destacar:

“Video games from Space Invaders (1978) to Flappy Bird (2013) mark their difficulty (in both cases distinct from complexity) in terms of a changeable score and leaderboard that

accounts for the player's capacity to accumulate points, avoid obstacles, and outperform other players.” (Jagoda, 2018: 205)

Este tipo de pensamientos deviene en narrativas de superación personal como la mostrada en el filme *The King of Kong: A Fistful of Quarters* (Gordon, 2007), donde un jugador de *Donkey Kong*, mediante esfuerzo y perseverancia, consigue superar el récord del campeón mundial demostrando al mundo, y a sí mismo, de lo que es capaz. Es una narrativa muy instaurada en sistemas meritocráticos como el videojuego, que también posibilitan que el jugador mida sus habilidades consigo mismo, o con otros jugadores de forma directa o asimétrica. También es un modo de configurar el estatus del jugador, como explica Mikael Jakobsson (2011) a razón de “meta sistemas” como Xbox Life y su “gamertag”, donde aparecen los videojuegos jugados y el nivel de compleción ha alcanzado a partir de los logros desbloqueados. Estos “meta sistemas”, “meta juegos” o sistemas intermedios –no forman parte del juego como sistema autónomo, pero tampoco son ajenos, no los implementa el jugador por su cuenta– también los utilizan otras plataformas como *Steam* y *PlayStation Network*. De esta forma, los sistemas de puntuación relegados a una máquina concreta –como una máquina recreativa– devienen mundiales gracias a estos rankings integrados en los juegos competitivos online y los “meta sistemas” que funcionan a su vez como redes sociales con las que el jugador competitivo puede medirse con otros jugadores.

El motivo de récords y rankings guarda una estrecha relación con la mimesis rítmica por la importancia de la superación personal. En este caso, ampliando el foco a cualquier videojuego que utilice estos sistemas externos e intermedios. En la definición de este motivo es necesario hablar de la influencia de los sistemas de comunicación en la percepción de la dificultad. *Bayonetta* utiliza el HUD superpuesto para informar de las puntuaciones en todo momento. Pero más importante que esto en la construcción de la identidad del juego es la ficción. La construcción de *Bayonetta* como una mujer que no solo derrota a sus enemigos, sino que los avasalla y humilla, es importante para definir la performance del jugador. El juego empuja al jugador a reconstruir la personalidad de la protagonista buscando la puntuación perfecta, pero alcanzar la clasificación platino puro –la categoría piedra es la más baja– es complicado incluso en los niveles de dificultad más bajos. Para ello es necesario mucho esfuerzo y conocimiento de las lógicas internas del juego, conocer todos los movimientos de *Bayonetta*, saber cuáles son más efectivos con enemigos concretos y conocer el comportamiento de estos. Pero, principalmente, hacerlo con estilo. Como en la mimesis rítmica, la performance atlética es muy importante. *Bayonetta* y otros videojuegos similares, como *Vanquish* (PlatinumGames, 2010), son difíciles al profundizar en ellos, en la búsqueda de la mejor puntuación para lo que es necesario explorar las posibilidades estéticas del juego. Una exploración que implica poner a prueba la resistencia física, mental y emocional del jugador.

Resulta llamativo cómo puede aplicarse toda esta teoría a videojuegos que realmente implican un esfuerzo físico y cómo, con conocimiento de causa, lo incorporan en sus mecanismos. *Ring Fit Adventures* es un sencillo videojuego de aventuras donde los verbos se ejecutan con movimientos del jugador utilizando un anillo de plástico y los giroscopios de los Joy-con de Switch. Mediante estos dispositivos, el avatar avanza cuando el jugador corre, para utilizar trampolines hay que hacer sentadillas, mientras que para atacar a los enemigos hay una gran variedad de ejercicios. El juego anima, de forma demasiado insistente, a que el jugador se esfuerce cada vez más, que aumente el nivel de dificultad y, con ello, haga más ejercicio. En el juego de Nintendo no son tan relevantes los récords ni puntuaciones, pero su estructura lúdica se inscribe dentro de las dinámicas motivacionales de la superación personal a través del esfuerzo.

Aunque este estudio no cuenta con el tiempo y el espacio para hablar de ello, las redes sociales se han convertido en un nuevo espacio de exhibición. El jugador con ganas de lucirse tiene multitud de espacios donde demostrar lo buen jugador que es. YouTube, Twitch o Twitter son plataformas donde jugadores de todo tipo pueden demostrar sus capacidades como jugador. Se trata de una forma de juego a la que hay que sumar la presión de jugar en directo o para que otros jugadores lo vean a la propia dificultad de la obra en concreto. El usuario de Twitter SunhiLegend¹³ se ha especializado en recopilar clips de vídeos de partidas de diferentes videojuegos, como *Sekiro: Shadows Dies Twice*, caracterizados por demostrar una gran maestría y por una planificación formal del vídeo muy vistosa. Es decir, se busca explorar las posibilidades estéticas del juego para esforzarse por conseguir no solo una buena partida sino el “juego bonito”.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Información – HUD: El método en que el juego comunica la información sobre la puntuación de la actuación del jugador, los récords y rankings.
- Estructura – segmentación: Los juegos que incorporan récords y rankings se estructuran, habitualmente en niveles cortos donde progresar tanto superando el nivel, como consiguiendo la mejor puntuación posible.
- Adaptabilidad – fija, configurable: Son las dos posturas posibles, y contrapuestas, del motivo. Por un lado, los videojuegos sin selector de dificultad, como muchos juegos arcade o inspirados en esas fórmulas; por otro, los juegos que permiten adaptar la experiencia a un público mayor, aunque no elimine la presencia de “rangos” de jugador considerados mejores que otros.

¹³ <https://twitter.com/SunhiLegend>

- **Performance**
 - Perfil – implicación, dedicación: El jugador interesado por los récords y rankings podrá sentir una mayor implicación con el texto y dedicará más tiempo en superarlos dedicando tiempo y esfuerzo.
 - Análisis – lógica interna: Para poder superar un récord, sea personal o de otros jugadores, es necesario comprender a la perfección las lógicas internas de un juego. Un conocimiento que depende, en gran medida, de la implicación y la dedicación.
 - Habilidad – reflejos, coordinación, resistencia, percepción, hándicap autoimpuesto: Sumado al conocimiento de las lógicas internas del juego, ponerlo en práctica requiere de amplias aptitudes a los mandos. Tampoco podemos obviar como la implicación y dedicación es inherente el hándicap autoimpuesto que sugiere jugar para alcanzar estos récords.
 - Contextualización – contexto de partida: El componente competitivo es inseparable de los récords y rankings porque enfrenta al jugador a otro, aunque este sea uno mismo. En la configuración del espacio de la competición transforma la experiencia con múltiples matices: en soledad, con otros de forma directa, con otros a distancia, con otros de forma asíncrona, en un espacio público o privado.
 - Identidad – atlética: La necesidad de mejorar un récord implica una identidad que busca lucirse y demostrar las propias aptitudes.
- **Ficción**
 - Arte – presentación: En consonancia con el HUD, la forma de presentar los sistemas de puntuación y rankings es una forma de llamar la atención al jugador y ejercer de sistema motivacional.
 - Afectos – Pasión, frustración, alivio: La búsqueda de la perfección y relevancia se asienta en la Pasión que enarbola Han (2018), pero sustituyendo la figura del artista por el jugador entregado a una obra ludoficcional concreta. De la búsqueda de la perfección también surge el sufrimiento, tanto por el esfuerzo como por verse incapaz de alcanzar las metas autoimpuestas, pero también alivio al alcanzar una meta.

Reflexiones finales:

Superar un récord previo, sea ajeno o propio, es una forma de dar significado al esfuerzo del jugador. Es un método que hace que el esfuerzo sea recompensado de forma intangible pero visible, con el nombre del jugador por encima de otros jugadores o del suyo propio. Los sistemas

intermedios y externos de récords ejercen un régimen motivador para el esfuerzo del juego y le otorgan un significado más allá de la superación personal.

La competición inherente a los sistemas de récords y rankings los revela como la principal expresión de los sistemas meritocráticos integrados en las estructuras ludoficcionales. Subir en un ranking es una forma de competir contra otros, sea de forma directa o asíncrona. Por lo tanto, es una forma de decidir quién es mejor obviando todo contexto, experiencia o dedicación. Son números fríos que, en realidad, dicen muy poco.

Tampoco podemos obviar que no es un factor imperativo en todos los juegos que lo incorporan, por lo que depende más de la implicación y competitividad del jugador. Es su decisión aceptarlos o no. En *Bayonetta* es importante jugar bien por mimesis ficcional, y porque es visualmente espectacular, pero no es imprescindible para jugarlo y tener una experiencia estética significativa. Lo mismo ocurre con juegos arcade clásicos como *Donkey Kong*, donde solo es relevante en la escena competitiva. En otros ejemplos, como *Tetris Effect*, las puntuaciones marcan un mínimo para superar el nivel, pero más allá de este objetivo, entrar dentro de los rankings mundiales tiene la importancia que cada uno le otorgue. No obstante, es indiscutible que la motivación por superar récords supone un esfuerzo que aumenta de forma inherente la dificultad del reto.

2.3 Rompecabezas

Definición:

Los rompecabezas o puzzles son las principales pruebas y obstáculos cognitivos del videojuego, una prueba o conjunto de pruebas que desafían la memoria, observación, razonamiento o planificación, entre otras aptitudes analíticas del jugador.

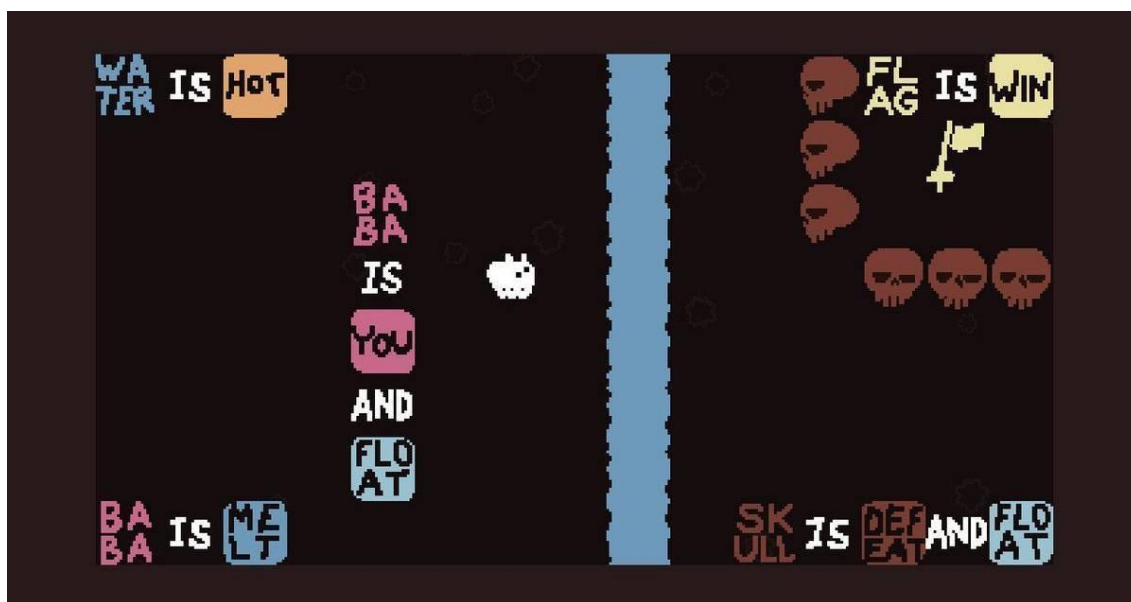


Ilustración 63: *Baba is You* (Hempuli, 2019).

Descripción:

En el motivo del *jefe final* desarrollamos que el reto de habilidad propone como obstáculo principal los enfrentamientos contra enemigos, y el jefe final como sublimación de ello. A esto podemos sumar el salto y otras pruebas de agilidad y el reto rítmico como principales fórmulas del reto de habilidad. Si hacemos lo propio observando otra de las formas de reto habituales, el reto cognitivo tiene en el puzle o rompecabezas su principal fórmula de desafío, un tipo de obstáculo que ejerce una resistencia pasiva y no-violenta al avance del jugador. Aunque dentro del reto cognitivo también entra la estrategia, la táctica o la gestión (Adams, 2014: 19-20), el puzle es la imagen icónica del desafío cognitivo en el juego. El reto cognitivo gira en torno a la lógica, el razonamiento, la deducción, la memoria y los conocimientos, todos ellos procesos cognitivos inscritos en los ciclos de problema-solución que están en la base de todo puzle, pruebas diseñadas con la resolución como satisfacción y motivación principal (Bateman, 2016: 10), una intensa estimulación cerebral que hace sentir inteligente al jugador al resolverlos (Mora-Cantallops, 2018: 3). Los rompecabezas es la principal fuente del reto en videojuegos de puzles como *Baba is You* y *The Witness*, además de uno de los desafíos principales en los survival horror como *Silent Hill* y en las aventuras gráficas como en *The Secret of Monkey Island*.

Silent Hill un juego liminal (ibid.), donde el puzle tiene una relevancia similar al resto de componentes, esto es, la exploración y enfrentamientos. En *Silent Hill* los puzles obligan al jugador a explorar constantemente sus laberínticos espacios, dado que requieren habitualmente objetos específicos diseminados por el mapa para poder ser resueltos. Si no intervienen objetos varios, sí que son necesarias encontrar las claves para resolverlo, como ocurre con el puzle del piano de la escuela, que se resuelve interpretando un poema para saber qué teclas tocar. El rompecabezas en *Silent Hill* es, además de un obstáculo de resolución no violenta, un método para ampliar la desasosegante atmósfera del juego y matizar el discurso del juego sobre la indefensión y desorientación del jugador en un entorno hostil que es la “quintaesencia de esta era de soledad” (Perron, 2012: 11).

The Secret of Monkey Island es la primera entrega de una de las sagas insignes de las aventuras gráficas, videojuegos articulados por rompecabezas integrados en el mundo ficcional que desentraman la narración a medida que el jugador los resuelve (Fernández-Vara, 2009: 3). El hilo conductor narrativo “nos lleva de puzle en puzle, rompecabezas que nos abren acceso a nuevas áreas, a nueva información o que nos permiten avanzar” (Mora-Cantallops, 2017: 38). Los puzles, rompecabezas y acertijos en *The Secret of Monkey Island*, y otras aventuras gráficas, son una forma de dirigir al jugador de un punto a otro, una forma narrativa que se despliega con la sucesiva resolución de los puzles. En la resolución puede ser necesario el uso de ítems específicos en puntos concretos, o su uso de una forma determinada; o explorar el escenario, investigando y

hablando con sus pintorescos personajes. Mora-Cantallops (2017: 28-29) explica la lógica ilógica que demanda este juego utilizando un rompecabezas donde el aspirante a pirata Guybrush Threepwood es lanzado al mar atado a un ídolo. La solución a este puzle, en lugar de cortar la cuerda con uno de los muchos objetos cortantes que están fuera de su alcance, está en coger el ídolo, guardarlo en el bolsillo y salir andando del fondo del mar. Es un acertijo planteado desde un humor absurdo que puede frustrar a muchos jugadores incapaces “de dar con una solución tan simple como absurda”. En los rompecabezas de *The Secret of Monkey Island* se infiltra el humor de la narración. Son rompecabezas que, dentro de la ficción absurda del juego y la opacidad de su resolución, tienen lógica a posteriori. Los puzles “moon-logic” –un concepto popular de los ochenta que utilizaban los usuarios para quejarse de los injustos mecanismos con los que tenían que lidiar en ciertas aventuras gráficas– tienen este carácter humorístico que requieren pensamiento absurdo para ser resueltos.

Baba is You y *The Witness* abordan el rompecabezas desde perspectivas muy diferentes, pero ambos coinciden en su acercamiento sosegado y reflexivo. *Baba is You* es un videojuego de puzles tipo *Sokoban*, consistente en empujar cajas para colocarlas en su sitio intentando minimizar el número de acciones (Mora-Cantallops, 2017: 92-93). Pero *Baba is You* incorpora un giro a la fórmula *Sokoban* al tener que mover boques de palabras con las que crear frases sencillas para modificar las reglas del juego para alcanzar la meta. *Baba is You* reflexiona sobre el lenguaje del videojuego y de la relación del jugador con el juego como cocreador. Es un videojuego de puzles que habla del lenguaje ludoficcional al utilizarlo como mecanismo lúdico. La exigencia del juego está tanto en saber qué bloques mover, así como en crear las reglas que modifican las lógicas internas del juego necesarias para alcanzar el objetivo final. Por ejemplo, con las piezas BABA, IS, YOU se indica que el jugador maneja a Baba. Si descompone esta construcción dejará de actuar, porque ya no es nadie en ese mundo, y si cambia Baba por Rock, dejará de ser Baba para ser una roca. A partir de esta simple premisa, el juego se expande en decenas de niveles de complejidad ascendente que amplían las posibilidades de reescribir el reglamento, afectando con diversas propiedades a todo elemento del escenario.

The Witness, al igual que *Baba is You*, es un videojuego de puzles que gira en torno a una única mecánica que se complica progresivamente. En este caso, resolver paneles donde hay que unir dos o más puntos. En el primer puzle, donde hay que unir dos puntos con una línea, el juego evoluciona a partir de “variaciones de todo tipo que irán añadiendo, gradualmente, complejidad”, como explica la diseñadora Tatiana Delgado (EN Mora-Cantallops, 2017: 260-261). El juego “se construye como un gran tutorial usando la comunicación no verbal” que explica constantemente como jugar, revelando sus lógicas internas en rompecabezas de dificultad progresiva, mientras las múltiples señales visuales, como los paneles que destacan en los espacios naturales donde se desarrolla el juego, indican cómo avanzar por el gameworld. En *The Witness* el jugador tiene la

posibilidad de explorar la isla que contiene estos puzzles casi en su totalidad desde el inicio. Pero además de estos puzzles progresivos y obligatorios para alcanzar el final del juego, *The Witness* oculta en sus escenarios decenas de rompecabezas que juegan con la perspectiva, como un grupo de nubes que, vista desde un punto concreto del mapa, forman un nuevo puzzle. Como explica Delgado, *The Witness* “juega con los momentos eureka a modo de epifanía a lo largo del juego”.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Estructura – navegación: La navegación por el espacio de juego es significativa en la resolución de puzzles, sobre todo en videojuegos de aventura donde es necesario encontrar piezas repartidas por el escenario.
- Información – instrucciones, HUD, entorno, lenguaje, exposición: La forma en que un juego comunica la información necesaria para resolver un puzzle matiza la dificultad de este. Adoptando el concepto de la baja comunicabilidad de la teoría de la narración compleja (Loriguillo, 2018), muchos rompecabezas giran en torno a explicar solo la información básica operativa de cómo funciona el puzzle, explicando poco o nada de cómo funciona un puzzle concreto y dejando la deducción al jugador.
- Recursos – tipología: Las piezas de puzzle (Consalvo & Dutton, 2006) son un ítem vital para algunos rompecabezas.
- Obstáculos – puzzles, escenario: El principal obstáculo del presente motivo son los puzzles repartidos por los niveles, escenario o pruebas.

- **Performance**

- Análisis – lógica interna, resolución: La performance del jugador en el rompecabezas depende de la capacidad analítica para resolver el puzzle en sí y comprender su lógica interna, aunque esta sea ilógica (moon-logic).
- Habilidad – percepción: Aunque no es tan importante, la percepción como reconocimiento de patrones o la percepción de objetos de interés en un espacio también es una aptitud útil.
- Interpretación – discurso, sentido: La interpretación de discursos adscritos a un rompecabezas es un aspecto circunstancial adscrito a unas pocas obras, pero puede ser útil para su resolución o, como mínimo, hacerlos más sugerentes.

- **Ficción**

- Atmósfera – tono, tempo: El rompecabezas tiene querencia por la reflexión, el tono meditabundo y la temporalidad calmada, aunque puzzles dirigidos a la acción rompen con esta afirmación.

- Afectos – frustración, alivio: Pese a esta calma, la frustración es un afecto habitual en los puzzles más complejos o de lógica ilógica. Por ello también cumplen con la función catártica del jefe final y, como aquel, repercute positivamente en el alivio efímero al resolverlo.

Reflexiones finales:

El rompecabezas es el principal obstáculo asociado al reto cognitivo, una de las formas expresivas de la dificultad en el juego y el videojuego imbricado en la idiosincrasia del lenguaje ludoficcional. Es una forma de resistencia no violenta, aunque la representación ficcional sí puede expresar violencia, como *I Have No Mouth, and I Must Scream* y *Detention*, presente en todo tipo de géneros, porque cualquier ciclo de problema y resolución tienen lógica de puzzle, aunque predominante en las aventuras gráficas, el survival horror y, por supuesto, el puzzle. Un género caracterizado por su accesibilidad, incluso para aquellos que no son jugadores asegura Fernández-Vara (EN Mora-Cantallos, 2017: 13). Su accesibilidad lo adscribe al terreno de lo casual (Anable, 2013) al mismo tiempo de su carácter reflexivo y pausado lo aleja de la mirada del mainstream centrado en la acción. Aunque es necesario destacar que, como expone Fernández-Vara (2009: 4) las aventuras gráficas fueron muy populares en los ochenta y principios de los noventa hasta el éxito de *Myst*, tras el cual decayó su popularidad hasta ser considerado un género de nicho.

Esta separación de la visibilidad mainstream no afecta a la popularidad de videojuegos como *Tetris*, pero sí relega al puzzle a un segundo plano en la consideración popular de lo difícil en el videojuego. Aunque el puzzle es un objeto difícil por sí mismo, que frustra y enfrenta al sujeto que tiene el valor de entrar en su terreno con la representación física –o virtual– de la dificultad (Rothstein, 2019), le ocurre como al género musical, que al asociarse con el término casual, se considera un género menor o, como mínimo, que no merece la misma atención que otros géneros más populares y asociados al reto. Sin embargo, es poco riguroso hablar en estos términos cuando del reto cognitivo asociado al rompecabezas sí entra en el diálogo académico del reto y la dificultad (Adams, 2014; Bopp et al., 2018; Constant et al., 2017; Denisova et al., 2020). Cuando hablamos de esta percepción lo hacemos desde una perspectiva popular, de ciertos medios y usuarios que asocian la dificultad a la acción y el frenetismo antes que al análisis y la reflexión.

Los cuatro ejemplos que articulan este motivo se han seleccionado como representantes populares de dos formas liminales del puzzle –*Silent Hill* y *The Secret of Monkey Island*– y dos ejemplos de la expresividad del puzzle contemporáneo –*The Witness* y *Baba is You*. El otro motivo de elección es que son videojuegos difíciles, pero incluso videojuegos de puzzles o con puzzles (liminales) como *Florence* (Mountains, 2018), *Gorogoa* (Jason Roberts, 2017) o *Mutazione* (Die Gute Fabrik, 2019), que no se adscriben de forma tan significativa a una idea de reto tradicional, podrían entrar

dentro de la taxonomía. Tampoco hemos abordado ejemplos que pueden poner contra las cuerdas algunos de los preceptos del rompecabezas, como *SuperHOT* y los dos *Portal* (Valve Corporation, 2008-2011), pues son juegos de puzles donde la reflexión, el análisis y la estrategia se imbrica en ritmos más propios de los juegos de habilidad mecánica. Los cuatro ejemplos son una muestra ínfima de las posibilidades del rompecabezas como motivo de la dificultad, por lo que nos planteamos una ampliación donde matizar la expresividad del rompecabezas desde diferentes vías estéticas en relación con la dificultad.

2.4 Mímesis rítmica

Definición:

La mímesis rítmica son los sistemas de control utilizado por los videojuegos musicales que se sirven de dispositivos de input específicos que simulan la apariencia y uso de instrumentos reales.



Ilustración 64: Through the Fire and Flames en Guitar Hero 3: Legends of Rock (Neversoft, 2007).

Descripción:

El ritmo es una de las formas de reto de habilidad más extendidas, como explican Ernest Adams (2014: 19-20) y Bopp, Opwis y Mekler (Bopp et al., 2018: 5), refiriéndose a ello como un reto de coordinación física. Es un tipo de desafío que, aunque es aplicable a todo tipo de videojuegos donde el ritmo es esencial, como *Sekiro: Shadows Die Twice*, está irrevocablemente imbricado al género musical. Esta relación implica que, además del sentido del ritmo, es habitual el uso de periféricos específicos para ser jugados convenientemente. Las guitarras de *Guitar Hero*, la alfombra de *Dance Dance Revolution* o los tambores de *Taiko no Tatsujin* hacen de la partida una experiencia más significativa y cercana a la mímesis performativa que reproducen. Son

dispositivos expresivos planteados para sacar un mayor partido a las mecánicas rítmicas, en parte por la mayor implicación del jugador con el texto. Para alcanzar este objetivo, en su diseño existe un esfuerzo consciente por crear unos periféricos que capturen la experiencia mimética de estar tocando un instrumento (Jørgensen, 2013: 50-52) en *Rock Band* o *Guitar Hero*, o ser una estrella del baile en *Dance Dance Revolution* jugando en los salones arcade con público (Williams, 2017: 199).

Entra en el marco de lo posible jugar a estos videojuegos sin los mentados dispositivos, pero la configuración del contexto de la partida se modifica drásticamente. Y, en general, de forma negativa. El uso de un tipo de controlador u otro cambia la performance, incluso cambia el juego (Boluk & LeMieux, 2017: 37), dirigiéndolo al terreno de la expresión corporal. También existen ciertos videojuegos musicales que no están diseñados con un dispositivo de control específico, como *Thumper* (Drool, 2016) o *Rez* (United Game Artists, 2001). Se trata de videojuegos mecánicamente muy similares, pero el uso de estos dispositivos de input obliga a pensar en experiencias diferentes. Jugar con estos dispositivos es una forma de expresión estética (Swink, 2009: 15), que imbrica la performance del jugador, el dispositivo de input –los materiales, el tacto, el peso, la disposición de los botones a utilizar– y la respuesta en pantalla. Para considerar la mimesis rítmica, es necesario el uso de estos controladores.

En contexto de la partida también influye en la percepción del jugador, sobre todo si tiene lugar dentro de un contexto competitivo, en un espacio público o privado. Como hemos mencionado antes, los salones arcade tienen una importancia vital, tanto por ser su lugar de nacimiento, como por su condición espectral (Collins, 2016). De la presencia de espectadores nace una de las características significativas del motivo, y del videojuego musical en general: la demostración de las capacidades “atléticas” del jugador, su lucimiento. Esta es una forma de expresión personal que tiene el objetivo de alcanzar la maestría estética, no solo por la pulsación precisa de los botones, sino hacerlo “bonito”, una forma de expresividad corporal. Esto estriba en el tono festivo del motivo, que alienta estos comportamientos exhibicionistas de maestría estética y mecánica. En este ambiente festivo y comunitario, nacen afectos positivos como el vértigo, pero también la competición y la maestría, que los inscriben en terrenos meritocráticos pese al ambiente festivo que parece alejarlos.

En la mimesis rítmica, además de la performance, no puede obviarse cómo construye el reto desde las mecánicas. No solo depende de la implicación, habilidad y contexto. Se trata de un motivo que requiere dedicación y esfuerzo para poder superar sus desafíos musicales. En un artículo de *Vulture*, se incluye la canción final de *Guitar Hero 3: Legends of Rock* (Neversoft, 2007) ‘Through the Fire and Flames’ dentro de un listado con los jefes finales más difíciles, en la cuarta posición concretamente. Este texto es ilustrativo de cómo la mimesis rítmica puede ser una

expresión de la dificultad, además del sentido del jefe final como aglutinador de significados sobre la dificultad por su identificación con el clímax ludoficcional. El videojuego de mimesis rítmica castiga el error alejando al jugador de la victoria y de la perfección. En *Rock Band* y *Guitar Hero* la actuación del jugador se imbrica en la representación audiovisual, haciendo que los errores no solo afectan a la puntuación final, sino también en la actuación en pantalla y las reacciones del público.

La penalización por fallo tiene un amplio espectro de fracaso (Francis, 2014), adaptable desde el selector de dificultad, que repercute precisamente en este aspecto del sistema: cuanto más alto el nivel de dificultad seleccionado, menos permisivo es el juego con los errores. Y esto, repetimos, se infiltra en la ficción. El nivel de dificultad repercute también en el número y velocidad en la que aparecen las notas. Esto deviene en incertidumbre perceptiva (Costikyan, 2013: 101), la mala percepción de los elementos en pantalla que, en el caso de los juegos rítmicos musicales, es la velocidad y densidad del caudal de notas. Son juegos que premian la precisión, mantenerse dentro de unos márgenes estrictos, que demandan reflejos, coordinación y resistencia. Por lo tanto, son videojuegos de performance cerrada donde no hay espacio para la improvisación excepto por momentos puntuales.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – vitalidad: En los videojuegos de mimesis rítmica el equivalente a la vitalidad es el contador que se rellena con los aciertos y se vacía con los errores. Si un jugador comete demasiados errores, pierde la partida y debe reiniciar la canción.
- Control – input, mapeado: El uso de controladores específicos es esencial para la concepción de la mimesis rítmica como estética, un dispositivo que configura significativamente el contexto de juego y que dirige la experiencia hacia la expresividad corporal.
- Información – exposición: El funcionamiento del videojuego musical es sencillo, se trata de seguir las indicaciones marcadas al ritmo de la música y pulsar los botones correspondientes en el momento preciso. En niveles altos de dificultad la información se expone de forma más rápida y, en consecuencia, cuesta más seguir.
- Adaptabilidad – configurable: El nivel de dificultad de las canciones se puede configurar en varios niveles seleccionables.

- **Performance**

- Perfil – implicación, dedicación: La búsqueda de la perfección en la performance mimética exige implicación física y dedicación temporal.
 - Habilidad – reflejos, coordinación, resistencia y percepción: La mimesis rítmica demanda unas buenas aptitudes físicas dado que las habilidades psicomotrices se sustentan en un esfuerzo físico real, sobre todo al perseguir altas puntuaciones.
 - Contextualización – contexto de partida: La mimesis rítmica es esencialmente social, por lo que el contexto de la partida afecta a la percepción de la dificultad en la atmósfera creada en el espacio donde acontece, sobre todo si hay público atento.
 - Identidad – cerrada, atlética: En la mimesis atlética hay poco espacio para la improvisación, excepto en puntos concretos. Proponen una actuación cerrada que premia la precisión para seguir el ritmo de la música. Alejarse de este camino fijo es acercarse al fracaso. Pero sí es relevante las formas de presentar las acciones. Es decir, para algunos jugadores no es suficiente tener la habilidad para seguir el ritmo con el instrumento de turno o la alfombra de baile, sino que lo relevante es hacerlo con estilo y lucimiento, sobre todo si hay público.
- **Ficción**
 - Arte – presentación: La relevancia de la selección musical no oculta el siempre vistoso diseño artístico del videojuego de mimesis rítmica.
 - Atmósfera – tono, ambiente: Durante la partida del videojuego de mimesis rítmica se crea un ambiente festivo y, al mismo tiempo, competitivo contra otro o contra uno mismo.
 - Afectos – vértigo, Pasión: Ambos afectos se imbrican en la experiencia mimética manteniendo siempre un delicado equilibrio, el vértigo como forma de dejarse llevar por el ambiente festivo y la música, y la Pasión por el carácter competitivo y de esfuerzo personal inherente a los sistemas de puntuación.

Reflexiones finales:

El ritmo es una de las formas de reto de habilidad más instauradas en el diseño ludoficcional. A poco que profundicemos, todo juego que demande precisión y reflejos es rítmico. *Bayonetta*, *Vanquish* o *Sekiro: Shadows Die Twice* son ejemplos de ello. Sin embargo, su principal exponente, el género musical –tanto si utiliza instrumentos como si no–, parece delegado al juego social. Una conclusión que lo aleja del diálogo más superficial en torno a la dificultad y el reto. El videojuego social no entra dentro de la mirada hardcore. Desde esta perspectiva tan instaurada

en el imaginario del videojuego, el juego social es una forma de juego menor, por lo tanto, pese a ser juegos extremadamente exigentes –también festivos y adaptables a muchos tipos de jugadores y formas de juego–, quedan fuera de la conversación. Incluso el ejemplo de ‘Through the Fire and Flames’ de *Guitar Hero 3* expuesto en la descripción, parece más una provocación que una reivindicación de la dificultad del género musical. Uno de los objetivos de esta tesis, y de esta taxonomía, es desmontar estos pensamientos y ampliar el diálogo en torno a la dificultad con juegos alejados de la seriedad hardcore –y otros muchos complejos nocivos instaurados en el medio– introduciendo videojuegos festivos como *Dance Dance Revolution* o *Taiko no Tatsujin*.

La mimesis rítmica es, además, físicamente muy exigente y demanda mucha dedicación e implicación del jugador para que realmente sea significativa como forma de juego estética. Por lo que no podemos obviarla como una forma de dificultad. Esta demanda al jugador nos hace pensar que su performance, y no tanto el juego y los dispositivos de control específicos, es eje central para entender la mimesis rítmica como un motivo estético de la dificultad.

2.5 Leer el terreno

Definición:

La creación de mundos virtuales cada vez mayores exige al jugador una lectura y exploración del terreno más atenta para poder avanzar para alcanzar un objetivo, estado deseado o punto concreto del mapa.



Ilustración 65: *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019).

Descripción:

Los mundos abiertos de gran tamaño no solo funcionan como el espacio que separa los puntos de interés del mapa, es también un espacio que experimentar al recorrerlo. En estos mundos el jugador establece una relación con el espacio, que puede ser aborrecible cuando el viaje no es importante y un recorrido es solo una excusa para alargar la experiencia de forma artificial. Pero también puede ser significativa cuando el viaje, el desplazamiento por el escenario es una parte importante de la experiencia. El diseño del mundo ludoficcional debe empujar al jugador a experimentar el viaje desde una mirada estética, no operativa ni funcional.

La lectura atenta del terreno es una forma de slow gaming (Navarro-Remesal, 2020a: 136-137), porque caminar es su verbo principal y por la necesidad de detención en la lectura activa del espacio como un obstáculo que superar, “contemplación liberada de acción (o de otras acciones, pues moverse y contemplar son, en sí mismas, acciones exigentes)”. En el juego de conducción de camiones *Snowrunner* (Sabre Interactive, 2020), se pide literalmente al jugador “leer el terreno”, pues los diferentes terrenos –nieve, carretera mojada, barro– que debe circular afectan a la conducción del camión. *In Other Waters* (Jump Over The Age, 2020) es un videojuego de interfaz donde el jugador debe topografiar un mapa inexplorado y desconocido de un océano alienígena en busca de pistas del paradero de su compañera científica. En *Death Stranding* es significativo que algunos de los trayectos más largos sean clímax de temporalidad muy dilatada: el trayecto principal del Episodio 6 obliga al jugador a cruzar una zona montañosa durante una ventisca que repercute negativamente en la percepción del espacio hasta casi no dejarle ver nada; el recorrido para llegar al relé quiral al final del Episodio 8 lleva al jugador por un terreno escarpado e inexplorado con multitud de peligros; o el viaje final del Episodio 10, que obliga a recorrer el mapa de una punta a otra. Estos son tres ejemplos de la relación temporal del jugador con el espacio, una relación que provoca una respuesta estética en la demanda esfuerzo físico y mental, haciendo de estos recorridos un proceso climático más relevante que los enfrentamientos contra jefes finales del juego. Como expone la periodista Louisa Thomas en *The New Yorker*¹⁴, la dureza y dificultad de *Death Stranding* nace de la exploración del espacio:

“*Death Stranding* can be quite difficult, but the challenge comes less from trying to beat bosses or outmaneuver enemies and more from trying to cross a deep river, say, or balance a lot of unwieldy packages on uneven terrain”.

En el juego de Kojima Productions los viajes entre diferentes puntos del escenario son el principal reto, pero lo significativo es la construcción de este espacio y cómo el jugador, mediante su lectura, aprende cómo atravesarlo. La construcción del escenario como reto no depende tanto de

¹⁴ <https://www.newyorker.com/sports/sporting-scene/the-blockbuster-video-game-that-wants-to-make-america-whole-again>

la habilidad del jugador como de saber leer el terreno, de interpretarlo y recorrerlo. Esta forma de reto establece tensiones con el reto cognitivo, sensorial y lógico (Constant et al., 2017: 5) en la forma en que el jugador debe analizar de forma detenida el espacio, busque los patrones para construir un recorrido y resuelva el trayecto como si de un puzle se tratara. Para ello, *Death Stranding* pone a disposición del jugador multitud de herramientas que informan sobre el terreno, las posibles inclemencias climáticas y las zonas enemigas, además de recursos como anclajes, escaleras o vehículos. La complejidad y amplitud del escenario, unido a la necesidad de mantener en buen estado el cargamento, invita al jugador a planificar los recorridos para llegar al objetivo en el mejor estado posible. Pero descubrir el escenario sin un objetivo evidente también demanda este proceso, que refleja un espacio que quiere ser explorado atentamente y en múltiples direcciones. No hay un camino como tal, excepto por las carreteras que el jugador puede construir como misión secundaria.

Esta concepción del espacio lo separa de la experiencia vivencial de mundos como el de *Red Dead Redemption 2* donde la civilización en expansión ha plagado su mapa de caminos que, pese a que pueden ser obviados, centran la mirada y dirigen el desplazamiento. El mundo de *Red Dead Redemption 2* no necesita una lectura tan profunda del espacio como *Death Stranding*, puesto que su mundo ya ha sido cartografiado. En este aspecto, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* muestra más similitudes por el diseño del mundo y la forma de explorarlo, aunque articulándolo mediante la mecánica de la escalada. Esta mecánica hace que la exploración sea tanto horizontal como vertical, afectando a la forma de leer el terreno como un espacio explorable a lo ancho y alto. Esta abertura del mundo afecta a la exploración por la casi ausencia de límites geográficos. Todo es explorable, solo está limitado por las mejoras de Link y la pericia del jugador. Esta relación con el espacio linda con lo sublime (Doyle-Myerscough, 2019: 4), con la experiencia abrumadora, tanto por la belleza como por las posibilidades de explorar el mundo.

La imbricación de agencia y las posibilidades del mapa repercute en el interés por la exploración profunda del espacio. Tanto *Death Stranding* como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* tienen mundos legibles que invitan a recorrerlos minuciosamente pese a su amplitud casi inabarcable. La posibilidad de viajar a cualquier punto del mapa visible en el horizonte del juego de Nintendo aumenta la exploración curiosa que, en el propio explorar, revela nuevos puntos de interés. Expone el diseñador Sam Barlow (2019) que el desplazamiento en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* mantiene al jugador en contacto con el mundo, a sentir su peso y relevancia. Es una experiencia estética que comparte con *Death Stranding* o con los trayectos de *Shadow of the Colossus* entre el templo y el coloso de turno. La escalada otorga la posibilidad de trepar cualquier superficie, un movimiento lento y repetitivo sobre una superficie vertical que, unido a la cámara y la interfaz, crea tensiones entre la agencia y el espacio (Doyle-Myerscough, 2019: 7). Los diferentes tipos de superficies –más o menos escarpado y horizontal– ejercen diferentes

resistencias al movimiento, es decir, aplican diferentes reglas, que se suman a las condiciones climatológicas como la lluvia y el viento para entorpecer el movimiento del jugador. Por lo tanto, dependiendo del tramo por recorrer en la escalada, la superficie, el clima y la energía del jugador, debe establecer un recorrido y reformularlo a medida que avanza hasta alcanzar la meta, aprendiendo técnicas que permiten una exploración más fructífera.

Es certero señalar que la resistencia de atravesar un espacio se transmite mejor mediante el esfuerzo, el caminar lento y doloroso y la pesada carga en la espalda del protagonista en *Death Stranding*. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* tiene un diseño más lúdico, caracterizado en la ligereza del movimiento de Link, centrado en la fantasía y el sentido de la maravilla. Aunque representa instantes de dureza, cuando una superficie se resiste a ser escalada, el viaje en el juego de Nintendo es más ligero. También porque el fracaso nunca es tan significativo como la pérdida de tiempo y recursos de *Death Stranding*. A una escala mucho menor, tanto por el tamaño del mapa como por la dificultad de la exploración y lectura del terreno, *A Short Hike* propone una navegación del mapa similar al juego de Nintendo. A la exploración tranquila y sencilla, similar a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* pero a pequeña escala, se suma la ligereza del espacio cotidiano de la isla donde Claire vive su aventura de baja intensidad. Como Link, Claire mejora su resistencia consiguiendo unos ítems repartidos por el escenario, lo cual le permite explorar el espacio con más profundidad y, sobre todo, explorarlo en vertical, dado que el objetivo del juego es llegar a lo más alto de la montaña para poder hacer una llamada. Un recorrido que, pese a la mentada ligereza de la ficción, en la sección final exige bastante esfuerzo que solo puede ser resuelto mejorando mucho la resistencia de Claire.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Recursos – tipología: El tipo de objetos que puede utilizar el jugador para explorar el espacio definen, en gran medida, como se relaciona con este.
- Control – verbos: De forma más inherente que los recursos, qué acciones puede realizar el jugador determinan su agencia en el mundo dentro de sus límites y potencialidades, cómo puede explorarlo y cartografiarlo.
- Información – instrucciones, HUD, entorno, exposición: La interfaz otorga las herramientas para leer el escenario dependiendo de las necesidades estéticas y operativas del juego.
- Estructura – navegación: La lectura del terreno está intrínsecamente relacionada con las posibilidades de navegarlo.
- Obstáculos – escenario: El escenario es el componente central del motivo, tanto como espacio que navegar como el principal obstáculo que

superar. La dificultad para leer el escenario, por su diseño, capacidad informativa y habilidades se imbrican para tomar forma de obstáculo.

- **Performance**

- Perfil – implicación: Para establecer una relación significativa con el espacio, la implicación del jugador es importante y afecta a, por ejemplo, la preferencia de utilizar el viaje rápido o caminar ese trayecto.
- Análisis – estrategia, resolución, optimización: En la intersección entre herramientas disponibles –recursos y verbos– y la complejidad del mapa, la exploración del espacio virtual puede considerarse un puzzle que resolver mediante la planificación y la optimización de recursos para alcanzar un estado deseado.
- Habilidad – percepción: En la lectura del terreno es muy importante la percepción del espacio virtual para discernir cuál es la mejor ruta para alcanzar un objetivo en el mapa.
- Identidad – expresiva: La apertura del espacio enaltece la capacidad formal del jugador para expresarse a su modo en el escenario.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – densidad, habitabilidad, alterabilidad, límites, autonomía, coordenadas éticas: Los mundos abiertos complejos adheribles a este motivo, se definen por la densidad, o la complejidad de elementos que construyen el mundo; la sensación de habitar el espacio virtual; la posibilidad del jugador de alterar elementos del mundo; las limitaciones que todo mundo virtual requiere, por muy grande y alterable que sea; la autonomía del mundo a expensas del jugador; y sus coordenadas éticas.
- Atmósfera – tono, tempo: Como hemos expuesto al inicio de la descripción, la lectura del terreno tiende puentes significativos con la estética del slow gaming al demandar detención para observar y analizar el escenario. Plantea una estética de temporalidad reposada, como una forma de relacionarse y habitar el espacio, que afecta también a la atmósfera y al tono de la obra.
- Afectos – *ugly feelings*, frustración, alivio, empatía: La acción reposada adscrita a la lectura del terreno virtual repercute en afectos como el aburrimiento profundo o, más concretamente la estupidez, la combinación de un momento trascendente y tedioso (Ngai, 2005: 258). Pero este tipo de relación deviene en acercamiento a los personajes, tal vez no a su interioridad, pero sí a experimentar las mismas sensaciones,

como el sentimiento de lo sublime. Aunque la lentitud colme a este motivo, no puede escapar de los ciclos de frustración y alivio efímero provocados por la dificultad y esfuerzo de alcanzar un estado deseado, el fracaso y la consecución de un objetivo.

Reflexiones finales:

La tendencia de construir mundos cada vez más grandes y densos en detalles repercute en la forma de navegar estos espacios virtuales. No solo por el método de movernos por ellos, sea caminando o en vehículo, sino por la relevancia del espacio y cómo el jugador se relaciona con este. En muchas ocasiones los mundos construidos no tienen otro valor que rellenarlos de contenido que solo sirve para mantener ocupado al jugador realizando tareas inanes: los “big empty sandboxes”, según el periodista Jim Sterling¹⁵. Se concibe el juego en términos de consumo y productividad. Incluso en nuestro ocio debemos ser productivos (Bown, 2015) y autoexplotarnos (Han, 2014). Esto no quiere decir que todo videojuego de mundo abierto plagado de misiones exprese las mismas sensaciones, depende de cuestiones abstractas como la habitabilidad y de la percepción del jugador. Lo relevante es sentir el contacto con el mundo (Barlow, 2019), como el videojuego en concreto expresa el “estar en el mundo”.

Tanto *Death Stranding* como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, pese a plantear la navegación y cartografía de sus mundos cambiando el eje de horizontal a vertical, plantear experiencias significativas de estar en sus mundos virtuales. La experiencia de caminar en *Death Stranding*, y de caminar y escalar en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* es significativa porque nos remite al caminar en el mundo real, algo que “permite recuperar el puro sentimiento de ser (...) Maravillarse del día que hace, del brillo del sol, de la grandeza de los árboles y del azul del cielo” (Gros, 2014: 60). La lectura del terreno virtual se hace significativa como forma estética de la dificultad en la dureza del camino, en sentir que cada paso es relevante, en el esfuerzo que supone ir de un punto a otro del mapa; pero también en el sentimiento de maravilla de descubrir parajes nuevos, o redescubrirlos desde otra perspectiva y de la sensación sublime de la insignificancia del ser en el mundo.

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=efKxC0RgyV4>

3. Opacidad



Ilustración 66: Silent Hill 2 (Team Silent, 2001).

El videojuego debe comunicar al jugador la información necesaria para poder ser jugado. Es una de las bases del diseño, que un videojuego sea operativo, que pueda ser jugado. El jugador debe entender cómo se juega para poder jugar. Para que esto ocurra, el juego debe disponer un canal comunicativo fluido para que el jugador tenga la información necesaria para entender el juego y jugar. Con esto en mente, podemos suponer que una de las formas de crear un reto específico es limitar este canal de comunicación para que demande cierto esfuerzo del jugador en pos de descifrar qué es exactamente lo que tiene que hacer para avanzar. Puede ser dando la información incompleta, ocultando una parte o directamente engañando al jugador con información falsa, pero siempre con una intención estética, de crear unos significados. La opacidad del sistema no se considera un error como sí la falta de claridad y transparencia. Para poder sobreponerse a la incertidumbre, al desconocimiento el jugador debe lidiar con esta opacidad que dificulta su existencia en la ludoficción para disiparla o, cuanto menos, convivir con ella durante la partida. Esta opacidad aplicada al canal comunicativo entre juego y jugador se puede traducir en dificultades de comprensión operativa, ficcional, narrativa o interpretativa.

3.1 **Complejidad narrativa**

Definición:

La complejidad narrativa refleja la opacidad de los mecanismos narrativos en la comunicación de los saberes al jugador, determinando la relación entre narración y jugador, quien debe ordenar, completar e interpretar la historia para darle un sentido.



Ilustración 67: *P.T.* (7780s Studio, 2014).

Descripción:

El análisis del videojuego narrativo debe pensarse desde la idiosincrasia del medio, pues este no se atiene a la narratología clásica (Calleja, 2011: 115). La narración se despliega a partir de la performance el jugador incluso cuando él no influye en el devenir de los hechos. La narrativa compleja nos permite abordar la falta de información para interpretar, completar y ordenar una narración sirviéndonos de conceptos como baja comunicabilidad narrativa de la teoría de la narración compleja (Loriguillo López, 2018). El reto de la narración compleja plantea un reto similar al del mindgame game, consistente en la interpretación de su significado a partir de la información desplegada en la ludoficción (Navarro-Remesal & García-Catalán 2016: 327). El mindgame game describe videojuegos de narrativas complejas y dislocadas que generan incertidumbre (Costikyan, 2013). Son videojuegos que, además de la posibilidad de plantear algún tipo de dificultad mecánica, proponen un reto en la comprensión del relato a diferentes niveles, formulan un reto narrativo e interpretativo. Utilizando mecanismos ludoficcionales tensionan la narración como expresión de la dificultad.

La cognoscibilidad restringida a la mirada del protagonista de *Silent Hill 2* confiere un relato con un narrador no fiable. Aunque durante el juego profundicemos en su subjetividad, el jugador tiene una percepción distorsionada de la realidad, pues no sabe que interpreta a un asesino que desconoce su condición porque se ha forzado a olvidarla y es torturado por ello (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2016: 329). La partida del jugador en *Silent Hill 2* se convierte en la terapia del protagonista, empujado a enfrentarse a sus demonios y restaurar así su memoria fracturada (2016: 331). La inexistencia de una narración como tal, la exploración de estos cauces narrativos en *P.T.* –el experimento lúdico creado por Hideo Kojima y Guillermo del Toro– se formula de forma mucho más críptica. El jugador está atrapado en un bucle interminable dentro del hogar

donde ha ocurrido la tragedia y tan solo unas vagas emisiones radiofónicas revelan algo de información. Ambos juegos muestran las posibilidades estéticas de la narrativa compleja que niega el conocimiento al jugador (2016: 327). La baja cognoscibilidad se extiende a la posibilidad de conseguir varios finales en *Silent Hill 2* sin que el jugador sepa cómo orientar sus acciones “de manera funcional a una consecuencia concreta, ya que éstas se codifican y calculan de manera oculta”. Por ejemplo, para alcanzar uno de los finales, es necesario mirar con frecuencia la foto de la esposa del protagonista, pero se trata de una acción que el jugador desconoce que tiene algún valor.

La parca narración de *Bloodborne*, más allá del fino hilo que conduce al jugador de un punto a otro del mapa, se construye a partir de detalles recónditos en diferentes espacios narrativos, como las descripciones de objetos, los escuetos diálogos con personajes secundarios, o el propio escenario y los enemigos que lo habitan. Mediante estos dispositivos se convierte al jugador en un investigador en busca de las piezas de un puzle narrativo entre los restos ruinosos de una civilización a punto de desaparecer. Es una narración fragmentada y expansiva (Schniz, 2016), incrustada (Fernández-Vara, 2009: 44) y ambiental (Fernández-Vara, 2011: 2) construida mediante micro narrativas (Fernández-Vara, 2016: 39), hace del jugador un agente activo en el descubrimiento de la trama. Es un juego que también fomenta que los jugadores compartan sus descubrimientos e interpretaciones y se ayuden mutuamente en la recopilación de información para suplir esta obscuridad informativa. Pero también posibilita al jugador que así lo prefiera, que *Bloodborne* quede como un texto insondable que no necesita ser reconstruido y que denota un tono apesadumbrado, lúgubre y melancólico. La parquedad narrativa e informativa implica una baja comunicabilidad y cognoscibilidad (Loriguillo-López, 2019: 878-879), por la restricción de saberes a la mirada de un personaje ajeno a los acontecimientos de la ciudad de Yharnam y por la nula profundidad de los pensamientos del sujeto tipo “digital dummy” (Navarro-Remesal, 2016: 262). *Bloodborne* es un texto inextricable que ha sido reconstruido por su activa comunidad y recopilado en wikis, foros y canales de YouTube donde se explora su oscura historia. Aunque siempre queda la posibilidad de dejarlo como un universo ficcional insondable que no puede ser comprendido en su totalidad.

La complejidad temática y estructural de *Nier: Automata* se adscribe a la ciencia ficción existencialista, que además teje una compleja intertextualidad con las obras previas de Yoko Taro (Suarez-Mouriño, 2020: 54-56). El carácter filosófico del juego se explicita en las constantes referencias directas en los nombres de muchos robots –Pascal (Blaise), Jean Paul (Sartre), Simone (de Beauvoir), Immanuel (Kant)–, o citas de filósofos como Nietzsche, además del propio nombre de la protagonista, 2B, o “to be”, traducido como “ser”. *Nier: Automata*, sin embargo, no se queda en la superficie y plantea, precisamente, cuestiones sobre el ser, la libertad y la existencia. Es decir, aunque *Nier: Automata* puede jugarse limitándolo a su condición mecánica, pero los

conocimientos e implicación del jugador permiten ampliar la complejidad de la narración. Además de ser un texto ludoficcional plagado de filosofía, aspecto que le otorga gran complejidad textual y narrativa, *Nier: Automata* es un mindgame game por su estructura narrativa. Para poder desentrañar toda la historia, el jugador está obligado a continuar la partida tras alcanzar el final, debido a que cada iteración descubre nuevas perspectivas, a partir de otros personajes, o amplía la propia narración. Esta estructura iterativa otorga una cognoscibilidad de la ficción desde la multiplicidad de miradas que el jugador es responsable de construir como un puzzle. El juego de Yoko Taro –como ejemplo de toda su obra– subvierte la idea de la rejugabilidad al hacerla imprescindible para la comprensión completa de la obra. Los ciclos y repeticiones mecánicas se imbrican en la significación temática, ficcional y filosófica y la autoconsciencia (Navarro-Remesal, 2018) rompe constantemente la metalepsis e integra al jugador en la ficción.

La baja comunicabilidad narrativa no está solamente adscrita a ficciones fantásticas, de terror o ciencia ficción, y *Firewatch* demuestra como también tiene lugar en el drama. El juego de Camposanto construye una fantasía de impotencia que desmonta una fantasía de poder masculina (Kagen, 2018): el hombre en la naturaleza, que enamora a su compañera y resuelve un complejo misterio en el que intervienen poderes gubernamentales. *Firewatch* construye una ficción conspiranoica prototípica plagada de pistas y misterios que resolver por un héroe que debe desentrañar. Pero esta historia está filtrada por la perspectiva de Henry, el protagonista, por sus problemas, pensamientos y obsesiones. Por ello vive la fantasía escapista de un hombre heterosexual de mediana edad que huye a la naturaleza para encontrarse a sí mismo. Una fantasía que se desmonta en un final anticlimático que revela que Henry es solo un hombre cobarde incapaz de afrontar la cruda realidad: que su mujer padece Alzheimer. Todos los misterios que Henry –y el jugador con él– cree encontrar son solo coincidencias y tristes historias del pasado. Mediante estos mecanismos narrativos, *Firewatch* desmonta una serie de tropos asociados a la masculinidad hegemónica, por eso el final es frustrante, por que revela las decepciones de la vida diaria y devuelve al protagonista a la realidad. No es un héroe, tan solo una persona imperfecta que no sabe cómo lidiar con los reveses de la realidad.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Información – lenguaje, exposición: La interfaz puede utilizarse para revelar u ocultar información importante, mentir al jugador o distraerlo.
- Estructura – navegación: El laberinto engloba, desde su mitología, tanto estructuras simbólicas como espaciales (Planells, 2019: 240) que se traducen en espacios laberínticos y enrevesados virtuales con valor

simbólico en la narración. Esto es, algunos espacios en las narrativas complejas tomen forma laberíntica para desorientar al jugador.

- Obstáculos – puzles, escenarios, decisiones: Las narraciones complejas ludoficcionales se apoyan en los obstáculos para desarrollar y matizar el puzle narrativo: los escenarios laberínticos desorientan espacialmente al jugador, los puzles que simbolizan la incompreensión y la falta de sentido del mundo y la toma de decisiones sirven para guiar las derivas de la narración.

- **Performance**

- Perfil – cultura, conocimientos previos, implicación: Las narraciones complejas se nutren de referentes para construir su discurso, por lo que la reconstrucción del relato se beneficia de los conocimientos y cultura del jugador. Por otro lado, y como ocurre en otros medios como el cine o la literatura, entrar en una narración compleja demanda más implicación del jugador, espectador o lector.
- Contextualización – contexto de creación: El contexto de creación de una obra es relevante en las narraciones complejas por la autoconsciencia (Loriguillo-López, 2019: 880) –que en el videojuego está muy naturalizada (Jørgensen, 2013: 7)–, como una interpelación directa al público del contexto de su publicación.
- Interpretación – discurso, sentido: Por la complejidad del discurso narrativo tanto en forma como en fondo, en las narrativas complejas demandan al jugador capacidad interpretativa para desentramar y ordenar el relato y para dar sentido a su discurso.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – densidad, límites, coordenadas éticas: Un mecanismo para complicar la narrativa es ampliar la densidad de la información textual y/o audiovisual, la construcción laberíntica del espacio y la complejidad ética de su mundo. La complejidad narrativa se articula también en la autoconsciencia del relato, la cual se determina al revelar o evidenciar los límites de la ficción.
- Temática – objeto central, postura: Toda narrativa compleja plantea y construye su narración sobre diversas temáticas a partir de las que articulan una postura concreta.
- Ambientación – tono: El tono de una narración compleja es obtuso y tenso, se hace significativo en esa complejidad para crear una atmósfera acorde con las temáticas abordadas.

- Narrativa – espacios, plano, complejidad: La construcción de la narrativa compleja se sustenta en el uso de diferentes espacios narrativos obligatorios y dispensables que amplían aspectos y matices de la trama; el uso significativo del plano como un elemento narrativo; y la propia complejidad del texto que tensa los convencionalismos mediante “*Loops* temporales, focalizaciones reducidas y/o múltiples, puntos de vista contradictorios, finales alternativos o mecanismos de autoreferencialidad” (Loriguillo-López, 2019: 870).

Reflexiones finales:

La importancia de la narración en el videojuego se manifiesta en forma de opacidad, dislocación del relato y tratamiento de temas complejos imbricados en los mecanismos narrativos propios del videojuego como una estética de la dificultad ludoficcional. Es un ejercicio que incrementa la dificultad de lectura y comprensión de un texto (Loriguillo-López, 2019: 868) mediante una consciente obscuridad u ofuscación de la coherencia, claridad, temporalidad y profundidad de la narración. De esta forma, se tensiona la narración y se implica el jugador no solo a nivel mecánico, sino también ficcional al abrir la posibilidad de organizar e interpretar el relato opaco y/o deslavazado. Como ocurre con la complejidad narrativa en el cine que “demanda precisamente de una posición de diligente implicación del espectador con el relato” (Loriguillo López, 2018: 29), en el videojuego la complejidad narrativa exige la implicación y el esfuerzo del jugador para descifrar la obscura historia al tiempo que se avanza en la estructura lúdica. Esto se formula desde diferentes perspectivas que aglutinan desde relatos con narradores no fiables en *Silent Hill 2*, la exigua narración desperdigada por el espacio en *Bloodborne* o la complejidad conceptual e intrincada narración de *Nier: Automata*.

Es importante señalar las limitaciones de nuestro análisis de la complejidad narrativa como motivo estético de la dificultad, porque funciona como aglutinador de varias perspectivas que deben abordarse por separado y que, en cierta medida, representan los ejemplos utilizados para describir el motivo como uno solo. Por ejemplo, contemplamos la posibilidad de dividir este motivo en opacidad narrativa –el relato opaco de una baja comunicabilidad– y el mindgame game– narraciones dislocadas, múltiples puntos de vista o narradores no fiables–, además de sumar la metarreferencialidad o autoconsciencia. De momento, hemos incorporado varias perspectivas dentro de un solo motivo como primer acercamiento a la complejidad narrativa como estética de la dificultad, pero dejamos la puerta abierta a futuras investigaciones donde profundizar en la significancia este aspecto concreto de la ludoficción.

3.2 Investigación

Definición:

En este motivo se articulan los mecanismos ludoficcionales que proponen al jugador tomar el papel de un investigador o detective para resolver un misterio y/o desentrañar los vericuetos de la trama.



Ilustración 68: *Her Story* (Sam Barlow, 2015).

Descripción:

La novela de misterio y detectivesca es una forma de juego. Esa es la idea sobre la que reflexiona Bernard Suits (1985) para descubrir concomitancias entre este género literario y el puzzle, dado que ambos desarrollan “un relato independiente del lector y complica la peripecia con pistas falsas y desorientación (misdirection)” (Navarro-Remesal, 2019a: 43-44). En la literatura de misterio el autor colma el relato de obstáculos que dificultan el avance del lector, no en la lectura, sino en el descubrimiento de la verdad oculta tras el misterio. Un misterio que siempre se oculta tras pistas falsas e interpretaciones erróneas del lector-jugador, y del detective en la ficción, que lo llevan a callejones sin salida hasta que un cambio de perspectiva o una pista pasada por alto desvelan el misterio. En el detectivesco en prosa, “el autor juega con el lector y le desafía a adivinar la solución al misterio antes de leer el final” (Fernández-Vara, 2016: 36). El lector-jugador navega de forma vicaria la incertidumbre que envuelve a todo misterio, por lo que, además de la exigencia que requiera la lectura –*Vicio Propio* (2009) de Thomas Pynchon es un libro más exigente que *Asesinato en el Orient Express* (1934) de Agatha Christie–, implica un esfuerzo cognitivo para

convertir el desconocimiento en certeza, resolver el puzzle e intentar adelantarse al autor. Las historias de detectives son, por lo tanto, puzzles con trama donde se presentan unos instrumentos básicos que articulan la resolución del misterio: un crimen, unos sospechosos y algunas pistas. El lector-jugador navega, acompañado del detective, entre estas piezas que nunca deben ser demasiado obvias ni demasiado oscuras o ambiguas para desvelar un mínimo de información para resolverlo.

En este motivo nos acercamos a los mecanismos ludoficcionales que obligan al jugador a tomar un papel activo en la resolución de un misterio. En estos juegos, el jugador se calza la máscara del detective para dar respuesta a los interrogantes de un crimen o misterio mediante la búsqueda e interpretación de pistas. Pero que el jugador tome el papel de detective no se traduce tan solo en interpretarlo ficcionalmente. En *L.A. Noire* y *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013) las investigaciones siempre están dirigidas por las limitaciones de la interacción con personajes, objetos y escenario. Incluso las respuestas múltiples en los diálogos están encaminadas hacia un lugar concreto, su función es posicionar al jugador ante la ficción, como afronta una escena y articula la trama en general y el diálogo en particular. Pero nunca la propia investigación, pues los razonamientos del investigador quedan reducidos a un conjunto de opciones. Se automatizan procesos mentales muy complejos para simular cómo piensa un detective y hacer que la narración fluya. Como explica Fernández-Vara (2016: 38) a partir del videojuego de *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997), el jugador es parte activa de la trama, su papel es descubrir pistas para abrir nuevas localizaciones, pero es “el personaje quien realiza las deducciones”, no el jugador. Se corresponde con la restauración de comportamientos cerrada, los pasos que el jugador sigue en un orden establecido para completar el juego (Fernández-Vara, 2009b: 117).

La investigación como motivo estético de la dificultad está articulada por los mecanismos cognitivos activados por un misterio que debe ser resuelto, una simulación de los procesos mentales de un investigador y no interpretar ficcionalmente a uno. Tres videojuegos recientes dan los instrumentos para reflexionar sobre los mecanismos que pueden articular una investigación en el videojuego: *Her Story*, *Telling Lies* (Sam Barlow, 2019) y *Return of the Obra Dinn*. Los tres juegos proponen sistemas de juego limitados que dirigen las posibilidades de agencia del juego hacia una forma de juego concreta, pero otorgan libertad al jugador para utilizarlos a su manera para desentrañar el misterio que esconden. En *Return of the Obra Dinn* el jugador investiga los acontecimientos que han llevado a la desaparición de la tripulación del Obra Dinn. El jugador tiene que explorar el barco en busca de los cadáveres y utilizar el poder de su reloj para volver al momento preciso de la muerte del sujeto. A partir de esta imagen fija, el jugador puede articular una línea de tiempo para reconstruir los hechos y conseguir pistas para identificar a los miembros de la tripulación y su destino. Para ello el juego utiliza otro recurso, una libreta donde apuntar la información de cada “escena”. En esta libreta se formulan tres preguntas para cada personaje:

¿quién es? ¿cómo murió? y ¿quién o qué lo mató? El juego introduce el error de forma orgánica, dado que el sistema solo avisa cuando las tres preguntas se han resuelto de forma correcta no de los errores, e insta al jugador a experimentar y encontrar el error en sus deducciones. Como investigador debe interpretar cada escena, arriesgarse en sus pesquisas y reinterpretar las escenas para encontrar los errores de su deducción, dando como resultado un ejercicio de misterio a través del error.

Her Story y *Telling Lies* son juegos basados en la mecánica de buscar clips de vídeo en interfaces de ordenador: en *Her Story* son los vídeos de un interrogatorio grabado en 1994 que están guardados en un sistema arcaico del momento; mientras *Telling Lies*, utiliza un sistema más actual para albergar las grabaciones de unas conversaciones realizadas por webcam. El marco de la pantalla funciona como ‘mise en abyme’ del escritorio de otro. Ambos juegos proponen una investigación partiendo de la búsqueda de archivos de vídeo en bases de datos de características particulares: al introducir una palabra en el buscador aparecen un máximo de cinco vídeos que contienen esa palabra. Para apoyar esta agencia limitada, el juego permite identificar los vídeos con etiquetas, creando un mapa conceptual para clasificar los vídeos a partir de las interpretaciones del jugador. *Telling Lies* explora y amplía los mecanismos ludoficcionales de *Her Story*, además de complicar la trama –son cuatro los personajes que la articulan, en lugar de una– y la propia búsqueda. Esta mayor complejidad se debe al formato de los vídeos donde solo vemos a uno de los interlocutores del diálogo –el juego trabaja mucho los silencios–, por lo que una misma escena tiene dos vídeos; y también al sistema de búsqueda, porque cada palabra clave lleva al jugador al momento del vídeo donde sale, no al vídeo en sí, dejando al jugador ‘in medias res’ (Barlow, 2019), un mecanismo que deviene en desorientación del jugador, que no sabe de dónde viene ni hacia dónde va la conversación. A esto se suma el uso de un sistema rudimentario y lento para avanzar y retroceder en el vídeo hace de la experiencia más táctil, por la necesidad de repetir, pausar, avanzar y retroceder manualmente, pero también más lento, pesado y, por lo tanto, difícil que lo emparenta con películas como *La Conversación* (*The Conversation*, Coppola, 1974) e *Impacto* (*Blow Out*, de Palma, 1981) (Barlow, 2019).

Estas herramientas ceden el poder deductivo al jugador, confían en su capacidad para resolver el misterio y reconstruir la narración. Los juegos de Sam Barlow, además, pueden considerarse mindgame games porque plantean narraciones dislocadas que el jugador pueden reordenar a partir de piezas desordenadas e inconexas a priori. Barlow expone como una de sus referencias es la forma en que el jugador puede explorar el espacio libremente en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. En el juego de Nintendo es una exploración espacial, en los de Barlow es narrativa. Son juguetes narrativos que fomentan el juego no guiado (Dibella, 2015), por lo que es posible acceder a cualquier parte de la historia en cualquier momento, incluso el final, aunque *Her Story* no tiene uno tradicional ni una recompensa por resolver el misterio, más que la satisfacción personal.

Otro videojuego que, como *Her Story* y *Telling Lies*, se basa en el uso de un interfaz de escritorio, es *Do Not Feed the Monkeys* (Fictiorama Studios, 2018). Aunque introduce un reloj y elementos de supervivencia –alimentación, sueño, dinero– como factor de dificultad, continua la estela marcada por los videojuegos de Sam Barlow y hace de sus limitaciones una virtud para que el jugador explore a su manera las narrativas múltiples. Cada ventana dentro del programa de vigilancia es una cámara a una o más historias de las que el jugador debe conseguir una información concreta para la oscura empresa que le ha contratado. El objetivo principal es investigar estas escenas y reconstruir cada una de las historias para encontrar información de varias fuentes, como internet o llamando por teléfono. Estas investigaciones están más dirigidas que los otros ejemplos, aunque el proceso de investigación es bastante similar. Pero más interesante y difícil que cumplir con los requisitos de nuestros empleadores, es investigar otro tipo de información e incluso influir en el devenir de cada historia. Junto a *Telling Lies*, *Do Not Feed the Monkey* forma un interesante díptico sobre la era de la vigilancia.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Recursos – tipología: Las herramientas que puede utilizar el jugador limitan su agencia para potenciar los procesos deductivos.
- Control – verbos: Como los recursos, las limitadas acciones de las que dispone el jugador potencian y dirigen los procesos deductivos.
- Información – instrucciones, HUD, entorno, lenguaje, exposición: La investigación debe valerse de todos los canales comunicativos para dar la información necesaria, que nunca debe ser demasiado evidente ni demasiado oscura. La información más relevante proviene de la lectura de las imágenes de cada escena, de interpretar los comportamientos y las palabras de los sujetos, de su lenguaje y expresividad.
- Estructura – navegación: La navegación por el espacio para buscar pistas puede ser tanto en un escenario como en un interfaz mediado.

- **Performance**

- Perfil – cultura: Como ficciones de misterio o detectivescas, la investigación como motivo estético se beneficia del conocimiento de los mecanismos de estos géneros literarios y cinematográficos.
- Análisis – lógica interna, resolución: La lógica interna referencia tanto a la idiosincrasia del misterio, de su subgénero, como a los mecanismos lúdicos que permiten la investigación y la eventual resolución, la comprensión operativa del sistema.

- Habilidad – percepción: Además de la capacidad deductiva, la percepción es una de las principales herramientas de todo investigador para captar los detalles de una escena y los matices de una conversación.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – densidad, coordenadas éticas: El detectivesco está adscrito a coordenadas éticas grises, a universos ficcionales que giran en torno al crimen. Por ello es necesario conocer cuáles son sus coordenadas para responder en consecuencia. La densidad del mundo es un parámetro importante para leer el espacio en busca de información.
 - Atmósfera – tono, tempo: El misterio sitúa al jugador en una postura determinada ante el texto, de temporalidad más reposada y reflexiva. El tono también es importante dependiendo de su subgénero, así como los intereses estéticos, éticos y narrativos de la obra.
 - Narrativa – espacios, plano, complejidad: Una investigación consiste en descubrir qué dicen los espacios y objetos implicados en la misma, descubrir sus historias y reordenarlas para poder comprenderlas, por lo tanto, armoniza con reordenación de una narración compleja. En los juegos de interfaz, el plano es otro componente relevante en la historia.

Reflexiones finales:

El detective es un personaje recurrente de la ficción, protagonista de novelas de misterio, cine noir americano, el polar francés o el thriller. Es, además, una figura ficcional que aglutina personajes con otros empleos como el periodista, el abogado o el policía. El detective, en definitiva, es un arquetipo encargado de resolver misterios de diversa índole bastante prolífico en el videojuego. Sin embargo, lo habitual es que su figura sea solo ficcional porque, como hemos explicado en la descripción, los procesos mentales se automatizan, reduciendo el papel del jugador a la exploración espacial en busca de pistas y resolver puzzles. Aunque un detectivesco ludoficcional tenga puzzles enrevesados, diálogos que profundicen en las complejidades éticas de su mundo o indague en la inteligibilidad narrativa del relato, es decir, explore diversas formas de dificultad; no es difícil dentro de los parámetros desarrollados en este motivo.

La estética de la dificultad en la investigación de *Telling Lies*, *Her Story* y *Return of the Obra Dinn* reside en los procesos mentales que el jugador debe articular para resolver el misterio propuesto, sin automatismos que los simplifiquen y sin límites más que los impuestos para delimitar la agencia del jugador. Son procesos que suceden sin interacción mecánica directa con los elementos del sistema (Upton, 2017: 22), excepto para ver alguna escena o utilizar alguna herramienta, una serie de interacciones pasivas (Zagalo et al., 2006) que son significativas e

imprescindibles para avanzar en la investigación. Sin embargo, reconocemos que nos falta más variedad de ejemplos, puesto que todos los que articulan el motivo son contemporáneos. Por tanto, tal vez faltan aportaciones pretéritas donde la investigación se produzca en los parámetros establecidos en el motivo, e incluso que contemplen otras formas significativas de investigación.

3.3 Percepción sensorial limitada

Definición:

La percepción sensorial limitada hace referencia a los mecanismos audiovisuales utilizados para dificultar, limitar o distorsionar la percepción del mundo ludoficcional.

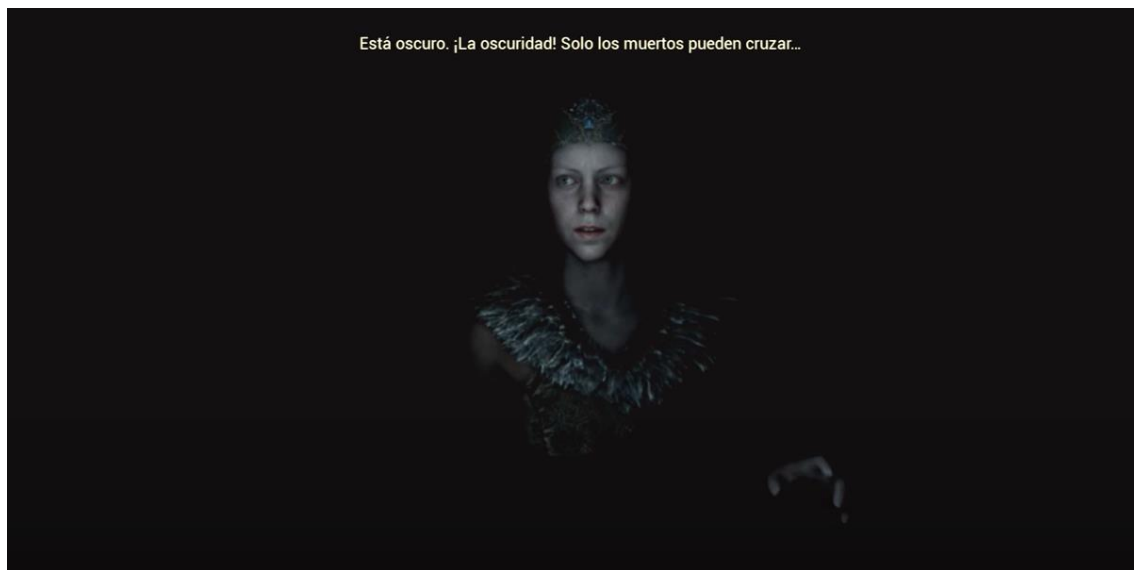


Ilustración 69: Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017).

Descripción:

La percepción del jugador siempre está mediada por los dispositivos de salida, como el sistema de audio y vídeo, las respuestas hápticas o dispositivos específicos como las gafas de Realidad Virtual. También por la mirada al mundo virtual, por la perspectiva diseñada para ver el mundo. Qué es lo que el jugador percibe para provocar unas respuestas emocionales. Como objeto diseñado, todo elemento del diseño –excepto glitches– tiene una función y dirige la mirada del jugador. Pero en algunos casos, esta mirada está diseñada para limitarla y/o dirigirla hacia discursos concretos, modificando y distorsionando la interfaz, la agencia del jugador o el diseño artístico. La metapercepción (Jørgensen, 2013: 133) es un mecanismo utilizado para materializar en pantalla la percepción del mundo de la avataridad, una fórmula que puede evocar empatía dependiendo del diseño y rasgos del sujeto controlable aun sin necesariamente compartir su interioridad. Utilizando recursos estilísticos, como la metapercepción, exploramos cómo algunas distorsiones sensoriales afectan a la percepción del mundo, dificulta la comprensión y

exploración, limitando el poder del jugador e intensificando afectos como el vértigo, el desconcierto, la urgencia o el terror y dirigiéndolo hacia experiencias estéticas concretas.

La metapercepción es un elemento de diseño muy habitual en el videojuego que busca una respuesta empática funcional ante el estado del avatar, no necesariamente emocional. Se trata de un mecanismo que permite modificar la percepción del mundo virtual en busca de transmitir sensaciones concretas, como indicar la salud de Nathan Drake en *Uncharted* desaturando la imagen a medida que es alcanzado por los disparos enemigos. La predominancia de la imagen por encima de indicadores del HUD busca destacar la espectacularidad de las escenas de acción, así como imprimir vértigo y urgencia a la escena al no obligar al jugador a estar pendiente de indicadores que, por otro lado, resultan mucho más precisos como método informativo. Es un método de compartir una parte de los sentidos del sujeto controlable –vista, oído y, en menor medida, tacto–, de cómo se relaciona con el mundo, haciendo que la avataridad sea más fuerte cuanto más se parezcan esta representación de los sentidos a la percepción del jugador (Navarro-Remesal, 2016: 298).

En el mismo espacio metaperceptivo se sitúa *Fallout: New Vegas*, aunque utiliza mecanismos más complejos y específicos, por lo que refleja una avataridad más profunda. En el juego de Obsidian las heridas y daños que sufre el sujeto afectan a la percepción del jugador desde la imagen, sonido y el control. Por ejemplo, si se rompe una pierna, el movimiento del sujeto será más lento, y si le sucede en un brazo, tendrá peor puntería. Más interesante es qué sucede cuando al avatar sufre daños en la cabeza, dado que distorsiona la percepción visual y auditiva del jugador simulando una fuerte cefalea. Al recibir mucho daño o un golpe crítico en la cabeza, la imagen se difumina hasta hacer imperceptible el espacio alrededor más que como un borrón y, al mismo tiempo, provoca un pitido muy molesto. Esta distorsión visual y aural afecta de forma permanente y a intervalos de segundos hasta que el jugador visite al médico o utilice un ítem específico para curarse estos daños.

El género de terror utiliza varias fórmulas de distorsión perceptiva para expresar diversas emociones como el pánico en *Haunting Ground* (Capcom, 2005). Cuando aumenta el indicador de pánico, una serie de distorsiones de imagen afectan a la percepción del espacio y al control sobre la joven protagonista, que puede llegar a perderse por completo. El juego traslada la forma en que la joven pierde el control de sus acciones al entrar en pánico. Es una forma de disrupción (Haahr, 2018: 196) del invisible gamemaster en la diégesis, que pasa a tomar el control del sujeto. *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* es más significativo en estas formas disruptivas, dado que el estado mental de los personajes afecta al mapeado del control, crea distorsiones visuales como dejar la pantalla totalmente en negro o mentir al jugador diciéndole que ha borrado los datos de su tarjeta de memoria.

La percepción del jugador también puede verse afectada por mecanismos puramente ficcionales, como la cámara o efectos atmosféricos como la niebla, la lluvia o la oscuridad. Se trata de mecanismos de ocultación (Haahr, 2018: 194) para esconder elementos del escenario, como las cámaras fijas de *Resident Evil*, que ocultan parte del escenario o la niebla de *Silent Hill*. Otras fórmulas para limitar la percepción sensorial están mediadas (Haahr, 2018: 198) por elementos del mundo del juego, como la cámara de fotos en *Project Zero* (Tecmo, 2001), que permite al jugador ver fantasmas al mismo tiempo que limita la percepción del espacio que el rodea; o la videocámara con función de visión nocturna de *Outlast* y *Blair Witch* (Bloober Team, 2019). Son recursos del juego que revelan lo oculto, aunque siempre conlleva un alto riesgo su uso al limitar su régimen de visión a lo que el aparato nos muestra.

Las limitaciones perceptivas en *Hellblade: Senua's Sacrifice* están afectadas por el discurso y la narración del juego de Ninja Theory, donde el jugador toma el control de una mujer afectada de psicosis, una enfermedad mental que le hace percibir el mundo de forma distorsionada. La principal consecuencia de esto, como mínimo la más presente, son las voces que escuchamos de forma constante y que interpelan a Senua –y al jugador– enviándole mensajes contradictorios. También afecta a la percepción visual del mundo, dado que hace aparecer figuras, espacios y enemigos que en realidad no están o tienen un aspecto diferente, menos amenazador o terrorífico. Es una forma de implementar la metapercepción mediante la ficción que tiene como objetivo incrementar los afectos como el miedo y la frustración, acercándose al personaje con la cámara hasta hacerlo opresivo, haciendo experimentar de forma superficial la psicosis e intentar empatizar con Senua compartiendo su interioridad. De cierta manera, esta distorsión del mundo emparenta *Hellblade: Senua's Sacrifice* con el capítulo de *Black Mirror Men Against Fire* (Verbruggen, 2016), donde un grupo de soldados son modificados para ver a sus objetivos (personas) como monstruos. Y dentro del videojuego, pero en coordenadas muy alejadas, con *Bart vs The Space Mutants* (Imagineering, 1991), donde Bart Simpson utiliza unas gafas de sol percibir qué habitantes de Springfield son aliens.

La limitación sensorial es llevada al límite en el videojuego *Helen Keller Simulator* (Developer Unknown, 2005), donde se reduce el régimen visual a la nada más absoluta. Como explican Boluk y LeMieux (2017: 154-156), el juego utiliza la figura histórica de Helen Keller, una mujer ciega y sorda para hacer una “broma” consistente en una pantalla en negro sin ningún tipo de retroalimentación visual, aural o háptica. Como exponen Boluk y LeMieux el juego fracasa – aunque no creo que fuera esa su intención– al determinar la experiencia de una persona de estas características como totalmente ilegible.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Recursos – tipología: En algunos casos, como explicamos en la descripción, el jugador tiene acceso a objetos que modifican su percepción, revelando lo oculto, pero limitando el régimen de visión.
 - Control – input, verbos: Las limitaciones sensoriales afectan a la forma de ver el mundo, pero también a como interactuamos en él, a las acciones que podemos llevar a cabo. Los sistemas hápticos, como metapercepción, también afectan a la percepción e interacción en el mundo.
 - Información – HUD, entorno, exposición: La distorsión del caudal informativo afecta a la comprensión de la información necesaria para realizar una tarea.
 - Estructura – navegación: La navegación por el mapa también es afectada por la distorsión y/o limitación sensorial, haciéndola más ardua.
- **Performance**
 - Habilidad – percepción: Mediante los diferentes mecanismos explicados en la descripción –y otros muchos que nos dejamos fuera– se dificulta la percepción del mundo que tiene el jugador, describiendo nuevas formas de visualizar el mundo.
 - Contextualización – contexto de partida: El propio contexto de la partida puede contribuir a la percepción del jugador, sea para reforzar la experiencia o para reducirla.
 - Interpretación – discurso: El uso de mecanismos de distorsión pueden plantear discursos sobre las formas en que percibimos el mundo, tanto limitándola como abriendo nuevas posibilidades expresivas.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – densidad, habitabilidad, límites: Los mecanismos ludofccionales de distorsión modifican la forma del propio mundo ludoficcional, de su densidad, habitabilidad y límites.
 - Arte – presentación: La representación artística de las distorsiones sensoriales afecta a la forma en que el jugador las percibe e interpreta.
 - Tema – objeto central: Como mencionábamos en la interpretación, algunas de estas modificaciones perceptivas se sustentan en el planteamiento de ciertos temas sobre la percepción del mundo.
 - Ambientación – tono: La forma en que las distorsiones son utilizadas, imprime tonalidades concretas como urgencia, indefensión o desconcierto entre otras.

- Afectos – vértigo, frustración, empatía: La imposibilidad de percibir el mundo correctamente, de no tener control sobre cómo percibimos el entorno evoca afectos como el vértigo y el miedo, además de la empatía de percibir el mundo como otro.

Reflexiones finales:

Nos relacionamos con el mundo a través de nuestros sentidos, también un mundo virtual como en el videojuego. En el videojuego la percepción del jugador siempre está mediada por la pantalla, el controlador, la interfaz o nuestros conocimientos sobre el juego en concreto. La forma en que percibimos sensorialmente un mundo virtual determina como nos relacionamos con él, por tanto, es la forma en que como jugadores somos incorporados en la ludoficción, normalmente, a través de la avataridad. La metapercepción es el recurso gracias al cual el jugador comparte los sentidos del sujeto y, cuanto más cercanas sean estas sensaciones, más fuerte será la avataridad.

Mediante estos recursos con los que el jugador comparte los sentidos de un personaje, se puede dar forma a formas de dificultad sensorial y perceptiva, de incertidumbre o afectar a la exploración del mundo. Su adscripción a la estética de la dificultad se debe a la urgencia que imprime la metapercepción de *Uncharted* cuando Nathan Drake es herido y la imagen se desatura, o por la modulación y reducción de la agencia, visión y audición en *Fallout: New Vegas*. Estas distorsiones afectan a la percepción del mundo, a su comprensión y exploración, limitando el poder del jugador e intensificando afectos como el vértigo, el desconcierto o el terror. Incluso se puede expresar dificultad afectiva al compartir la interioridad del personaje con el que poder establecer lazos emocionales, no solo una focalización funcional de su mirada. En *Hellblade: Senua's Sacrifice* la distorsión sensorial expresa la complejidad de ser en el mundo de una persona psicótica imbricando las características de esta enfermedad mental en los sistemas lúdicos.

De una forma u otra, estos mecanismos de compartir la percepción sensorial de un personaje, focalizar el mundo a través de su mirada, otorga una postura concreta ante el mundo. Utilizándolos el juego niega o distorsiona una parte de la información que el jugador percibe sensitivamente. Además, se puede expresar emociones como el dolor y el miedo, o posturas filosóficas y poéticas como la incompreensión del mundo o ciertas problemáticas del ser. Pero de una forma u otra, siempre implica una postura de inferioridad ante los peligros del mundo, incluso cuando interpretamos a un personaje poderoso.

4. Libertad dirigida



Ilustración 70: The Last of Us (Naughty Dog, 2013).

La libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016: 319) es el equilibrio preciso entre poder e impotencia. Este equilibrio crea una tensión entre posibilidad, obligación, prohibición y penalización, las potencialidades y restricciones que establecen los márgenes del diálogo entre juego y jugador y que sirven para construir discursos ludoficcionales que destapan estos límites y discuten la propia concepción de libertad en el videojuego. Navarro-Remesal (2019b: 161) discute la idea la libertad dirigida desde la libertad subjetiva, esto es, que el jugador perciba su libertad dentro del mundo ludoficcional como voluntaria y autoconsciente, que sienta la libertad como tal porque “las alternativas que el sistema podría ofrecer a nuestras decisiones nos interesan menos que el camino que hemos tomado”. Esta libertad dirigida también requiere de la “ilusión de interactividad” para articular la promesa de agencia inherente al videojuego. La falsa promesa de elección revela los límites del texto ludoficcional para imponer unos comportamientos al jugador. La imposibilidad de elegir se torna en recurso estético, pues enfrenta al jugador a sus limitaciones, a su posición de impotencia frente al sistema. Los patrones reunidos bajo el paraguas de la libertad dirigida mantienen estas tensiones entre poder e impotencia de forma significativa y nos permiten relacionarlas con la estética de la dificultad.

4.1 **Fatalismo**

Definición:

El fatalismo describe un evento normalmente trágico en el desarrollo dramático del juego definido por la imposibilidad del jugador para cambiar el devenir de los acontecimientos.



Ilustración 71: La inevitable ejecución de The Boss en Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Konami, 2004).

Descripción:

La tragedia es un relato sobre personajes enfrentados a un evento que les genera sufrimiento y los conduce a un desenlace funesto pese a verlo venir. La tragedia no es solo una desgracia que le sucede a alguien, no es repentina, “requiere de una cierta complicidad de nuestra parte con el mismo desastre que nos destruye” (Critchley, 2014: 36-37). No es el destino ni la voluntad divina, que nos deja a merced de una estancia superior. La tragedia siempre “exige nuestra propia complicidad”, exige que el sujeto enfrentado a la tragedia tenga el poder de decidir dirigirse hacia este destino, “requiere una buena dosis de libertad” para conspirar con nuestro propio destino. Por ello se trata de un género literario que encaja en el videojuego, donde el jugador es precipitado hacia un destino del que no pueden escapar, pero del que es participe activo.

Las características del relato trágico en el videojuego permiten adscribirlo al concepto de la dificultad no-mecánica. Es un motivo que adquiere significado en la negación o limitación de la interacción, en los pasajes no interactivos, o de agencia limitada, que hacen evidente el dispositivo ludoficcional, revelan que la libertad nunca es absoluta, sino que se negocia “en un diálogo en diferido con el diseñador” (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2016: 324). Son momentos o escenas que “construyen activamente la experiencia jugable” en la negación. Pero, insistimos, no se trata solo de una desgracia que sobreviene al jugador, es un evento del que debe participar. Por ello hablamos de tragedia, o de fatalismo como es el caso, en videojuegos como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. El jugador, como Snake, tiene una misión de la que no puede huir, aunque no quiera llevarla a cabo. Una misión que le lleva a apretar el gatillo para acabar con la vida de The Boss, su mentora, una vez derrotada en combate. El juego se esfuerza en crear un vínculo entre Snake y The Boss, y presentarla como un personaje con motivaciones nobles. El jugador, como

Snake, sabe que debe enfrenarse a The Boss como el clímax final de la narración. Pero entonces es obligado a ejecutarla. Este evento no acontece en una escena de vídeo que quite responsabilidad al jugador. Todo lo contrario, le obliga a apretar el gatillo. Lo responsabiliza de una acción inevitable en una evidente crítica sobre el papel del soldado/jugador, pues no puede hacer otra cosa que obedecer a sus superiores. Pero es él quien debe cargar con sus actos, con la culpabilidad, la frustración y la tristeza. El jugador puede empatizar con Snake y resistirse a acabar con su maestra demorando el funesto momento, pero eventualmente deberá apretar el gatillo y cumplir con su misión, como buen soldado/jugador.

Tanto en la vida real como en el videojuego “Nuestra libertad está constantemente cuestionada por aquello que nos atrapa en la red del pasado; un pasado determinado por el destino” (Critchley, 2014: 35). En esto consiste la tragedia de Snake y el jugador en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, que articulamos a partir del discurso trágico de Critchley, en dar “vida a aquello que apresa a nuestro ser y nos arrastra a un pasado que quisiéramos desechar con nuestra obsesión por un futuro próximo”. En *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* ni el jugador ni Snake son “robots preprogramados”, dado que, como protagonistas de un clásico relato trágico, se “logra dar voz a una experiencia dolorosa que nos muestra que la capacidad (*agency*) humana siempre es parcial y limitada. Nos muestra los límites de nuestra supuesta autosuficiencia y lo que podemos llegar a tomar como nuestra autonomía” (ibid.). La tragedia ludoficcional es el relato de la fatalidad que nace del diálogo entre poder e impotencia en el videojuego.

The Last of Us es otro relato de fatalismo ludoficcional donde el jugador se pone en la piel de Joel ante la decisión de sacrificar a Ellie, quien ha sustituido a la hija fallecida del protagonista, para crear una posible cura para la pandemia que asola la humanidad. En el juego de Naughty Dog la decisión se toma en una escena de vídeo sobre la que el jugador no tiene poder alguno. Pero tampoco importa, el juego no trata de eso. Durante todo el juego se ha desarrollado la relación entre los dos personajes de tal manera que, aunque no se comparta la opinión, es fácil empatizar con Joel. Pero lo importante, repetimos, es que el jugador, quiera o no, se ha visto evocado a este desenlace por voluntad propia.

Otro ejemplo significativo lo tenemos en *Shadow of the Colossus*, sobre todo porque en el juego de Team ICO y Fumito Ueda el jugador mantiene su agencia en todo momento. En su objetivo de resucitar a Momo, Wander está obligado a acabar con los dieciséis colosos que habitan el yermo. Estos colosos, pese a su aspecto imponente, no suponen ningún peligro para nadie y ni siquiera atacan al jugador hasta que este les obliga. El juego crea una tensión significativa en el contraste entre los combates contruidos sobre dinámicas del reto y la representación ficcional de la tragedia y el destino fatal al que estos eventos nos arrojan como jugadores. En la piel de Wander, el jugador toma una postura egoísta ante el devenir: su deseo de resucitar a otra persona lo lleva a acabar

con todas estas criaturas pacíficas y, en el proceso, enfermar y morir. *Shadow of the Colossus* es fatalista porque precipita al jugador al fracaso ficcional y emocional pese a alcanzar una victoria mecánica (Mitchell et al., 2020). El jugador en *Shadow of the Colossus* se enfrenta a una muerte lenta y segura que avanza con la eliminación de cada coloso. Una muerte lenta y segura que deteriora su cuerpo como la tuberculosis también lo hace con Arthur Morgan en *Red Dead Redemption 2*. El devenir de la trama hace avanzar la enfermedad del protagonista. No hay posibilidad de evitarla, pero como mínimo puede intentar dejar un legado un poco menos malo y sustentar con hechos una frase repetida a lo largo de su historia “eres un hombre bueno, Arthur Morgan”. El jugador, aunque no pueda evitar la muerte del protagonista, puede enmendar algunos errores de su pasado dependiendo de las decisiones que tome el jugador. Unos errores que lo han llevado a una muerte prematura, pero también esforzarse en alcanzar la redención del título.

Pero si en narraciones fatalistas como *Red Dead Redemption 2* el jugador puede alcanzar algo parecido a una victoria ficcional a través de la redención o en *Shadow of the Colossus* por salvar al Momo, en *That Dragon, Cancer* no existe victoria posible. El jugador debe afrontar la muerte de un hijo y el videojuego lo presenta mediante una serie de escenas a superar. Pero en este mismo superar escenas, el jugador se acerca al trágico final anunciado. *That Dragon, Cancer* habla sobre la inevitabilidad de la muerte de un hijo, pero lo recubre de narrativa videolúdica, tensionando los lenguajes narrativo y lúdico y provocando la experiencia estética de la dificultad. Como argumenta Ramón del Castillo (EN Critchley, 2014: 22) “La mirada trágica ayuda a contemplar un panorama de permanente violencia y crueldad, y cobra consciencia de la imposibilidad de reconciliar las atrocidades humanas con un orden normativo. Representa la grandeza humana como algo que siempre acaba en nada, pero no convierte esa nada en algo grande”. El dolor y el sufrimiento son parte de la experiencia humana, pero no acaban con toda esperanza, no se trata de una rendición. El jugador, como jugador, no puede rendirse ante el fatalismo del destino trágico de la ludoficción, debe aceptarlo y aceptar su limitada agencia en el mundo.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Obstáculos – decisiones: Una de las características del fatalismo ludoficcional es la negación de la decisión. Esta negación funciona como obstáculo emocional, un recurso que revela el dispositivo lúdico que hace imposible cambiar el devenir de los acontecimientos incluso cuando hay una decisión real que concede el mismo resultado a todas las opciones.
- **Performance**
 - Perfil – implicación: Para que la imposibilidad de escapar a un destino, al que nos lanzamos sabiéndonos atrapados en este, planteado por un

demiurgo sea significativa es importante haber establecido previamente un vínculo emocional entre juego y jugador.

- Interpretación – discurso, sentido: En la limitación de la agencia del jugador a unas respuestas determinadas, el invisible gamemaster establece un diálogo directo con el jugador implícito y emancipado.
- Identidad – cerrada: El fatalismo describe la identidad cerrada en el videojuego como una forma de destapar su poder discursivo a través de las limitaciones. En este sentido, el jugador debe adscribirse a un relato cerrado del cual no puede separarse.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – coordenadas éticas: La imposibilidad de elección establece unas coordenadas éticas bien definidas que pueden ser interpretadas por el jugador emancipado.
- Temática – objeto central, postura: La idea del fatalismo se sustenta en uno o más temáticas y las perspectivas de sus autores sobre dicho tema, que definen el mundo, la ficción y el papel del jugador en el mundo.
- Atmósfera – tono: La atmósfera trágica es esencial para definir el tono fatalista en la ludoficción.
- Afectos – frustración, empatía: La modulación de la agencia con intenciones trágicas puede provocar emociones negativas como la tristeza a partir de la empatía con los personajes y la ficción cuando tienen que tomar decisiones y ejecutarlas. La propia significación de la tragedia implica la frustración ante la incapacidad de cambiar el curso de los acontecimientos incluso conociéndolos de antemano.

Reflexiones finales:

La tragedia es un relato que se inscribe a la perfección a las estructuras ludoficcionales, debido a que en el videojuego el jugador es cómplice de ser arrojado a las fauces de la tragedia aun conociendo las consecuencias de ser participe. Cuando hablamos de tragedia no es solo hacerlo en términos de desgracia, porque implica complicidad. Nos precipitamos a la fatalidad voluntariamente. Es posible que el jugador desconozca cual es la misión de Wander al inicio de *Shadow of the Colossus* y considere que el objetivo de retar a un ser misterioso para resucitar a un muerto es heroico, aun desconociendo todo contexto: no sabe quién era Wander ni Momo, ni cómo murió esta. Pero una vez descubre cuál es el proceso para llevar a cabo la resurrección, asesinar a los dieciséis colosos que habitan el yermo, descubre que su destino es fatal y que su cometido no es para nada heroico. No es un héroe porque como Wander está destruyendo a unas pacíficas criaturas en su habitat, es un asesino; y el destino es fatal porque tras matar a cada

coloso un humo negro se introduce violentamente en el cuerpo de Wander. Cada nuevo paso acerca a Wander a la destrucción, cada coloso muerto lo precipita a la muerte. Aunque sabemos cuál es el destino, nos arrojamos al fatalismo.

Estos relatos cerrados revelan los mecanismos de la libertad dirigida, los límites de la agencia del jugador impuestos por el invisible gamemaster para hacerlos dialogar sobre sus papeles en la ludoficción. Y, aun así, pese a lo ingrato que pueda ser nuestro cometido y el fatal destino que nos aguarda al final del camino, nos arrojamos a ello. El discurso de *The Last of Us* no versa sobre la elección, sino sobre acarrear con las consecuencias de nuestros actos, sobre la violencia y la mentira. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* tampoco trata sobre la elección, sino sobre la obligación del soldado, la imposibilidad de escapar de su misión y como esto, conociendo el destino de Snake/Big Boss, se convierte en las bases de su posterior revolución. El fatalismo ludoficcional enfrenta al jugador a la imposibilidad de escapar de los designios del demiurgo, a la obligación, pero esta revelación de los márgenes del videojuego, en lugar de romper la experiencia, provoca una poderosa experiencia estética.

4.2 Agencia limitada

Definición:

La modulación y los límites en el control en el videojuego crea tensiones entre poder e impotencia y dirige la partida para formular una experiencia estética concreta estableciendo las bases de un diálogo entre juego y jugador.



Ilustración 72: *The Stanley Parable* (*Galactic Café*, 2013).

Descripción:

La libertad y las limitaciones son los factores que mantienen el equilibrio definitorio de la libertad dirigida. En este equilibrio se crean tensiones entre lo que el jugador puede hacer en grado de posibilidad; lo que el reglamento obliga a hacer al jugador, aunque no quiera; lo que está prohibido hacer, aunque quiera hacerlo; y lo que sí puede hacer, aunque está penalizado por el reglamento. Cuando la avataridad se define por unas capacidades de acción minúsculas, así como los efectos de estas acciones en la ludoficción, estamos hablando de agencia limitada. Pero como hemos establecido, esta agencia depende de la configuración del resto de factores: la obligatoriedad, la prohibición y la penalización. Como podemos observar, los parámetros en negativo son más que en positivo, lo que indica que, en realidad, son las limitaciones lo que hacen al juego una actividad atractiva (Bogost, 2016: x).

The Stanley Parable pone en crisis el “sagrado principio de la libertad del usuario” (Pérez Latorre, 2015: 134) al limitar la agencia del jugador en el mundo del juego. En *The Stanley Parable* el jugador maneja, en primera persona, a un aburrido oficinista que un día cualquiera se encuentra solo en su edificio. Stanley puede moverse con libertad en el complejo de oficinas donde trabaja, mientras un narrador omnisciente relata lo que hace, piensa e incluso cómo debe avanzar, se adelanta a las posibilidades de acción de Stanley. Este narrador interpela directamente al jugador, en una constante ruptura metaléptica para indicarle qué debe hacer, y si no lo hace, hacerle ver qué está haciendo mal y cómo rectificarlo. El narrador le afea el comportamiento cuando el jugador reincide en desobedecer para “romper” la narración establecida, reescribe el relato constantemente y conmina al jugador a enfrentarse al demiurgo. Pero esa opción también está contemplada. La provocación de romper las reglas está implícita en su supuesta obligatoriedad, la desobediencia es una reacción provocada. En ocasiones, la respuesta a la desobediencia es el castigo de la falta total de poder, en escenas donde el jugador solo puede pulsar los botones indicados en el momento indicado para hacer avanzar la narración. La configuración de la agencia limitada del juego pone en evidencia la imposibilidad de escapar o siquiera enfrentar a los designios del invisible gamemaster, quien demuestra constantemente que siempre tiene el control al romper la ilusión de agencia y libertad (Mitchell et al., 2020).

En *The Path* la idea de la desobediencia se repite hasta el punto de considerar un fracaso cumplir con el objetivo principal: llegar hasta la casa de la abuela de varias versiones góticas de caperucita. En la piel de una de estas versiones del personaje, el jugador tiene que recorrer un camino recto que seguir hasta la casa de la abuela. No se plantea ningún reto, pero sí la posibilidad de salir del camino y adentrarse en el amenazante bosque, que es donde se revela y desarrolla el juego. La expresión de la falta de agencia se simboliza en la capacidad de interactuar con elementos del escenario a través de la inacción. Es decir, cuando se acerca a la chica a un punto de interés, se

interactúa con este al no introducir ningún input. Como expresa Juul (2018), al limitar la agencia del jugador en el mundo del juego, apartas su interés en el reto y los objetivos, permitiendo a los jugadores centrarse en otros aspectos y acercarse al juego “de forma más poética”, con una actitud contemplativa que linda con el desinterés kantiano. La formulación de *The Path* y otros juegos de Tale of Tales es subvertir el diálogo sobre la necesidad de la interacción en el videojuego como medio expresivo. O a la inversa, la importancia de la inacción.

La agencia limitada en *Kentucky Route Zero* se expresa en la incapacidad de saber qué acciones son significativas, cuáles no y cuál es su sentido. O siquiera saber si se está tomando una decisión (Mitchell, 2013: 175-176). A este respecto, las derivas de los diálogos no llevan a estructuras arbóreas donde cada decisión abre y cierra vías relevantes de la trama. Y si las hay, es difícil de saber, pues el juego está más interesado en explorar las variaciones mínimas en la narración. Schmalzer (2020) utiliza *Kentucky Route Zero* para hablar de la subversión de las expectativas del jugador al modificar los esquemas de control y, por lo tanto, lo que puede hacer en el mundo, su agencia. Estos mecanismos generan una sensación de falta de agencia sobre el mundo, de la insignificancia del jugador en ese mundo, un extrañamiento (Mitchell, 2013, 2016, 2020) sobre el sentido de la agencia en los universos ludoficcionales. En el interludio “Un paseo por el río Echo” el jugador habla por teléfono con un sistema de información con múltiples opciones, pero su única mecánica es la de pulsar los botones del teléfono. En el capítulo final, el jugador toma el control de un gato que explora un escenario único mientras se activan escenas que hacen avanzar la narración, pero sobre las cuales el poder del jugador es indeterminado o directamente nulo.

Al alejarse del reto y minimizar las posibilidades de fracaso hasta eliminarlas (Mitchell et al., 2020), el juego se expresa quebrando las expectativas del videojuego tradicional. Al eliminar el reto, también lo hace la posibilidad de victoria y fracaso, dando la oportunidad a que el juego se centre en otros aspectos más expresivos, la actitud contemplativa o la subversión de mecanismos profundamente instaurados en el lenguaje ludoficcional. *Florence* limita su control a las posibilidades táctiles de la pantalla del teléfono móvil para buscar su valor expresivo; las limitadas e incómodas interfaces de *Her Story* y *Telling Lies* dirigen las formas en que el jugador puede explorar una base de datos; *That Dragon, Cancer* utiliza la modulación de la agencia para desplegar su triste relato y expresar las emociones de los personajes, permitiendo en algunas escenas interactuar con unos pocos objetos y espacios, mientras que en otras no deja actuar al jugador; *Every Day the Same Dream* (Molleindustria, 2009) rompe con el recorrido prefijado de un oficinista anodino como Stanley al permitirle descubrir nuevas posibilidades en su mundo con tan solo invertir la dirección de su vida de izquierda a derecha a derecha a izquierda. Estas limitaciones en el control expresan un valor afectivo que dirige la experiencia hacia unas respuestas estéticas concretas, en busca de una relación más profunda con el jugador.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Control – verbos: Las posibilidades limitadas de acción posibilitan que el jugador implicado aprecie con más detalle la función de estas pocas acciones y cómo afectan al mundo y la ficción.
 - Estructura – navegación: Una de las acciones compartidas en la agencia limitada, es la exploración de un espacio –o interfaz– como uno de sus principales mecanismos expresivos.
- **Performance**
 - Perfil – cultura, conocimientos previos, preferencias: Si observamos la lista de juegos de la descripción, podemos advertir obras de carácter expresivo, artístico o poético (Mitchell et al., 2020) alejadas del mainstream, que están dirigidos jugadores implicados con inquietudes estéticas y que aprecian los diálogos que proponen estas obras con el videojuego como lenguaje y otras formas de expresión.
 - Interpretación – discurso, sentido: La agencia limitada reúne videojuegos de carácter discursivo que instan a la interpretación textual. Aunque pueden jugarse sin pretensiones hermenéuticas, son juegos con un valor expresivo que se benefician de analizar su discurso y los posibles sentidos.
 - Identidad – cerrada: Al limitar la agencia también se limita la mirada del jugador a una única posibilidad impuesta por el diseño.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – límites: La agencia limitada pone de manifiesto los límites expresivos, lúdicos y ficcionales del medio para hacerlos dialogar con los discursos populares del videojuego y evidenciar las falacias en torno a la interactividad como principal eje expresivo del medio.
 - Temática – objeto central, postura: Como expresión discursiva del medio, la agencia limitada establece una serie de temáticas sobre la expresividad de los límites en el juego y cómo abordar temas inusuales a partir de estas limitaciones.
 - Atmósfera – tono: La agencia limitada es un recurso expresivo y discursivo, se adscribe a experiencias de tonalidades calmadas, reflexivas y de atmósferas densas.

- Afectos – ugly feelings, empatía: La agencia limitada describe personajes sin poder en mundos virtuales que se sienten cercanos, en parte porque sus vidas se articulan en eventos no climáticos, mundanos o irrelevantes.
- Narrativa – acciones, plano: La agencia limitada revela la importancia de la falta de agencia del jugador y otros recursos de valor estético como el uso expresivo de la cámara.

Reflexiones finales:

El jugador como eje central en la experiencia ludoficcional está acostumbrado, tras décadas de jugar a fantasías de poder, a que sus acciones en el mundo ludoficcional sean importantes, que su figura virtual esté asociada al héroe, al salvador, al eje en torno al cual giran el resto de los elementos de la ludoficción. El videojuego como fantasía escapista dentro de una sociedad capitalista (Bown, 2015, 2017) contrapuesta a nuestras vidas productivas, al trabajo, nos muestra como seres poderosos capaces de acciones magníficas, de vivir historias imposibles. Pero nuestra agencia en el mundo real está muy alejada de esto, nuestras acciones nunca son tan relevantes, no al menos en la escala que muestran estos juegos, se manejan cómodamente en un espacio mucho más liviano y mundano. *Kentucky Route Zero* se opone a las tendencias del videojuego narrativo –*Life is Strange, Detroit: Become Human*– donde el jugador toma decisiones relevantes, no solo para él como protagonista, sino para otros personajes y el devenir de su mundo; situando al jugador en un mundo donde su poder nunca está claro, donde sus acciones y diálogos no parecen tener un peso relevante en el devenir del juego, tan solo en cómo el jugador lo interpreta.

La agencia limitada revela –como el fatalismo– que nuestras acciones en la ludoficción no son tan significativas, o no lo son en absoluto. La interacción es un factor diferenciador del videojuego frente a otros medios, un mecanismo de participación e intervención directa del lector en el texto. Pero aplicar una agencia limitada a un texto ludoficcional evidencia los límites de la ludoficción provocando una respuesta estética. Nuestro poder en el videojuego siempre está limitado por el diseño, pero la agencia limitada demuestra que limitar nuestras posibilidades de agencia permite enfocar el discurso. En esta falta de acción e intervención directa en el texto, es donde algunos videojuegos se hacen significativos y muestran el potencial expresivo del medio. Una expresividad asociada a la dificultad no-mecánica, interpretativa y poética.

4.3 Castigo

Definición:

El fracaso en el videojuego, que deviene en la obligación de repetir, es una de las principales expresiones del castigo, pero algunos juegos lo elevan hasta hacer del fracaso la única posibilidad de avanzar.

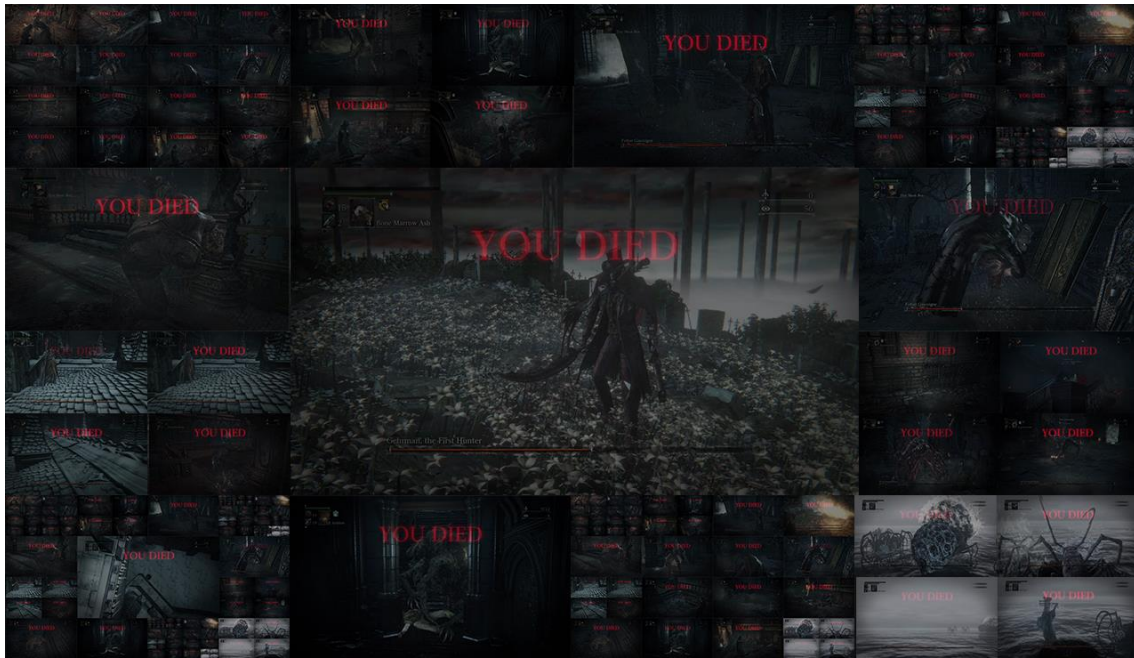


Ilustración 73: Las constantes muertes en Bloodborne (From Software, 2015) (montaje fotográfico de elaboración propia).

Descripción:

Sísifo es castigado por los dioses a empujar una roca enorme colina arriba hasta la cima, pero antes de alcanzar su objetivo, la roca rueda colina abajo y el héroe, después de todo el esfuerzo, debe volver a empezar de nuevo el proceso. Como expone Camus (1985), Sísifo es el héroe absurdo al que los dioses condenaron a realizar una tarea inútil y sin esperanza. De este terrible castigo, Camus se centra en el momento del descenso, cuando el héroe se dirige con paso lento pero seguro hacia el tormento sin fin y sin más objetivo que el tormento mismo. El tormento de Sísifo es autotélico. Un tormento del que es totalmente consciente, como también lo es de la imposibilidad de huida. Por eso el mito de Sísifo es una tragedia, por la conciencia de saberse sin esperanza alguna.

El castigo a Sísifo es una metáfora muy utilizada para representar el bucle de muerte y resurrección al que el jugador es abocado en el videojuego en su concepción clásica. Cuando el jugador fracasa en videojuegos que exigen mucho esfuerzo –y si nos retrotraemos al pasado del medio en las recreativas, dinero–, observa cual Sísifo como todo avance cae rodando colina abajo. El fracaso precipita al jugador a la repetición. Eventualmente podrá alcanzar esa cima y ver lo que hay en ella, cosa que a Sísifo nunca le ocurrirá; aunque lo que encuentre el jugador no sea más que otra colina que subir, otro reto. Resulta obvio que el videojuego se queda corto en comparación al mito de Sísifo, aunque despiertan la sensación de frustración –que puede ser momentánea o extensa dependiendo de la dificultad del juego y la habilidad y aguante del

jugador– que podemos imaginar qué sentía Sísifo. Aunque el jugador se enfrente cara a cara con la dificultad y la frustración, siempre podrá superarla o, en cualquier caso, dejarlo de lado.

El castigo ludoficcional, puede asemejarse someramente al castigo que los dioses aplican a los grandes héroes pues, como explican Balló y Pérez, en “Los mitos clásicos alusivos a los castigos de los héroes tienden a concebirse a partir de la repetición” (2005: 154). Es decir, el videojuego se asemeja a estos castigos en la repetición, aunque pueda ser superada u obviada. Por ello el discurso del diseñador Pippin Barr en *Lets Play: Ancient Greek Punishment* puede analizarse como una transgresión éxito que propone el videojuego comercial –aunque sea mediante el sufrimiento y el dolor– al no existir posibilidad de victoria. Se trata de una colección de sencillos minijuegos conceptuales que adaptan mitos como el de Sísifo o Tántalo donde, como en aquellos, es imposible ganar. La agencia del jugador es muy limitada, tanto por las acciones a realizar, como por su nulo efecto en el mundo. Como Sísifo el jugador nunca subirá la roca y Tántalo no podrá coger la manzana del árbol ni beber del riachuelo. La repetición en este caso no se inscribe en el bucle de muerte y resurrección, sino en la repetición como castigo sinsentido.

Centrándonos en la concepción habitual del castigo en el videojuego, sucede en forma de repetición por la incapacidad del jugador para superar un reto. Es una forma de sufrimiento ludoficcional que genera una tensión significativa entre el placer y el dolor que podemos relacionar con el concepto lacaniano del *jouissance* (Bown, 2015: 45-46), un placer llevado al límite y también un dolor placentero, es sufrimiento aceptado y buscado. Por tanto, el *jouissance* se formula en juegos que torturan al jugador, entre otros métodos, a través de la repetición excesiva y, en ocasiones, injusta. Cuando un error tiene un impacto significativo en el avance del jugador, en forma de daños graves y/o una gran inversión temporal, podemos considerar que el castigo es alto. Esto es, el castigo depende de la severidad de las consecuencias del error del jugador. La penalización de regresión es el castigo más habitual en el videojuego, el bucle de muerte y resurrección, por lo tanto, cuanto mayor sea el tiempo y esfuerzo invertido en alcanzar de nuevo el punto donde se inició el bucle, mayor índice de castigo.

Jugando a *Bloodborne* es habitual ver el mensaje ‘Has Muerto’, porque la muerte espera al jugador en cada enfrentamiento, en cada distancia mal calculada y en cada momento en que la confianza del jugador se ve truncada. Esta muerte constante implica la obligación a recorrer un gran tramo del mapa, dependiendo de lo alejado que se encuentre del último punto de guardado visitado. La constante muerte del jugador acompañada del mensaje ‘Has Muerto’ eleva el castigo a humillación por la incapacidad del jugador de superar un reto. Esta muerte supone, además del propio trayecto, que los enemigos eliminados en la iteración previa vuelvan a la vida, por lo que el trayecto ya no solo demanda un esfuerzo espacial, sino también enfrentamientos contra enemigos. Y sin posibilidad de pausa, más allá de la que el propio jugador encuentre en algunos

espacios del juego, dado que no existe esa directiva. A esto se suma que cada muerte supone la pérdida de los ecos de sangre acumulados, que son la moneda de cambio tanto para comprar objetos como para subir de nivel; pero el juego otorga una oportunidad para recuperarlas si las recoge en el punto donde murió. Aunque esto último pueda aparentar una penalización menor, un indulto al jugador que amplía el ‘espectro del fracaso’ del juego, es una presión psicológica que insta al jugador a recuperar los ecos de sangre, sobre todo si había acumulado una gran cantidad, pese al peligro que esto puede suponer. Es decir, la gravedad del castigo en *Bloodborne* depende no solo de la inversión temporal y el esfuerzo, también la pérdida de recursos valiosos. Cuantos más de estos estén en juego, mayor es el castigo y la pérdida. El sistema punitivo de *Bloodborne* está pensado para tensar los nervios del jugador y hacerlo entrar en un estado cercano al terror; el miedo a la pérdida de algo valioso.

En *Metal Gear Solid* el jugador es castigado en una escena de tortura al protagonista, Solid Snake, consistente en descargas eléctricas en la ficción, metaforizado mecánicamente en la pulsación compulsiva de un botón. Es una tortura que consta de tres fases de intensidad creciente que demanda un esfuerzo físico que no es baladí. Este recurso torna la tortura ficcional en “real”. Durante la tortura la agencia del jugador está limitada a la pulsación compulsiva y la rendición – el botón “select”, cuya función habitual es contactar con nuestros colaboradores. Entonces, las posibilidades durante esta escena se reducen a resistir, morir en el intento o rendirse; esto último evade la tortura, pero en consecuencia morirá Meryl, la compañera de Snake en la misión. La pausa de la tortura es una decisión de consecuencias trágicas que supone la muerte de otra persona por no ser suficientemente fuerte –o buen jugador– para superar la tortura y aboca la trama a uno de los finales posibles.

Una de las tendencias del videojuego indie, el neo retro, adopta características del videojuego clásico como, por ejemplo, las dinámicas de repetición tortuosa. Aunque como mirada al pasado, sus propósitos estéticos y lúdicos difieren de aquellos, puesto que las limitaciones tecnológicas de antaño adaptadas en el neo retro son decisiones estéticas. *Hotline Miami* es un videojuego difícil por el número de repeticiones que exige para superar un nivel. Como en *Super Meat Boy*, otro videojuego neo retro, la repetición es inmediata y los escenarios son muy reducidos, pero la exigencia para superar un nivel es alta y morir es muy fácil. Esta fórmula, unido a la estética audiovisual, inscribe al jugador en un estado de repetición frenética.

Trasladando la repetición como castigo al terreno de lo mundano, encontramos *P.T.* En este juego, el jugador despierta en el suelo de una habitación, desorientado, se levanta y avanza por el único camino posible: la puerta que da un pasillo. Se trata de un espacio que, descontextualizado, tan solo sirve para conectar un espacio con otro. Es un espacio de paso que describe las vidas de la gente que lo habita mediante los objetos decorativos que lo adornan. Pero el pasillo solo tiene una

salida posible, una puerta al final del pasillo que, para horror y desconcierto del jugador, le devuelve al inicio del pasillo. Cruzar esa puerta despierta lo siniestro freudiano, un elemento que perturba el espacio cotidiano. Pero nada ha cambiado en ese espacio tan mundano, incluso la hora del reloj digital es la misma. Cuando el jugador repite el proceso y vuelve a atravesar la puerta, reaparece de nuevo al inicio del pasillo. Y así hasta el infinito o hasta descubrir cómo escapar de esta prisión en forma de bucle. Como Sísifo, el jugador es castigado a visitar el mismo espacio, obligado a vivir un loop eterno, un plano secuencia en primera persona que solo termina al encontrar la muerte. Pero tras ella, todo vuelve a empezar y de nuevo se abre la puerta al mismo pasillo. El jugador no puede hacer más que caminar atrapado en una repetición eterna del espacio familiar, en la que tras cada iteración aparecen cambios que desvelan el horror que esconde la tortura a la que es sometido el jugador: la culpa. La culpa lleva al protagonista de *P.T.*, y al jugador, a vivir la pesadilla del bucle eterno, castigado a vagar eternamente por el espacio familiar que uno mismo ha destruido (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2016).

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – vitalidad, mortalidad, repetición: El castigo del bucle de muerte y resurrección se articula a partir de estos tres componentes, pues la pérdida de la vitalidad lleva a la muerte lúdica y de ahí a la repetición que inicia el bucle.
- Recursos – usabilidad, aleatoriedad: Una de las características de los universos punitivos es la fugacidad de las cosas, la posibilidad de perder tanto el progreso, como los objetos de valor, una dinámica que puede llevar al desapego por los recursos o a un apego inusitado por la posibilidad de pérdida.
- Obstáculos – enemigos, escenario: La repetición obliga al jugador a enfrentarse una y otra vez a los mismos espacios y enemigos.
- Adaptabilidad – fija: No es imprescindible, pero muchos videojuegos que apuestan por el bucle de muerte y resurrección imponen una única configuración de la dificultad, por lo tanto, es un mecanismo de imponer la repetición.

- **Performance**

- Perfil – implicación, dedicación: La principal exigencia de la estética del castigo con el jugador es la implicación y dedicación, voluntad y tiempo.
- Análisis – estrategia: La preparación y anticipación son herramientas estratégicas para sobrevivir dentro de estos espacios punitivos y sobreponerse a la repetición.

- Habilidad – reflejos, coordinación, resistencia, percepción: Para poder evitar el fracaso que deviene en castigo, muchos juegos demandan grandes dotes de habilidad.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – habitabilidad: Los videojuegos que comparten este motivo describen mundos punitivos que demandan un gran esfuerzo para ser habitados, porque en todo momento expulsan al jugador.
 - Atmósfera – tono: La imposición de castigos de repetición describe universos ludoficcionales sombríos y agresivos.
 - Afectos – Pasión, frustración, alivio: Los círculos concéntricos de castigo atenazan al jugador a la frustración, de la que solo consigue aliviarse momentáneamente. Para combatir esta frustración, es necesario un gran esfuerzo, dedicación y sufrimiento, lo cual puede tornarse en Pasión si llega a ser trascendente para el jugador.

Reflexiones finales:

El castigo de repetición ludoficcional es una de las principales estéticas de la dificultad desde su significación mecánica. Es una estructura asociada al reto mecánico clásico que hace avanzar el texto a golpe de repetición. Esto es, para poder avanzar en el juego, es necesario morir y repetir. Esta dinámica está inscrita en el ADN del videojuego como una fórmula que incluso adaptan películas como *Al filo del mañana*, donde la repetición deviene en forma de aprendizaje y perfeccionamiento de los mecanismos lúdicos. La repetición, en este sentido, es la forma de aprendizaje en el videojuego: avanzamos a medida que perfeccionamos nuestros conocimientos y aptitudes a base de repetir.

En el videojuego de reto mecánico clásico, aprendemos fracasando –una expresión que nos recuerda las estructuras meritocráticas del videojuego–, pero también podemos perder. El fracaso siempre implica una pérdida que puede ser mayor o menor dependiendo del diseño del juego. En muchos videojuegos la muerte solo supone un retorno al punto de control más cercano, haciendo que el castigo sea menor; sin embargo, en otros juegos implica la pérdida de recursos, una significativa inversión temporal, *Bloodborne* es ejemplo de cómo estos dos castigos se entrelazan, o la repetición constante de *Hotline Miami*, que inscribe círculo de repetición frenéticos y un tipo de frustración por el castigo muy diferente a la planteada por el juego de From Software. También puede imbricarse en la estructura del juego y formularse como una tortura mecánica, como en la pulsación repetitiva y compulsiva de *Metal Gear Solid*, o ficcional, como en el bucle de tortura infinito de *P.T.* Pese a las diferentes configuraciones de los castigos mostrados en estos ejemplos,

todos tienen en común que hacen de la repetición un mecanismo significativo que imbrica discursos éticos y estéticos dentro las estructuras ludoficcionales.

4.4 Protección de otros

Definición:

La libertad del jugador está limitada por la necesidad de cuidar y/o depender de otros personajes más débiles que le acompañan.



Ilustración 74: Ico (Team ICO, 2001).

Descripción:

En la construcción del reto mecánico intervienen multitud de elementos, como explicamos en el marco teórico y la propuesta metodológica. En la aplicación de los patrones y componentes a casos concretos se especifica en elementos como: los enemigos y su disposición en el escenario, además de trampas, muros o vacíos que sortear y los recursos que el sistema dispone para el jugador, como la vitalidad, información, ítems y verbos, para derrotarlos, resistirlos o evitarlos. Para dar forma al reto mecánico, es muy importante la configuración de estos elementos y así dar forma a estéticas de la dificultad como la fantasía de impotencia a partir de motivos como la indefensión del protagonista. Definir a estos personajes indefensos puede resultar en un sujeto solitario o acompañarlo de otros sujetos, que pueden estar diseñados como apoyo para el jugador (Tremblay & Verbrugge, 2013), aunque lo habitual es que sea el jugador quien debe ayudarlo y/o protegerlo. Es la base de las misiones de escolta, donde el jugador pasa de preocuparse por su bienestar en solitario, a ampliar esta preocupación a otro sujeto indefenso, de forma puntal o duradera, estableciendo una relación de duración con este o estos sujetos.

La incorporación de un compañero puntual o duradero tiene el objetivo de situar al jugador como figura protectora. Como el héroe preocupado por el otro. Durante la misión de escolta de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), que tiene lugar bastante avanzado el juego, se incorpora una compañera que proteger se atiene, además de a la evolución dramática y narrativa del relato, al aumento de la dificultad del reto. Es decir, se trata de un mecanismo que aumenta la dificultad al introducir una nueva preocupación para el jugador, que debe estar pendiente tanto de su salud, así como de su compañera. En *Silent Hill 4: The Room* (Team Silent, 2004) la secuencia de escolta eleva su relevancia al ser uno de los factores que determina el final del juego. El jugador debe recorrer un tramo del mapa acompañado de su maltrecha compañera. Dependiendo de cómo llegue al destino esta acompañante, el jugador accederá a un final u otro. En *Dead Rising* una de las misiones posibles es escoltar a los supervivientes dispersos por el mapa del centro comercial. El juego tiene un exigente crono que limita el tiempo para cumplir la misión principal, pero dentro de este límite el jugador puede detenerse a rescatar supervivientes y llevarlo hasta una zona segura atravesando la marea de zombis. Salvarlos concede algunas ventajas, pero es necesario priorizar y organizar bien el tiempo para enfrentarse al principal obstáculo del juego, el crono. Estos supervivientes aparecen en momentos concretos en puntos específicos del mapa, por lo que el reloj también afecta en esto.

Estos juegos ejemplifican que los enemigos no son el único obstáculo en el camino, es necesario tener en cuenta la inteligencia artificial de los acompañantes como un elemento que obstaculiza el avance. La indefensión de los acompañantes de *Resident Evil 4* y *Silent Hill 4: The Room* exige una atención profunda, por su fragilidad, lentitud e incapacidad de defensa. Entonces, en estos momentos se eleva la dificultad por la exigencia de atender a los peligros que amenazan al jugador y al acompañante. Es una forma de ampliar la vulnerabilidad del jugador a otros cuerpos virtuales. Su muerte deviene en reinicio de la partida como la propia vida del jugador. En *Dead Rising* los supervivientes saben defenderse mínimamente y tienen un pequeño grado de independencia, aunque siempre siguen al jugador. Una independencia que, en ocasiones se traduce en comportamientos suicidas, como lanzarse de cabeza a las hordas de zombis. En *Dead Rising* los acompañantes no son imprescindibles como ocurre en los otros dos ejemplos, aun así, el jugador implicado puede intentar salvar al mayor número de estos para erigirse como héroe.

Las misiones de escolta en *Death Stranding* están planteadas de forma diferente. Principalmente porque la gente normal no sale al exterior, tan solo los portadores como el jugador. Entonces, en las misiones de escolta, el acompañante es tratado como una mercancía frágil. Lo sugerente de la propuesta de *Death Stranding* no es tratar a una persona como a mercancía, sino tratar las mercancías como sujetos que proteger y cuidar. Pensado de esta forma, todas las misiones de *Death Stranding* son misiones de escolta, puesto que la mercancía debe llegar a su destino en el

mejor estado posible. *Death Stranding* consigue que el jugador se esfuerce en cuidar de la mercancía, intentando ir por la mejor ruta posible para que sufra el menor daño posible.

Dentro de un contexto bélico mucho más apegado a la realidad más cruel, en la expansión *The Little Ones* (11 bit studios, 2016), *This War of Mine* incorpora a niños como un nuevo tipo de superviviente al que cuidar y proteger. Los niños añaden una boca más que alimentar en el contexto de supervivencia desesperanzada de *This War of Mine*, pero con la desventaja añadida de no producir. Los niños son, mecánicamente hablando, un lastre. Consumen recursos, pero no producen o, si lo hacen, sus aportaciones a la producción son ínfimas. Tampoco se pueden enviar a saquear otros espacios durante la noche ni proteger el refugio, aunque en los ataques al mismo sí que pueden resultar heridos. Además, siempre tienen preferencia para dormir, se ven más afectados por el frío y la enfermedad. Sin embargo, desde una perspectiva emocional, imbricada en los sistemas del juego, forman una pieza vital en la supervivencia. Imbricada porque los personajes adultos se contagian de la alegría de los niños cuando estos están felices, se preocupan más cuando no lo están o enferman y si mueren, afecta gravemente al ánimo del resto de supervivientes. Aunque los niños pueden aprender a realizar tareas básicas, su función principal es la empatía, la introducción en un escenario bélico de un ser humano indefenso, que refleja cómo los conflictos bélicos afectan a todo tipo de personas. Por lo tanto, su incorporación tiene un valor estético y político, que encrudece más la visión del género bélico que ya planteaba el juego original.

Los juegos de Fumito Ueda construyen la idea de los cuidados como un mecanismo que busca una respuesta estética. Tanto en *Ico*, como *Shadow of the Colossus* y *The Last Guardian* (genDESIGN, 2016), el jugador tiene a un personaje acompañante con el que establece una relación a través del contacto vicario del mando y las respuestas audiovisuales. En *Ico* el jugador controla a un niño pequeño que, equipado con un palo, debe proteger a Yorda de unas figuras fantasmales que quieren raptarla. Ico y Yorda no hablan el mismo idioma, pero consiguen entenderse mediante un rudimentario sistema de comunicación y, sobre todo, con la mecánica de cogerse de la mano. La fragilidad de ambos personajes, la soledad del escenario y la necesidad de colaboración anima al jugador a sentirse protector para con los personajes (Cole, 2015: 2). Además de estos recursos representacionales, que pueden llegar a afectar de manera significativa en la relación entre jugador y personajes (Headleand et al., 2016) es mediante la mecánica de coger la mano que, manteniendo el botón pulsado, se establece un vínculo directo (Cole, 2015: 8). Resulta fácil sentir empatía y querer proteger a estos personajes tan frágiles y delicados, solos en el mundo.

En *Shadow of the Colossus* se le otorga de personalidad al caballo Agro mediante sus muchas animaciones incidentales (Cole, 2015: 2-3), que lo dotan de autonomía y cierta sensación de

“vida”. Agro no requiere de cuidados funcionales, no hay que protegerlo y nada malo puede ocurrirle, pero la posibilidad de acariciar al caballo, la obediencia con la que acude a la llamada de Wander y la vitalidad que le otorgan las animaciones y sonidos, los rasgos de avataridad, pueden conseguir que el jugador implicado se preocupe por él, en lugar de considerarlo como un mero recurso. La independencia y viveza de Agro, su avataridad, es más potente en el último juego de Ueda, *The Last Guardian* con Trico. El enorme animal mitológico es mucho más poderoso e imponente que el niño controlado por el jugador, pero es el único que puede encontrar el camino de salida. Además, se pueden establecer poderosas sinergias entre ambos sujetos: en el combate Trico es poderoso, quien combate a los enemigos contra los que el niño nada puede, pero tiene miedo de unos símbolos que lo retienen y hacen retroceder; momento en que entra el niño – el jugador– que sí puede deshacerse de ellos. Esta compenetración que va más allá de la resolución de combates y de puzzles, se expresa en interacciones como arrancarle a Trico las lanzas que le han herido en combate, acariciarle con cariño o darle de comer. Estas interacciones, que dependen de la implicación del jugador, la relación entre ambos se estrecha y el animal empieza a ser más obediente, sin olvidar su carácter juguetón e independiente. Utilizando los mecanismos estudiados por Cole (2015) en *Shadow of the Colossus* e *Ico*, el equipo de Ueda hace que los personajes de *The Last Guardian* parezcan simulaciones por las que sentir empatía y preocuparnos. A esto influye que son sujetos no controlados por el jugador directamente que tienen muchos rasgos de avataridad, como la mentada autonomía o la respuesta a las acciones del jugador.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – vitalidad, mortalidad: Los acompañantes suelen ser sujetos más débiles, tiene menos capacidades de defensa y ataque, y su muerte supone el final de la partida, aunque no es una condición obligatoria, pues algunos acompañantes solo tienen función de recursos.
- Recursos – tipología, usabilidad: El tipo de recursos al alcance del jugador definen las relaciones con los acompañantes y el resto de los elementos del mundo ludoficcional. Esto es, la forma en que puede protegerlos.
- Control – verbos: Las acciones para ayudar y proteger a los acompañantes definen qué tipo de relación pueden establecer, no solo funcional sino también emocional. Es decir, si los verbos del jugador solo son de ataque y defensa o también cuidar, de alguna forma, del otro.
- Obstáculos – enemigos, puzzles, escenario: Por regla general, todos los obstáculos están diseñados para ser superados pensando en la colaboración con el acompañante y/o como un agravante de la dificultad.

- **Performance**

- Perfil – implicación: Aunque en muchos casos los acompañantes pueden ser desesperantes, otros se diseñan para crear un vínculo con el jugador, una implicación emocional que haga que el jugador se preocupe genuinamente por la salud de sus acompañantes y se esfuerce más por salvarlos.
- Análisis – estrategia, resolución: Los puzzles están pensados para incorporar a los acompañantes en su resolución o para aumentar la dificultad de cruzar un espacio que demandan estrategias más efectivas.
- Habilidad – percepción: Dependiendo de la propuesta jugable también son necesarios el resto de los componentes, pero la percepción es la más significativa, al tener que estar más pendiente del acompañante.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – habitabilidad, autonomía, coordenadas éticas: En la configuración ficcional del juego es preciso hablar de lo hostil y amenazante que es el mundo, qué coordenadas éticas lo arbitran y cuál es el papel del jugador y su acompañante en la ludoficción. El mismo acompañante o acompañantes suponen un elemento esencial en la configuración de la dificultad, a partir de su inteligencia artificial y autonomía, cómo actúan sin el jugador, cómo obedecen órdenes o qué son capaces de hacer.
- Arte – presentación: No podemos obviar la influencia en la presentación artística del acompañante en la percepción del jugador y en la creación de un vínculo con este.
- Afectos – frustración, empatía: Las relaciones encarnadas en el mundo virtual entre el jugador y el acompañante se entablan en la empatía, sea positiva o negativa. Aunque en muchas ocasiones, la incapacidad de acción de estos acompañantes hace aflorar la frustración en el jugador.

Reflexiones finales:

La configuración de patrones mecánicos del sujeto controlable, que definen su avataridad, como la vulnerabilidad, el control o los recursos que dispone, determinan cómo nos relacionamos con el mundo virtual de forma vicaria. Al jugar con un personaje poco poderoso o indefenso determina un tipo de relaciones diferente a cómo jugamos con alguien poderoso y capaz. Con el primero cuidaremos cada paso, siempre atentos ante cualquier peligro; en la segunda situación, aunque el mundo esté plagado de peligros, la preocupación siempre será menor. De esta manera, al incorporar a uno o más acompañantes se extiende la forma de relacionarnos con el mundo

ludoficcional a estos cuerpos virtuales. En *Dead Rising* Frank West es muy capaz de sobrevivir a las hordas de zombis, pero no los acompañantes que puede rescatar. La incorporación de estos sujetos de inteligencia artificial limitada, la dificultad aumenta al tener que vigilarlos para llegar intactos al lugar seguro. Pero esta preocupación es solo funcional.

Por otro lado, los videojuegos de Fumito Ueda hacen que el jugador se preocupe por sus acompañantes desde los afectos. En estos juegos, en lugar de referirnos a protección deberíamos hacerlo en términos de cuidados. En *Shadow of the Colossus* Agro no necesita que lo protejamos, debido a que nada malo le puede pasar; en *The Last Guardian* somos nosotros los que corremos peligro, no Trico. No los tenemos que proteger, los tenemos que cuidar. Esta forma de relacionarnos con el acompañante impulsa la creación de vínculos afectivos con el jugador implicado, hacen que sean importantes. Esto conduce a que cada vez que le clavan una lanza a Trico nos duela y que al quitárselas sea difícil dejar de acariciarlo para tranquilizarlo. Esto nos hace pensar en dos perspectivas posibles ante la protección de otros: una mecánica y otra afectiva. Cada una de estas perspectivas tiene unos objetivos estéticos diferenciados, aunque ambas se hermanan que suponen un aumento de la dificultad.

5. Fantasía de impotencia



Ilustración 75: Limbo (Playdead, 2010).

El videojuego ofrece al jugador la oportunidad de ser alguien importante, incluso el más importante, dentro de la ludoficción. Casi todos los elementos del mundo giran en torno a él, a su agencia y cómo esta afecta al mundo. Los jugadores son sujetos activos, protagonistas de sus historias y activadores del texto. Sin la intervención del jugador, el videojuego es un objeto inerte que no puede avanzar. Explica Daniel Muriel que en el videojuego es habitual reproducir “la imagen del sujeto neoliberal que es responsable de lo que (le) ocurre, se proyecta en estas afirmaciones” (2018: 9). El jugador ostenta el poder del cambio, son sujetos responsables de sus logros y fracasos. Pero, como ya hemos dicho, siempre está sometido al sistema, ese poder del cambio se halla dentro de unos límites muy definidos. Y, en algunas ocasiones, el sistema sitúa al avatar “solo y desvalido, frente a un mundo vasto y cruel” (Pérez-Latorre, 2015: 138). Recogidos bajo la idea de fantasía de impotencia descubrimos motivos ludoficcionales donde el papel del jugador –pese a mantener su centralidad dentro del sistema– está reducido por su falta de poder frente al sistema opresor, duro y críptico, que “parece conectar, metafóricamente, con el motivo del «oprimido contra el sistema»”, donde “la violencia no se da desde el personaje/jugador hacia otros sujetos, sino a la inversa, desde el mundo/sistema hacia el personaje/jugador” (2015: 140). Entonces, el jugador en una fantasía de impotencia carece del poder necesario para hacer frente a las dificultades del mundo, sea cual sea la configuración de este, siempre está en una clara situación de inferioridad.

5.1 Indefensión

Definición:

Uno o varios personajes se enfrentan al devenir de los acontecimientos de un mundo hostil pese a que su poco poder los deja casi indefensos ante tales desafíos.



Ilustración 76: La fragilidad mental es uno de los indicadores de la indefensión de *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2015).

Descripción:

Las fantasías de impotencia en el videojuego buscan activamente hacer del jugador un títere bajo el control de un cruel marionetista. Aunque no sean juegos con un discurso enfrentado a la concepción del videojuego como fantasía de poder, son obras esforzadas en dificultar la existencia del jugador. Estas fantasías de impotencia, apreciable en muchos videojuegos de terror, muestran personajes más complejos que los típicos héroes de acción, puesto que se caracterizan por ser más ordinarios, defectuosos, neuróticos e incluso psicóticos (Kagen, 2018). En estos juegos, el jugador controla a sujetos desvalidos y sin recursos suficientes para sobreponerse a un mundo cruel que quiere expulsarlos; son la otredad, el extranjero “invasor” que viene a desestabilizar su mundo. La problemática que subyace es que, al igual que ocurre en la realidad con estas otredades, el jugador carece de agencia en el devenir del mundo, ni para progresar como sujeto ni para producir cambios en dicho mundo. En *Silent Hill* la primera acción que el jugador debe llevar a cabo es morir (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2016: 326-327). En esta escena, el jugador desconoce que debe hacer, intenta escapar y luchar contra los monstruos que le rodean, pero es incapaz de avanzar y muere. Este inicio aleccionador, enseña cual es el lugar del jugador frente al texto. Una estrategia también utilizada en *Dark Souls* y *Bloodborne*, juegos donde el jugador debe aceptar la

muerte para poder avanzar, no solo porque, como explicamos en el castigo, sean obras muy difíciles, sino porque la muerte hace que el texto avance. La aceptación de la muerte en *Bloodborne*, de la debilidad del jugador en el mundo hostil de Yharnam, abre el camino a un espacio onírico llamado “El sueño del cazador”, donde toma el papel de “cazador” para iniciar la cacería. De esta dinámica puede leerse la indefensión del jugador en el mundo ludoficcional.

Bernard Perron (2018: 141-142) expone algunas de las características de la indefensión útiles para guiarnos en los aspectos significativos de este motivo como estética de la dificultad: precariedad física e integridad psicológica, controles deficientes o imprecisos, recursos de ataque y defensa limitados, o incluso la imposibilidad de defenderse y atacar. Aunque el análisis de Perron se centra en el terror, estos puntos son extrapolables a juegos alejados del género como *Limbo* e *Inside* (Playdead, 2016), donde el jugador controla a un niño pequeño que carece de poder para defenderse de los males que asolan su mundo, un avatar débil (Jagoda, 2018: 205) que muere de un solo golpe y que solo mediante el ingenio –y la dinámica constante del prueba y error– puede superarlos a duras penas.

En el género de terror, es habitual controlar personajes incapaces de enfrentarse a los horrores del mundo (Haahr, 2018: 193-194). Esta indefensión se define en la vulnerabilidad del personaje, su agencia y recursos, junto a la construcción del espacio y su atmósfera. En videojuegos de terror contemporáneos es habitual no conceder al jugador oportunidad alguna de defensa. En *Amnesia: The Dark Descent* el jugador siempre está en desventaja frente al entorno, un espacio hostil, totalmente aislado y sin recursos para poder enfrentarse a los monstruos que habitan sus oscuros pasajes o sobreponerse a la oscuridad, que genera locura. El jugador no tiene armas para defenderse de sus enemigos, su única opción es huir y esconderse. La tensión se incrementa al tener que decidir entre pasar desapercibido sin utilizar una fuente de luz, sin poder ver el espacio correctamente y pudiendo perder cordura en la oscuridad; o permanecer bajo el abrazo de la luz, aunque eso aumente el riesgo de llamar la atención de los enemigos.

Para evidenciar la indefensión del jugador en el mundo, también se utilizan una serie de recursos ficcionales y atmosféricos. Mediante la cámara (Krzywinska, 2015) se evidencia la indefensión del jugador, al negarle la posibilidad de ver y leer el espacio que le rodea e impidiendo que el jugador actúe de forma eficiente. Este recurso revela el protagonismo del espacio en la creación de atmósferas y el uso de las cámaras para mostrar la información, en algunas ocasiones, de forma indirecta o no enfática (Perron, 2018: 141-142). Aunque el recurso de las cámaras fijas está en desuso, el videojuego de terror ha adoptado la perspectiva en primera persona como mecanismo para reducir la visión del espacio y encapsular al jugador en la mirada del avatar. Pese a estar asociada al shoot'em up, la perspectiva en primera persona permite una construcción del terror a través de la negación de poder muy cercano al de las cámaras fijas.

El videojuego de terror es un reflejo de la era de la soledad en la que vivimos (Perron, 2012: 11), puesto que enfrenta al jugador a una situación que le supera. Y debe hacerlo completamente desamparado. En este sentido, la función de las cámaras es crear una sensación de abandono, soledad e indefensión. Aunque no es íntegramente de terror, *Hellblade: Senua's Sacrifice* crea una atmósfera que sí se adscribe al género de terror, y la cámara cumple con esta función de aislamiento del personaje. La cámara en tercera persona se pega tanto al cuerpo de Senua que el jugador es incapaz de ver con claridad el entorno, una limitación perceptiva agravada por las constantes voces en su cabeza, la poca profundidad de campo y la puntual percepción distorsionada de la protagonista. Esta disposición de cámara y focalización repercute en las capacidades de combate y genera una agobiante sensación de opresión, asfixia y soledad. La cercanía de la cámara que impide ver con claridad el espacio es también utilizada en un juego puramente de terror como *Project Zero* al abrir las puertas, negando la capacidad de percibir correctamente el nuevo entorno al que entra.

La indefensión no solo se consigue con personajes totalmente desempoderados. Videojuegos como el mencionado *Bloodborne* forjan estas sensaciones haciendo que el jugador, pese a su poder y recursos, sea incapaz de afrontar los enormes y fieros enemigos que habitan su mundo de pesadilla. La indefensión de los mercenarios de *Darkest Dungeon*, un videojuego de estrategia por turnos de ambientación oscura y de horror, donde los poderosos mercenarios de diferentes clases, como guerreros, asesinos o magos, se ven ante una misión que les supera por completo. Pese a esta condición de poder, su fragilidad de enfrentar monstruos horribles, espacios oscuros y plagados de trampas que les destrozan el cuerpo y quiebran sus débiles mentes, unido a los mecanismos de muerte permanente, los sitúan en una posición de inferioridad. Durante las misiones, además de la posibilidad de morir y no volver, los mercenarios pueden contraer múltiples enfermedades, heridas que los invalidan, verse afectados por miedos irrefrenables o enfermedades mentales. La oscura ambientación del juego describe un mundo desesperanzado, donde los indefensos mercenarios enfrentan males que son incapaces de lidiar.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Vulnerabilidad – vitalidad, mortalidad: Como sujetos indefensos, la carencia de poder se refleja en la baja vitalidad o la incorporación de mecanismos como la muerte permanente.
 - Recursos – tipología, usabilidad: La indefensión también se articula en la falta de recursos, o recursos poco efectivos para progresar en el mundo, obligando al jugador a tener una actitud reactiva ante las amenazas.

- Control – verbos: La agencia limitada de los sujetos controlables también afecta a la indefensión por la incapacidad de producir cambios significativos.
- Estructura – navegación, segmentación: La incertidumbre e inseguridad al navegar un espacio laberíntico, oscuro y hostil, donde normalmente hay pocos espacios seguros donde guardar partida, describen características inherentes de la indefensión.
- Temporalidad – flujo: La fluidez del texto determina parte de la relación del jugador con el texto y la formulación de la indefensión del sujeto controlable, por su desarrollo por turnos, el tiempo real, con posibilidad de pausa o sin.
- Obstáculos – enemigos: La indefensión por falta de poder se hace más significativa al enfrentarse a enemigos poderosos o más numerosos dentro de un mundo hostil.
- Adaptabilidad – fija, configurable: Este motivo puede darse dentro de las dos tendencias: en el texto único que demanda que el jugador se adapte a su idiosincrasia, o adaptable a las necesidades del jugador, sea para aumentar o disminuir el nivel de dificultad y, con ello, la configuración de la indefensión.
- **Performance**
 - Análisis – lógica interna, estrategia: Al controlar sujetos indefensos, el jugador debe utilizar sus aptitudes cognitivas para analizar las lógicas internas del juego y crear estrategias para superar los retos utilizando el ingenio sobre la fuerza.
 - Habilidad – reflejos, coordinación, resistencia, percepción: Y, pese a la demanda del ingenio, no puede obviarse la habilidad necesaria para sobrevivir a la hostilidad del mundo con un sujeto indefenso, pues este mundo no ofrece ningún tipo de ventajas a su condición.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – habitabilidad, límites, coordenadas éticas: Por lo general, estas ludoficciones acontecen en mundos hostiles que expulsan violentamente al jugador y de coordenadas éticas grises, o directamente oscuras. Además, al evidenciar la indefensión del sujeto ante la hostilidad del mundo, revelan los límites del artefacto ludoficcional.
 - Temática – objeto central: La indefensión del jugador en un mundo hostil es una temática en sí misma, el objeto central de la fantasía de

impotencia. Aunque esto no niega que aborden otro tipo de temáticas de forma más o menos profunda.

- Atmósfera – tono: El controla a sujetos que están indefenso en universos de atmósferas oscuras y apesadumbradas.
- Afectos – frustración, empatía: La indefensión de los sujetos controlables sirve para construir un discurso sobre la frustración ante la incapacidad de provocar cambio alguno en el devenir del mundo, pero a la vez provoca cierta empatía por la experiencia de esos sujetos indefensos ante los males del mundo.
- Narrativa: espacios, plano: Parte de la condición de indefensión de los sujetos se establece en espacios narrativos como escenas de vídeo o textos descriptivos. En los universos de terror es también habitual utilizar la cámara como recurso expresivo que provoca la sensación de desolación, abandono u opresión.

Reflexiones finales:

La indefensión de los personajes controlados por el jugador es una de las características de la avataridad que definen toda fantasía de impotencia. Esta indefensión siempre está relacionada con el mundo que les rodea: el personaje débil frente a un entorno hostil, como *Inside*, o el poderoso frente a uno aún más hostil, como *Darkest Dungeon*. Al controlar a sujetos indefensos frente a la hostilidad del mundo el jugador se enfrenta a la falta de control –vértigo– sobre una situación, un mecanismo contrapuesto al control sobre la situación inherente al juego agonal y al reto mecánico clásico. Aunque se sigan utilizando mecanismos propios del reto tradicional y de pensamiento meritocrático, como la mejora del personaje en *Darkest Dungeon* y *Bloodborne*, la violencia de sus universos aplasta al jugador hasta hacerlo insignificante. El cazador de *Bloodborne*, aun siendo poderoso, siempre puede caer contra cualquiera de las decenas de enemigos que asolan Yharnam si no aborda la situación con cuidado. Los mercenarios de *Darkest Dungeon* pueden estar curtidos en decenas de batallas y estar equipados con el mejor armamento posible, pero sus mazmorras destrozan el cuerpo y la mente de cualquiera.

Los personajes indefensos son cada vez más habituales. Una tendencia que podemos asociar a la necesidad de repensar cuáles son los mecanismos inherentes al videojuego para repensarlos, cuestionarlos y buscar nuevas fórmulas expresivas. El sujeto indefenso oprimido por su sistema cruel es un tropo narrativo por el que sentir cierta empatía. El jugador, abandonado y desvalido, toma este papel de indefensión que, pese a mantener la centralidad en el jugador, carece de la agencia necesaria para revelarse contra la opresión. El protagonista de *Inside* es un niño pequeño incapaz de enfrentarse a ninguno de los enemigos que le salen al paso, ni la habilidad para superar

los muchos obstáculos de su camino; por lo que su única opción es huir y utilizar el ingenio si quiere sobrevivir.

5.2 Muerte permanente

Definición:

La inclusión de la muerte permanente es un agravante del castigo por muerte en el videojuego que aumenta el nivel de dificultad y la impotencia del jugador ante la hostilidad del mundo.

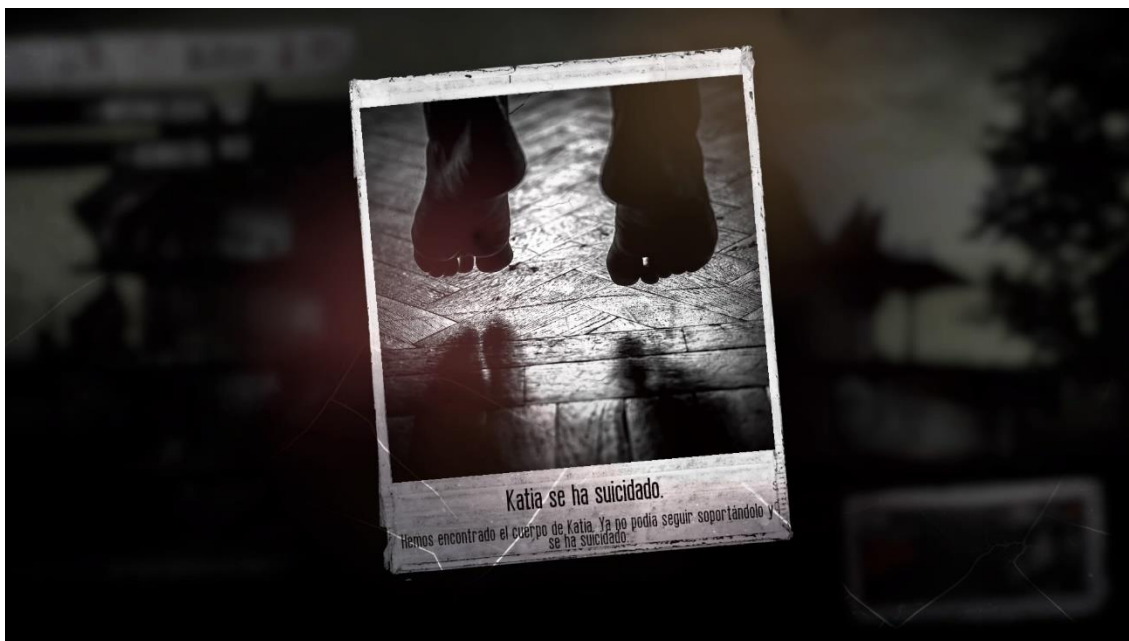


Ilustración 77: El suicidio es una de las posibles muertes (permanentes) en This War of Mine (11 bit Studio, 2014).

Descripción:

La muerte es una constante en el videojuego y afecta tanto a la ficción como al reglamento. El jugador, al controlar al sujeto jugable, puede tanto matar enemigos como morir a sus manos. Esta muerte afecta al jugador negativamente en diferentes grados dependiendo del sistema punitivo del juego. Cuando el jugador comete un error que lo lleva a la muerte, o no tiene la habilidad suficiente para superar un reto, debe repetir para volver a enfrentarse a ese obstáculo, pero con la ventaja de lo aprendido en la iteración previa. Con la muerte permanente se rompe este principio al introducir la imposibilidad de repetición y hacer que cada muerte sea definitiva. Los mecanismos de muerte permanente están asociados al reto exigente y difícil, por lo que también se adscriben al jugador hardcore; son pruebas mayúsculas para demostrar su validez y maestría como jugadores (Kagen, 2018).

La muerte permanente es un mecanismo inherente al subgénero roguelike junto a la generación procedural de escenarios, objetos y enemigos. Estos dos mecanismos se hilvanan en un bucle de

repetición donde el mundo se reinicia: con cada muerte el jugador pierde todo su avance y la partida se reinicia con un universo de rasgos identificables, pero de estructura y contenido diferentes. Esto deviene en la incertidumbre que alberga al jugador tras cada iteración, lo cual modifica y aumenta la experiencia de la dificultad. La muerte permanente, unida a la generación procedural, implica repensar el mundo ludoficcional y replantear la forma de jugar. La fórmula del ensayo y error ya no es válida en este contexto. Entonces, en lugar de memorizar la forma de superar un reto mediante la reiteración, el jugador debe interiorizar los patrones internos del sistema para aplicarlos a las diferentes situaciones que enfrenta. Esto supone un castigo mayor debido a la pérdida de todo avance y el acceso a ese mundo procedural concreto porque desaparece en cada iteración (Chang, 2019: 219). Se trata de una subversión del mecanismo de muerte y resurrección, una respuesta a la iteración habitual del lenguaje videolúdico (Chang, 2019: 207) y enaltece la importancia de cada muerte.

Esta relevancia también supone que cada decisión importa, porque la muerte es definitiva y marca un horizonte ontológico en torno al que estamos obligados a tomar decisiones (Martín Núñez et al., 2016: 4-5). La irreversibilidad de la muerte advierte al jugador de la necesidad de proceder con cuidado y expresa la precariedad de la experiencia humana, incluso en la ludoficción (Chang, 2019: 221). Esta precariedad puede provocar miedo al castigo severo, a perder un progreso que ha costado esfuerzo conseguir. El miedo a la muerte, aunque sea lúdica, puede causar terror ante la imposibilidad de enfrentarla. Y el miedo, aunque se experimente de forma mediada, siempre es real. Un ejemplo de este miedo provocado ante la posibilidad de muerte permanente es la falsa implementación de estos mecanismos en *Hellblade: Senua's Sacrifice*. El juego de Ninja Theory indica al jugador que cada muerte extiende poco a poco la maldición que afecta a Senua hasta matarla al alcanzar su cabeza. Como decimos, este mecanismo es falso y la maldición de Senua se extiende al alcanzar puntos concretos de la trama, no con cada muerte. Esta mentira es un recurso estético más para expresar la psicosis de la protagonista, haciéndola más vulnerable y, consecuentemente, también el jugador. El juego quiere transmitir al jugador el miedo de Senua a fracasar antes de cumplir con su cometido, por lo que la implementación de esta falsa muerte permanente es un método que conmina al jugador a tratar de morir menos.

En *XCOM: Enemy Unknown* la muerte permanente se implementa activando el modo “hombre de hierro”, sin importar el nivel de dificultad seleccionado. Al activar esta característica, los soldados que caigan en batalla morirán definitivamente, provocando la pérdida de la experiencia acumulada por cada uno. La posibilidad de perder a un grupo de soldados experimentados y curtidos en combate impone una forma de juego más reflexiva, pero también tensionan el miedo a la pérdida. Confiarse demasiado supone perder a todo un pelotón con las nefastas consecuencias que esto supone en el cumplimiento de la misión. Entonces, cada encargo no solo implica cumplir con los objetivos, sino mantener con vida al mayor número de soldados posible. La preocupación

por los soldados más experimentados altera la forma de afrontar cada enfrentamiento. Sus muertes están realizadas a cámara lenta, incidiendo en el horror de la muerte. Un horror que todavía queda mejor reflejado cuando una herida mortal deja al soldado agonizando en el suelo a la espera de ser salvado, mientras el jugador escucha sus estertores. Ya no son solo unas piezas con las que alcanzar un objetivo, son un tiempo y un esfuerzo invertidos en su entrenamiento, en su especialización y construcción como un agente vital en la consecución del objetivo final. Tienen un valor a largo plazo. Pero lo más relevante es la relación afectiva del jugador implicado por sujetos en concreto cuya pérdida puede adquirir tintes dramáticos. Esto obliga al jugador a reorientar sus prioridades de la victoria y la resolución de problemas concretos a lo narrativo y reflexivo (Mosca, 2017).

La inclusión de los mecanismos de muerte permanente y la generación procedural en *This War of Mine* se imbrican en la temática, discurso y tono del juego, pues reflejan la precariedad y dificultad vital de los civiles en un conflicto bélico. En este escenario hostil y desolador, el jugador debe sobrevivir a los días que restan al final del conflicto en las ruinas de la ciudad, por consiguiente, la partida es una inexorable cuenta atrás. Cada miembro del grupo de supervivientes tiene unas características propias que definen características muy específicas que pueden afectar a su agencia en el mundo, aunque en general todos tienen las mismas capacidades de producir y conseguir recursos. Excepto los niños, que tienen preferencia en los cuidados. En este escenario es necesario estar sanos, alimentados y animados. Para ello hace falta conseguir suministros y mejorar las instalaciones para poder producir más recursos, descansar mejor, soportar el frío y repeler los saqueos.

Estos mecanismos también enriquecen las coordenadas éticas, pues profundizan en la escala de grises de la ludoficción. Toda decisión puede acarrear la muerte de alguno de los supervivientes manejados por el jugador –incluso existe la posibilidad del suicidio si no soportan su dura existencia–, por lo tanto, tiene un fuerte componente psicológico que manifiesta el trauma bélico. No robar la comida que guarda otra familia superviviente, porque es moralmente malo, puede conllevar el hambre, la enfermedad y la tristeza de la comunidad que el jugador controla. El juego lleva al jugador a luchar el utilitarismo que acepta el mal menor. Los mecanismos que afectan al estado de ánimo de los supervivientes recompensan los comportamientos éticamente correctos e incluso altruistas, aunque en ocasiones estos comportamientos sean imposibles. *This War of Mine* quiere que el jugador evite las visiones utilitarias, pero sin dejar de plantear que, en ese contexto, a veces es necesario hacer concesiones éticamente reprobables para sobrevivir.

Al implicarse con el texto ludoficcional el jugador establece lazos afectivos que implican un mayor esfuerzo por conseguir resultados positivos. Si este mundo ludoficcional se sustenta en una ficción compleja que contextualice sus acciones, esta implicación puede ser mayor. En *Valkyria*

Chronicles (Sega, 2008) la muerte de los soldados puede hacerse más significativa por el trasfondo y desarrollo dramático que muchos tienen. Los soldados de *Valkyria Chronicles* tienen descripciones de su vida, relaciones con otros personajes del juego y objetivos propios, aunque no estén reflejados en objetivos del sistema. Es una serie de mecanismos para elaborar una ficción que contextualice de forma más profunda el conflicto bélico del juego. Aunque sus muertes no se reflejen en la narración principal sí que afectan a la moral de otros personajes y, sobre todo, pueden ser más efectivas para el jugador. Por último, no podemos obviar la posibilidad de implementar los mecanismos de muerte permanente, aunque no estén reflejados por el sistema. Ejemplo de ello es el reto nuzlocke de *Pokémon*, una forma de “metagaming” que añade la muerte permanente para hacer que cada decisión sea más relevante, además de permitir establecer lazos afectivos más profundos con los Pokémon y la ludoficción.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – vitalidad, mortalidad, repetición: Los mecanismos de muerte permanente reflejan la vulnerabilidad de los sujetos en un mundo hostil, haciendo que la muerte sea más significativa.
- Control – verbos, dados: Las acciones de los sujetos determinan cómo se relacionan con el mundo y, por tanto, cómo se enfrentan a la muerte. Además, el componente táctico y aleatorio enaltece la incertidumbre de estas acciones.
- Obstáculos – decisiones: Aunque la muerte permanente se implementa en universos ludoficcionales hostiles, esto es, tienen enemigos que enfrentar y desafíos en el escenario que sortear, el principal obstáculo se revela en la importancia de la toma de decisiones constante, puesto que una decisión inadecuada puede llevar a la muerte.
- Adaptabilidad – modular: En muchos juegos la inclusión de la muerte permanente es opcional o puede ser implementada por el jugador.

- **Performance**

- Perfil – implicación: La implicación del jugador en el contexto ludoficcional de la muerte permanente supone que las muertes de los sujetos controlables afectan al jugador, pudiendo establecerse dinámicas dramáticas del metarrelato, de la construcción narrativa de la partida.
- Análisis – estrategia: Para preservar la vida de los sujetos controlables, es necesario crear estrategias elaboradas que dependen de las posibilidades del juego y de la implicación del jugador para realizarlas.

- Identidad – expresiva, atlética: La importancia de las decisiones ante la irreversibilidad de la muerte devienen en comportamientos más expresivos que dan un trasfondo dramático al metarrelato. Por otro lado, los videojuegos que utilizan la muerte permanente están dirigidos al jugador hardcore, por lo que tiene implícito una pátina de lucimiento.
- **Ficción**
 - Arte – Presentación: La representación de las muertes puede afectar a la mirada del jugador. Una muerte aséptica afecta menos que una representación cruda.
 - Atmósfera – tono, ambiente: La inclusión de los mecanismos de muerte permanente embebe en la partida un tono oscuro y desalentador que añade tensión a los combates, en los que el jugador debe tener un mayor control del espacio.
 - Afectos – Pasión, frustración, alivio, empatía: La vulnerabilidad de un grupo de sujetos en un universo hostil puede implicar una mayor empatía por ellos, al revelar la fantasía de impotencia. A esta empatía es necesario sumar los ciclos de frustración y alivio inscritos en todo videojuego hardcore que, a su vez, es inherente a cierto tipo de jugadores que gustan de demostrar sus aptitudes y Pasión como jugadores.
 - Narrativa – espacios: La construcción de un trasfondo para los personajes hace que su muerte sea más significativa y afecte más al jugador implicado que ha empatizado con ellos.

Reflexiones finales:

La muerte permanente es un motivo estético de la dificultad muy popular por su adscripción al roguelike. Y este vínculo a un género hardcore, es un motivo popularmente dirigido al “hardcore gamer” (Muriel, 2018b, 31-32). Aunque hay variadas formulaciones del roguelike que denotan el interés por replantearse el género con juegos recientes como *Hades* (Supergiant Games, 2020), que introducen opciones para adaptarlo a todo tipo de jugadores y otorgando un valor ficcional a cada muerte.

Pero la muerte permanente no solo habita en el roguelike, juegos como *This War of Mine* y *XCOM: Enemy Unknown* nos permiten reflexionar sobre su valor estético y afectivo más allá del mero aumento de dificultad, sin desmerecer la importancia de este aspecto. El rasgo principal es cómo enaltecen la decisión como principio estético y ético. Cuando la muerte marca un horizonte ontológico en torno al que estamos obligados a decidir (Martín Núñez et al., 2016: 4-5), estas decisiones adquieren relevancia. Porque son definitivas. No hay posibilidad de volver atrás, las

decisiones tomadas en una misión concreta pueden llevar a la muerte de todo nuestro pelotón, incluso ese soldado que nos acompaña desde nuestra primera misión. La relación se cercanía con ese soldado, aunque carezca de personalidad alguna, no es la misma si ese soldado no puede morir. En *This War of Mine* la muerte permanente es más devastadora, porque no versa sobre la pérdida de un recurso muy valioso que puede ser sustituido por otro, aunque no tenga el mismo valor, sino de un personaje desamparado ante el horror de la guerra que no puede ser sustituido. Una víctima que ha sido incapaz de sobrevivir a un conflicto sobre el que no tiene poder alguno. La muerte permanente se imbrica en el discurso antibelicista de *This War of Mine* que expresa la cantidad de muertes innecesarias que toda guerra acarrea.

5.3 Supervivencia

Definición:

La experiencia del jugador en mundos ludoficcionales hostiles, que le obligan a esforzarse para conseguir los recursos necesarios para poder sobrevivir a duras penas.



Ilustración 78: En Frostpunk (11 bit Studios, 2018) la supervivencia demanda muchos sacrificios y tomar decisiones poco éticas.

Descripción:

El videojuego, en gran medida, gira en torno a la supervivencia, al enfrentamiento en un entorno hostil contra una fuerza opositora que quiere derrotar al jugador. Sobrevivir a las incesantes oleadas de naves en *Space Invaders* o a los fantasmas que nos persiguen en los laberintos de *Pac-Man*, son ejercicios planteados en los primeros juegos arcade donde el jugador debe esforzarse por retrasar la inevitable muerte. La única posibilidad en esos juegos es perder, por lo que la supervivencia es fútil, tan solo válida como una demostración de maestría. Por otro lado, la

supervivencia como tropo ficcional está muy extendida, sea la supervivencia de un personaje, grupo de personajes o la humanidad. Desde esta perspectiva la supervivencia solo afecta a la partida como dificultad ficcional, narrativa o afectiva, que implica al jugador y confiere a la experiencia sensación de urgencia, pero no supone ningún mecanismo de supervivencia significativo. Como motivo estético de la dificultad, la supervivencia es relevante en mundos hostiles, aislados y faltos de recursos para cubrir las necesidades básicas de los supervivientes y los peligros constantes sirven para construir un discurso sobre la fragilidad humana y su comportamiento en situaciones límite.

Los mundos donde se desarrolla el motivo de la supervivencia son hostiles y precarios, no están pensados para vivir o han sido transformados para que no lo sean. En *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) el jugador debe esforzarse por construir un espacio habitable, pero su pátina romántica de la vida en el campo transforma el esfuerzo del trabajo en el campo –que el juego refleja en la duración de las tareas– en una fantasía escapista. Por eso, pese a compartir muchos aspectos mecánicos con otros juegos que se sirven de este motivo, *Stardew Valley* no encaja con la categorización de supervivencia.

El motivo de supervivencia se hace significativo en el esfuerzo que requiere conseguir los recursos mínimos para la vida. No se puede alcanzar un nivel vital aceptable, siempre ocurrirá algún evento que eche por tierra todo esfuerzo y sacrificio: puede ser una oleada de frío, un ataque nocturno, una muerte inesperada o que todos los recursos cercanos se acaben. Es un motivo que subvierte los principios del juego de gestión donde siempre se alcanza un punto donde el sistema funciona casi de forma automática. Si los juegos de gestión consisten en alcanzar un momento de normalización, donde las preocupaciones están en mantenerlo todo igual o mejorarlo, en un crecimiento estable y constante; en los juegos de supervivencia, la constante es la precariedad.

En *This War of Mine* siempre hay escasez de recursos. El jugador debe hacer costosos equilibrios para mantenerlo todo en un estado de precariedad constante. Es habitual que los supervivientes pasen días sin poder llevarse nada a la boca, que enfermen de frío por falta de recursos para calentar el refugio y medicinas para curar enfermedades o heridas causadas en los saqueos. La precariedad es descrita por Anna Tsing (EN Doyle-Myerscough, 2019) como “una vida sin promesa de estabilidad”, o “la condición de problemas que nunca acaban”, pero también como “el reconocimiento de nuestra vulnerabilidad ante los demás”. En *This War of Mine*, como ejemplo de la supervivencia como motivo, es imposible alcanzar la estabilidad, puesto que nunca cesan las preocupaciones. Es un universo precario donde debemos lidiar con la escasez y con otros habitantes que viven una situación similar. Esta situación límite lleva al jugador a decidir su posición ética en el mundo dentro de un espectro de posibilidades de acción que viran de causar el menor daño posible a los otros, aunque esto suponga sufrir más, a utilizar la violencia para

sobrevivir a costa de otros, aunque esto repercute negativamente en el estado anímico de los supervivientes.

En el puzzle, aunque en coordenadas muy similares, *Papers, Please* propone un discurso sobre la precariedad y la supervivencia de una familia en un estado totalitario donde el jugador opera en sus propias coordenadas éticas trabajando como funcionario en la frontera. Este trabajo consiste en verificar si los pasaportes de los inmigrantes son correctos y cumplen con las reglas que cambian y se complican a diario. Los aciertos y errores repercuten positiva y negativamente en el sueldo que debe utilizarse para proveer de alimentos y medicinas a nuestra familia. Estos aciertos y errores dependen de la habilidad del jugador, pero también de las decisiones que tome. El jugador toma decisiones morales con cada interacción: seguir las reglas puede suponer permitir el acceso de personas despreciables y dejar fuera a personas que lo necesitan, pero de ello depende nuestro sueldo y no cumplir estas reglas al aplicar un código moral –añadir más reglas– reduce nuestro poder adquisitivo, afectando a la salud familiar.

Frostpunk es otro ejemplo revelador por la situación inclemente en que sitúa al jugador: los restos de la civilización humana llegan al último reducto donde sobrevivir al apocalipsis invernal. El jugador, como gobernador de la ciudad, debe tomar decisiones sobre qué edificios construir, qué empleos da a los ciudadanos e imponer nuevas leyes que dirijan esta nueva sociedad a un destino u otro. Todas estas decisiones afectan a los ciudadanos y al devenir de la ciudad. Los recursos en este contexto son finitos por lo que no pueden ser explotados sin sentido. Son mundos con muerte permanente ecológica (Chang, 2019: 220-221). Al introducir una estricta finitud de recursos que son esenciales para la supervivencia, el jugador debe equilibrar su explotación. Es muy fácil que después de varias semanas o meses explotando los recursos de una zona se acaben y sea necesario crear nuevos equipos de trabajo para extraerlos de zonas más alejadas. Pero esto implica apartarse más del núcleo de calor, lo que implica utilizar más recursos para mantener el calor y consumir más recursos. Pero estos también se terminan y cada vez ocurre más rápido, porque se consumen más rápido. El frío creciente obliga a aumentar la potencia de los calefactores, haciendo necesario explotar más las vetas de carbón, un trabajo que requiere de más trabajadores, que demandan más alimento y un lugar donde vivir, lo que repercute en la ampliación de la ciudad, por lo tanto, son necesarios todavía más recursos. Explica el periodista y diseñador Josh Bycer (2019a) que en *Frostpunk* es imposible prosperar. El juego está planteado como un fracaso lento, donde el jugador no puede acomodarse, porque siempre hay que tomar decisiones poco éticas –como explotar laboralmente a sus ciudadanos para cubrir la falta de recursos– y aceptar sus muertes como una norma. El juego, además, no explica paso a paso cómo proceder, por lo que es habitual que las primeras horas de la partida llene el cementerio de cadáveres y baje la moral de los ciudadanos. Mantener el equilibrio entre necesidades mínimas y explotación de recursos es muy complejo, y para ello es necesario hacer muchas concesiones. El juego no alberga momento de

descanso, siempre plantea un nuevo evento donde todo el trabajo y sacrificio realizado se vuelve efímero. Estos eventos son puntos de inflexión que articulan la promesa de una vida de eterna precariedad. La llegada de una oleada de frío que acabará con toda vida si no se consiguen recursos suficientes para sobrevivir días sin producir, es un momento culminante en el que es fácil abandonar toda esperanza. La naturaleza torturadora y masoquista de la supervivencia como motivo estético pone en duda y subvierte los típicos placeres del juego (Chang, 2019: 191).

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Vulnerabilidad – vitalidad, mortalidad: La vida siempre es difícil en contextos de supervivencia, donde los requisitos vitales básicos siempre demandan esfuerzo.
- Recursos – tipología, usabilidad, aleatoriedad: Los recursos siempre son escasos para hacer que conseguirlos siempre sea duro y demande sacrificios, pero nunca sea imposible.
- Control – verbos: La agencia en el mundo define cómo nos relacionamos con este y, por lo tanto, las posibilidades de supervivencia.
- Estructura – navegación, segmentación, generación aleatoria: Los mundos de supervivencia suelen implicar cierto grado de aleatoriedad, lo que repercute en la navegación por estos espacios. También es importante como el sistema de guardado automático implica que no hay vuelta atrás, por lo que toda decisión es definitiva.
- Temporalidad – ciclos: El paso del tiempo es otro factor relevante para la supervivencia por los ciclos día y noche que implican diferentes comportamientos dependiendo del momento del día, de la meteorología y, sobre todo, porque la supervivencia tiene lugar en el tiempo. Cuanto más alejados del día uno, más complicado es sobrevivir.
- Obstáculos – enemigos, escenarios, decisiones: La supervivencia se caracteriza por acontecer en mundos muy hostiles, plagados de obstáculos y enemigos, pero donde lo más significativo son las consecuencias a nuestras decisiones, puesto que, cuando nuestras decisiones son definitivas, estas se tornan relevantes.

- **Performance**

- Perfil – implicación, dedicación: La supervivencia, para ser significativa, demanda duración, dedicarle tiempo y esfuerzo. Por otro lado, la implicación afecta a la forma de afrontar las diferentes situaciones.

- Análisis – optimización: La imperante escasez de recursos demanda optimizarlos para poder sobrevivir.
- Identidad – expresiva: La apertura de las posibilidades expresivas permiten tomar diferentes identidades dependiendo del interés y moral adoptada durante la partida.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – habitabilidad, alterabilidad, límites, autonomía, coordinadas éticas: Para que la supervivencia como motivo estético sea significativo, debe construirse sobre complejos mundos ludoficcionales de coordinadas éticas grises, que se resisten a ser habitados, con cierto grado de autonomía y que pueden ser alterados para conseguir recursos y modificarlos, pero siempre dentro de unos límites bien demarcados.
 - Temática – objeto central, postura: La supervivencia siempre describe universos que reflejan, de un modo u otro, las dificultades vitales del presente, subvirtiendo las fantasías de progreso capitalista de los videojuegos de gestión.
 - Atmósfera – tono, tempo, ambiente: La creación de la supervivencia como motivo estético demanda una atmósfera acorde al discurso sobre la dureza, la temporalidad adversa y la hostilidad.
 - Afectos – frustración, alivio, empatía: Los ciclos de alivio y frustración en la estética de la supervivencia reduce el alivio haciendo que la frustración tome más presencia. El miedo a la pérdida supone un acercamiento empático a la situación de indefensión de los personajes.

Reflexiones finales:

Continuando con el camino marcado por la indefensión y la muerte permanente como motivos relacionados con la fantasía de impotencia, la supervivencia se caracteriza por acontecer en mundos hostiles donde la supervivencia de los sujetos controlados por el jugador es muy difícil. Es decir, podemos seguir un hilo que nos lleva por diferentes estadios de la fantasía de importancia que se compenetran, se mezclan e, incluso, se desdibujan sus límites. Como en aquellos motivos, la supervivencia tiene personajes débiles y las decisiones que tomamos adquieren relevancia por las graves consecuencias que acarrear. Tomando la perspectiva de un personaje o grupo de personajes hay que sobrevivir en un entorno hostil con muy pocos recursos y enfrentados a dilemas morales constantes. Pero la característica definitoria de la supervivencia es el concepto de precariedad, la imposibilidad de progresar en una sociedad inhumana. La precariedad como estética de la dificultad de vivir, de la lucha constante e injusta por alcanzar unos recursos mínimos que hagan digna una existencia menos que humilde. Puede que el contexto

contemporáneo no se parezca al apocalipsis invernal de *Frostpunk*, pero se pueden establecer concomitancias con las economías precarias y la necesidad de hacer malabares para cuadrar presupuestos a todas luces insuficientes.

Esto supone un contrapunto al videojuego de gestión eminentemente capitalistas como *SimCity* (Maxis, 1989), donde siempre se puede triunfar, donde el crecimiento es siempre constante, igual que los beneficios. En *Frostpunk*, y otros juegos que utilizan la supervivencia como motivo estético de la dificultad, es imposible progresar y crecer, y la única posibilidad de éxito es la pura supervivencia. La supervivencia exige que todo crecimiento implique más recursos, más esfuerzo y tomar más decisiones difíciles en universos de moralidad gris donde ninguna decisión es buena, porque siempre implica una pérdida. Cuando la supervivencia es una exigencia, solo existen decisiones malas de consecuencias negativas en diferente grado.

5.4 Controles torpes y poco intuitivos

Definición:

El principal reto que describe este motivo se halla en la incomprensión y complejidad del sistema de control, alejado de los principios de comunicabilidad y funcionalidad propios del medio.



Ilustración 79: Getting Over It With Bennett Foddy (Bennet Foddy, 2017) es el último ejercicio estético de su creador que reflexiona sobre el reto, la habilidad y el sufrimiento.

Descripción:

Una tendencia de éxito de culto (Anable, 2018: 124) detectada en los últimos años, en parte por la popularización de los canales de Let's play en YouTube y Twitch, son los videojuegos de control intrincado y físicas exageradas que complican su operatividad mecánica y alcanzar el

dominio de los controles: el fumblecore. Su fama nace, principalmente, de la capacidad para crear escenas cómicas y absurdas que podrían pertenecer a alguna película de animación slapstick. Son interfaces difíciles (Jesper Juul & Norton, 2009) o “janky” (Schmalzer, 2020). Se trata de juegos diseñados para que realizar una tarea tan sencilla como caminar –que en el videojuego está simbolizada en la pulsación de un botón o la inclinación de una palanca– resulte especialmente compleja. El mapeado del mando traduce el movimiento del personaje en la pulsación de varios botones al mismo tiempo, una granularidad extrema sumada a una interfaz alejada de los cánones de funcionalidad asentados (Mitchell et al., 2020). En *QWOP* de Bennet Foddy –diseñador conocido por especializarse en este tipo de diseños–, para mover al corredor es necesario utilizar estas cuatro teclas correspondientes al movimiento de una parte de sus piernas: Q y W controlan los muslos, O y P pantorrillas. Con este sistema poco intuitivo de control como decisión estética, lo que en otro juego se resuelve con la pulsación de un par de botones para correr y saltar, aquí se hace de tal manera que es difícil dar siquiera el primer paso.

Los juegos adscritos a estas características se conocen como fumblecore. Juegos como *Octodad: Dadliest Catch* o *Surgeon Simulator* (Bossa Studios, 2013) son ilustrativos de este subgénero, igual que el reciente *Manual Samuel* (Perfectly Paranormal, 2016). Este último imbrica el mapeado tipo *QWOP* en un conjunto de verbos que sirven para mantener al protagonista con vida, verbos como respirar y expirar para no ahogarse o pestañear para que no se le sequen los ojos, además de caminar y mantener recta la columna para poder moverse por el escenario o utilizar objetos con las manos para cumplir los objetivos propuestos. *Manual Samuel* introduce una modalidad de juego para dos jugadores, donde cada uno maneja unas funciones concretas del cuerpo. Este modo cooperativo es más difícil que el normal, porque no solo es necesario coordinar las acciones del mando, sino coordinarnos con el otro jugador.

El fumblecore rompe con el falso axioma de fácil de aprender, pero difícil de dominar, dado que su esquema de control ni es fácil de aprender y menos aún dominarlo y, por ello, se considera que sitúa a todos los jugadores al mismo nivel de desconocimiento, como expone Luke Williams de Bossa Studios, creadores de *Surgeon Simulator*, en Gamasutra. El principal obstáculo se presenta desde el control, por lo tanto, subvierte uno de los principios de la funcionalidad del videojuego. Este hace que, aunque el objetivo o estado deseado a cumplir sea mundano e intrascendente desde la ficción –como asearse y vestirse en el tutorial de *Manual Samuel*– mecánica y operativamente es extremadamente difícil.

El otro factor que da forma al fumblecore como texto humorístico es el uso de físicas muy exageradas. El encuentro entre el control complejo y las físicas exageradas generan la sensación de vértigo por el descontrol, la inercia y la imprecisión sobre la situación, lo cual responde de forma subversiva a las expresiones de poder y control prototípicas del medio. Mediante su sistema

de control el fumblecore cuestiona la posición de poder del jugador asociada al videojuego. Es, desde esta perspectiva, otra forma de fantasía de impotencia que socava los deseos del jugador de alcanzar un objetivo concreto. Estos sistemas de control o mapeados revelan que los jugadores han interiorizado los esquemas de control estándar, pero cualquier forma subversiva o divergentes de estos los expulsan de la ludoficción. Es una ruptura en la correlación entre el input del jugador y la respuesta del sistema (Schmalzer, 2020) o una expresión metaléptica de evidenciar el contexto ludoficcional, es una forma de extrañamiento (Mitchell et al., 2020).

El motivo de los controles torpes o poco intuitivos puede ser utilizado como recurso expresivo en videojuegos que no se adhieren al fumblecore. Los survival horror clásicos, como los primeros *Resident Evil*, *Silent Hill* o *Project Zero*, hacen uso del esquema de control “tipo tanque”, que limita el movimiento de los personajes y hace que reaccionar sea lento respecto a los ataques enemigos. Aunque son interfaces de control incómodas, son operativos (Perron, 2018: 127), es decir, responden bien y no buscan una respuesta estética de extrañamiento como el fumblecore. Las sensaciones que transmite este esquema de control es la indefensión del jugador como una forma de mimesis expresiva de la incapacidad de los personajes para afrontar los horrores de esos mundos ludoficcionales. Aunque no podemos obviar que se trata de una cuestión de diseño contextual, esto es, era un esquema de control habitual de su momento.

Algunos videojuegos contemporáneos también hacen uso de los controles torpes en momentos puntuales como una forma de metapercepción, para extender al jugador las sensaciones experimentadas por el avatar. En *Red Dead Redemption 2* –aunque es un recurso habitual en los mundos abiertos de Rockstar– las respuestas del control varían dependiendo del estado de Arthur Morgan. Si el jugador se emborracha, aunque el esquema de control sea el mismo, la respuesta ficcional no lo es, todo es más inestable. Al limitar la agencia del jugador se expresa de forma vicaria la pérdida de control al estar ebrio. Es una forma de romper la correlación entre input en el mando y respuesta en pantalla que busca una comprensión empática con la experiencia del avatar (Schmalzer, 2020).

Retomando el fumblecore y a Bennet Foddy, en su última obra *Getting Over It With Bennet Foddy* (Bennet Foddy, 2017) reflexiona en torno a la idiosincrasia del subgénero. En este videojuego el jugador controla a un hombre metido en una vasija que se mueve con una almádena en un escenario lleno de chatarra. El objetivo de este juego es escalar el escenario utilizando la almádena para mover al personaje, saltar y engancharse a salientes y otros objetos. Al contrario que otros juegos fumblecore, *Getting Over It with Bennet Foddy* no tiene un control complejo por granular, pues solo utiliza los movimientos del ratón. Lo complejo del juego es aprender a mover al personaje por el escenario y avanzar escalando, porque el movimiento del avatar por el espacio, las físicas, son muy imprecisas. Lo habitual es caer y perder gran parte del progreso. El juego

castiga constantemente al jugador y no otorga más satisfacción que la que el propio jugador considere, dado que, al contrario que *QWOP*, *Getting Over It with Bennet Foddy* ni siquiera contabiliza los récords del jugador. Se trata de un desafío intrascendente dentro de los clásicos parámetros videolúdicos. Mientras el jugador experimenta la frustración, Bennet Foddy acompaña el viaje con un monólogo donde reflexiona sobre el videojuego como cultura parte de la cultura contemporánea, el diseño de videojuegos o el fracaso y la frustración. Con cada caída, Foddy cita a filósofos, pensadores, directores de cine o actores, entre otros, que hablan sobre el fracaso, evidenciando como el fracaso y, sobre todo, el sufrimiento, es una parte indispensable del juego y de la vida¹⁶. Aunque nunca se muestra agresivo, los mensajes de Foddy acrecientan más la sensación de fracaso y humillación. *Getting Over It with Bennet Foddy* es, al mismo tiempo, un videojuego increíblemente difícil y una reflexión sobre el diseño de la dificultad.

Los controles torpes o poco intuitivos son una ruptura de la correlación entre input y output, entre la pulsación de los botones en un controlador y cómo la ficción responde a ello. Es un recurso subversivo que rompe la ilusión del control perfecto y operativo del que depende la industria del videojuego. Muchos de estos con razón, puesto que la precisión que demandan videojuegos como *Bayonetta* o *Ikaruga*, no puede alcanzarse utilizando estos esquemas de control complejos, torpes o janky. El presente motivo describe estos sistemas de control que desconectan las expectativas del jugador y la respuesta en pantalla, creando una fricción entre juego y jugador a través del sistema de control y el dispositivo de input.

Patrones y componentes del motivo:

- **Mecánicas**
 - Control – mapeado, verbos, dados: La característica principal de los controles torpes y poco intuitivos se halla, como su nombre indica, en el control. Esto afecta tanto al mapeado de las acciones, caracterizada por la granularidad, como por las acciones posibles, que son mundanas y están determinadas por la aleatoriedad de los sistemas de físicas que los dominan. En otras palabras, su diseño consiste en complicar lo máximo posible las acciones más simples.
- **Performance**
 - Habilidad – coordinación: La complejidad del mapeado y la relación con la representación de las acciones en pantalla demandan, por encima de cualquier otra habilidad, coordinación para poder pulsar los botones necesarios de manera óptima.

¹⁶ En la wiki del videojuego han sido recopiladas todas las citas de Bennet Foddy: https://getting-over-it.fandom.com/wiki/Voice_lines_and_music#comm-282

- **Ficción**

- Arte – tecnología, presentación: Este patrón afecta a diferentes perspectivas: primero, por los sistemas de físicas exageradas que, combinadas con el acabado artístico, resultan cómicas; y por otro, por los cambios ficcionales que de forma puntual hacen que las acciones normales sean más imprecisas.
- Afectos – vértigo, ugly feelings, frustración, alivio: Aunque uno de los principales afectos es el humor, el vértigo por la falta de control y la frustración por la dificultad, siempre unido al alivio que produce sobreponerse a la frustración, son los más cercanos a la estética de la dificultad. Un efecto secundario de los controles torpes es la incomodidad, tanto de adaptarse al mapeado como por las situaciones que provoca.

Reflexiones finales:

El motivo de controles torpes y poco intuitivos se aleja del camino trazado por los tres motivos previos. Si aquellos presentaban mundos hostiles donde unos personajes indefensos intentaban sobrevivir, el presente motivo se articula en torno a personajes incapaces de realizar las tareas más sencillas, como prepararse el café en *Octodad: Dadliest Catch*, acciones como correr en *QWOP*, o controlar funciones corporales básicas como pestañear y respirar en *Manual Samuel*. También representan tareas tan complejas como realizar una cirugía en *Surgeon Simulator*, pero donde los controles torpes y las físicas exageradas, engarza este contexto serio a la comedia que practican el resto de los ejemplos. Esa es la característica principal: su carácter cómico. Son videojuegos que hacen uso de la estética del fracaso de forma cómica. Anable (2018: 124-125) relaciona este fracaso cómico con el concepto “zaniness”, que en el videojuego se revela como el humor de las limitaciones de nuestros cuerpos en consonancia con las limitaciones del juego. La incapacidad de nuestros cuerpos enfrentados a las limitaciones del sistema deviene recurso cómico (Pérez-Latorre, 2020: 78).

Continuando con el subgénero del fumblecore, *Getting Over It with Bennet Foddy* se aleja de la granularidad de los controles y se decanta por la imprecisión y un diseño mucho más reflexivo que ignora la segmentación en niveles cortos del resto de ejemplos y demanda paciencia y resistencia. El juego de Foddy propone un objetivo épico, aunque se salga de los cánones del medio, detalle que lo aleja de la comedia inherente al fumblecore, pero no deja de ser un juego cómico en otras coordenadas, más cercano a la fórmula del post humor que busca la incomodidad, mientras que el resto se acercan al slapstick. *Getting Over It with Bennet Foddy* es, además, una disertación sobre el diseño de videojuegos contemporáneo donde expone muchas claves para

entender este motivo, el atractivo de sentirse poco poderoso y torpe en el entorno de poder inherente al videojuego.

Los controles torpes y poco intuitivos también forman parte del diseño de ciertas fórmulas obsoletas, como el control tanque de los survival horror; o son utilizados de forma puntual para expresar la falta de control en situaciones concretas, cómo el alcohol afecta al control de los personajes. Es decir, este motivo es útil para expresar la sensación de perder el control, del vértigo, en todo tipo de experiencias haciendo uso de efectos como la inercia, las físicas exageradas, la necesidad de precisión con un control impreciso. Se trata de un motivo que niega la posibilidad de tener un control total, contradiciendo la regla de la operatividad de los controles que, en teoría, define un buen diseño.

6. Feel-bad game

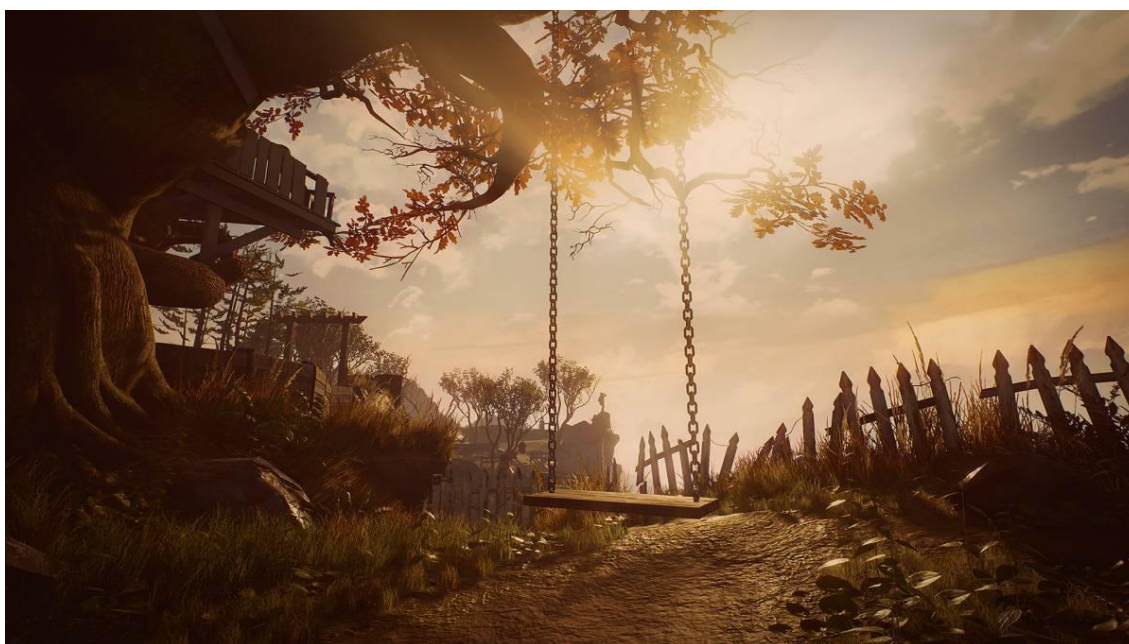


Ilustración 80: *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

La diversión es la principal emoción asociada al videojuego por su adscripción a conceptos como la evasión y la ligereza. Pero la diversión es tan solo una de las emociones posibles de la partida. Continuando la tesis del sufrimiento como base de la experiencia lúdica (Torill E. Mortensen & Navarro-Remesal, 2019), entendemos que las emociones negativas son una parte esencial de la experiencia ludoficcional, porque experimentar emociones negativas no se traduce únicamente en una experiencia negativa. Markus Montola (2010) lo describe como “*experiencia negativa positiva*” y Thais Weiller (Weiller, 2019) como “*diseño agridulce*”, pero nos parece más adecuado para el propósito de la tesis, y como categoría aglutinadora de los siguientes motivos, hablar de “*feel-bad games*” (Björk, 2015: 173-174). Los feel-bad games son aquellos videojuegos que buscan activamente generar emociones negativas, como la tristeza, la culpa o la desolación utilizando mecanismos mecánicos, ficcionales y performativos. Los motivos recogidos bajo el paraguas de los feel-bad games tienen el objetivo de “hacer sentir mal al jugador”, despertar emociones negativas que se traducen en experiencias positivas y, además, nos permiten reflexionar sobre las características y significados de la dificultad no mecánica.

6.1 Decisiones trágicas

Definición:

La forma más directa y precisa de representar un reto emocional en la ludoficción es mediante una decisión trágica que afecte al devenir de la ficción como, sobre todo, a la performance del jugador.



Ilustración 81: La envergadura de las decisiones en Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015) afecta de forma más efectiva al jugador que a la propia narración.

Descripción:

En los últimos años, principalmente desde la irrupción de la primera temporada de *The Walking Dead* de Telltale en 2012, se han publicado multitud de títulos de carácter narrativo que celebran la decisión como mecanismo central. Esta tendencia, como describen Muriel y Crawford (2018: 61), nace de la idea de la agencia que ostenta el jugador en la toma de decisiones y cómo estas acarrearán consecuencias relevantes en el desarrollo de la narración. La toma de decisiones es un evento que proporciona unas opciones concretas al jugador que se traducen en múltiples líneas de diálogo, escenas con cambios más o menos significativos dependiendo de la variabilidad de la narración y varios finales que dependen de las decisiones tomadas. Es una especialización de los diálogos del juego de rol, como los utilizados en *Mass Effect*, eliminando las características de mejora y personalización de personajes y las escenas de acción salvo en momentos puntuales, como en *Until Dawn*. Son videojuegos centrados en los componentes narrativos y en la toma de decisiones, donde estas son el principal obstáculo. Y en algunas ocasiones un reto incrementado al obligar a tomar la decisión bajo la presión inquisidora de una temporalidad que refleja la urgencia de la escena.

La tragedia que da nombre al motivo se debe a que las elecciones que el jugador toma en el contexto ludoficcional, están abocadas a un destino fatal. Un destino que relaciona a este motivo con el fatalismo, con la gran diferencia de la elección: el fatalismo arroja al jugador a un destino fatal con unas consecuencias sobre las que no tiene poder, pero de las que ha participado; mientras que las decisiones trágicas hacen participe al jugador de este destino fatal, mediante la posibilidad de elegir, aunque la elección solo varíe el tipo de tragedia a la que nos arrojamos. La decisión, pese a no plantear escenarios muy diferentes, articula la narración posterior. Es decir, el jugador

siempre tiene la posibilidad de elegir, aunque esto siempre ocurra dentro de los límites del sistema ludoficcional: el momento y las opciones que podemos tomar están siempre determinadas, no podemos salirnos de sus esquemas. Esta particularidad revela otra de las significancias de la decisión como obstáculo: que estamos obligados a decidir. Esta obligación invierte las coordenadas del fatalismo, dado que en aquel estábamos obligados a no decidir. Ambas posibilidades arrojan al jugador a un destino cerrado, quiera o no. Está forzado a elegir. Esto crea un entramado narrativo que implica al jugador en la historia para hacerlo sentir responsable y culpable de las consecuencias, debido a que son sus decisiones las que le han llevado a este punto, aunque depende del jugador cuánto le afectan estas decisiones. Cuando el jugador está implicado con la ludoficción la dificultad de este motivo se revela como afectiva, emocional, ética y narrativa (Bopp et al., 2018; Denisova et al., 2020; Jagoda, 2018).

Un mecanismo diseñado para invocar el sentimiento de culpa es el énfasis en destacar que las decisiones afectan a otros personajes. *The Walking Dead* indica al jugador que cada decisión es recordada por el personaje o personajes a los que afecta con el mensaje “(nombre) recordará eso”. Así, aunque las consecuencias en el devenir de la trama sean superficiales, remarcan como estas decisiones afectan a otros. Esto es, la importancia recae en cómo se siente un personaje concreto ante una decisión que el desarrollo de la trama. Principalmente, porque las decisiones no afectan a la narración, tan solo crean una ilusión de elección (Sarian, 2018b: 77-80). Pero este efecto irrelevante o nulo en la trama es relativo –otra vez, depende de la implicación del jugador–, puesto que lo importante es cómo afectan al jugador que, aun sabiendo la irrelevancia de sus decisiones, las afronta como problemas morales. Otra posibilidad es que estas decisiones se afronten como un mapa narrativo que explorar. *Detroit: Become Human* explicita esta posibilidad al mostrar un diagrama narrativo con todas las posibilidades de expansión narrativas. Pero lo interesante como motivo estético de la dificultad es que estas opciones sean significativas para el jugador. *The Walking Dead* las decisiones y sus consecuencias son importantes porque el jugador puede sentirse responsable, aunque su capacidad de decisión haya sido superficial. Desde esta perspectiva, la decisión más relevante es la decisión interpersonal, que puede identificarse con las motivaciones del personaje controlado o “avatar play”, o como interpretación de un rol concreto o “role play” (Mawhorter et al., 2014).

Life is Strange es otro ejemplo recurrente para reflexionar sobre la importancia de las decisiones como elemento estético del videojuego. Es interesante abordarlo desde el role play, tomando las decisiones como “ensayo de las intenciones personales del jugador”, que escapan de los parámetros propuestos por el juego y se introducen en lo real desde el “marco moral” del jugador (Caldwell, 2020). Esto se traduce en que la relevancia de una decisión nace de lo personal. Como señalábamos antes, es más importante cómo afecta al jugador que las ramificaciones narrativas. En este drama de instituto sobrenatural la decisión final de sacrificar a Chloe o sacrificar la ciudad

de Arcadia Bay es efectiva por cómo sacude emocionalmente al jugador. Afecta al jugador implicado porque ha sido él quien ha causado la destrucción de la ciudad por el uso abusivo del poder de control del tiempo. La culpabilidad de Max –y del jugador con ella– en *Life is Strange* se imbrica en la mecánica de control del tiempo. Como heroína de videojuego, Chloe está acostumbrada a fracasar, pero el poder de viajar en el tiempo integra el fracaso en la ficción como un elemento necesario y justifica el error (Martín Núñez et al., 2016: 12). Pero la posibilidad de rebobinar no libra al jugador de la decisión final; más aún, esta repetición es la causa del desastre que se ceba con la ciudad de la pareja protagonista. El efecto mariposa es uno de los motivos narrativos del juego y explica al jugador que nuestras acciones tienen consecuencias, o como diría el tío Ben a Peter Parker “todo gran poder conlleva una gran responsabilidad”. Es significativo que la decisión final de Max sea “sacrificar” y no “salvar”. Sacrificar es una palabra cargada con la culpa mientras que salvar está cargada de heroísmo. Para Max y el jugador, esta decisión final conlleva siempre un sacrificio, siempre conlleva una tragedia.

La tragedia no solo acontece en narraciones afectivas: en *Frostpunk* las decisiones están integradas en el sistema de leyes que puede aplicar en la ciudad. Al principio estas decisiones dirimen políticas como la explotación infantil o el cribado de enfermos; más adelante implica dos caminos que determinan el progreso de la civilización hasta el final de la partida: la fe y el orden. La aplicación de una ley u otra afecta al desarrollo de la ciudad y el bienestar de la ciudadanía. La propuesta de *Frostpunk* es que ninguna decisión es totalmente acertada, porque ninguna es buena. Aunque plantea dilemas morales maniqueos –como la explotación infantil– pensados para juzgar al jugador, ninguna opción es descartable en el contexto de supervivencia límite del juego. En esta tesitura, es destacable exponer que la supervivencia en *Frostpunk* acarrea tomar decisiones reprobables y hacer grandes sacrificios. *Papers, Please* propone un escenario similar al de *Frostpunk* pero en coordenadas más cotidianas, puesto que ambos presentan un diseño donde la carga ética la soporta el jugador. Al tener que tomar decisiones sin consecuencias directamente positivas o desconocidas, generan un mayor sentimiento de culpa en el jugador, sobre quien recae el peso de esta toma de decisiones (Denisova et al., 2020: 6).

Como podemos observar con estos ejemplos, las decisiones trágicas tienen potencial estético por cómo afectan al jugador y como este responde en consecuencia afectando al texto. La decisión trágica sitúa al jugador en mitad de un conflicto, que puede ser interno o externo, de consecuencias funestas que acaban causando sufrimiento y dolor a quienes las experimentan. Aunque el contexto lúdico pudiera ser considerado como un factor atenuante del impacto emocional en el jugador, debido a que las consecuencias no son reales –y normalmente no tienen un gran impacto en la narración–, como sucede con cualquier medio expresivo como el cine, la literatura o la música, lo importante es cómo afecta al sujeto que las experimenta. En una narración con decisiones de relevancia variable que generan bifurcaciones en la ficción, lo importante desde una perspectiva

estética no es cuántas bifurcaciones crea la narración, sino como cada una de estas afectan al jugador y cómo afronta las consecuencias.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Obstáculos – decisiones: Una decisión es un obstáculo de dificultad no-mecánica, debido a que detiene el avance del jugador a la espera de que elija entre varias opciones, cuyo valor oscila entre la implicación emocional del jugador y las consecuencias en la narración.
 - Temporalidad – limitaciones: Aunque no se trata de un componente imprescindible para la construcción del motivo, la presión temporal deviene en una reacción más visceral al carecer de tiempo para la reflexión.
- **Performance**
 - Perfil – implicación: La implicación es una característica intrínseca a la estética de la dificultad, pero solo la destacamos cuando, como en este caso, define el motivo. La dificultad emocional que plantean las decisiones trágicas solo es efectiva cuando el jugador es afectado por el texto, si está implicado con los personajes y el devenir de su mundo.
 - Interpretación – discurso, sentido: Toda decisión comporta unas ideas sobre la moral del mundo y de la decisión en sí. Pero “la mayor decisión moral debe tener lugar a nivel interpersonal” (Caldwell, 2020), esto es, cómo interpreta el jugador esa decisión.
 - Identidad – cerrada, expresiva: La relevancia de toda decisión depende de la postura del jugador, el “avatar play”, o ceñirse a las motivaciones del protagonista; o el “role play”, interpretar un rol desde lo personal.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – alterabilidad, coordenadas éticas: Las decisiones, dentro de unos límites, deben modificar el mundo ludoficcional. Esto es, las decisiones comportan cambios en la narración, aunque sean ínfimos, y en el jugador. Por otro lado, toda decisión lleva cargada una moral adscrita a las coordenadas éticas del mundo ludoficcional que incluso pueden variar dependiendo de las decisiones del jugador.
 - Temática – objeto central, postura: Al plantear decisiones con una carga ética, podemos entender que el discurso trata temáticas trágicas concretas y complejas que proponen una posición moral frente a esa temática, sobre la que reflexiona desde la propia decisión.

- Atmósfera – tono: Como decisiones trágicas, el tono de los juegos que utilicen este motivo debe ser trágico.
- Afectos – frustración, empatía: La ficción sitúa al jugador en un relato como agente con capacidad de tomar decisiones que afectan al propio relato. Esto hace que el jugador pueda empatizar más con la narración – aunque no es obligatorio e incluso puede sacarlo de la ficción si no está bien construida– al formar parte de esta. Pero el desarrollo del relato provoque la empatía del jugador o no, puede frustrar al jugador si las derivas de la narración lo llevan a lugares no deseados y/o insatisfactorios, que no negativos.
- Narrativa – complejidad: La complejidad de la narración, más allá del tema tratado o la profundidad ética, puede afectar a cómo el jugador afronta una decisión crucial.

Reflexiones finales:

Una decisión dentro del contexto ludoficcional solo es trágica cuando se implica al jugador en la narración. Esta condición no trata, tan solo, de hacerle participe en la narración. Esto es, la experiencia estética de la tragedia en el videojuego depende de más factores que hacer decidir al jugador en momentos puntuales de la narración y que estas decisiones sean percibidas como importantes dentro del contexto de la escena.

Para reflexionar sobre las decisiones trágicas como motivo estético de la dificultad, no son tan relevantes las ramificaciones de la narración, como ocurre en *Detroit: Become Human* donde la narración puede tomar múltiples derivas reflejadas en el diagrama de flujo narrativo que describe las opciones tomadas durante la partida. Esta solución, valiosa y que nos puede llevar a otras reflexiones, puede centrar la experiencia del jugador en explorar el diagrama de forma aséptica, como quien vuelve a un punto previo en un libro de “elige tu propia aventura” si el resultado no nos satisface. Es decir, desde esta perspectiva el relato no puede ser trágico porque se plantea una distancia con el texto que no implica al jugador.

Entonces, para considerar significativo el motivo de las decisiones trágicas es imprescindible la implicación con la ficción, sentir empatía hacia los personajes, hacer que al jugador le importe su destino y cómo se desarrolla la narración. Por ello, no es tan relevante que tipo de decisiones obliguen a tomar, no es necesario tener que sacrificar a una raza entera para salvar la galaxia en *Mass Effect 3* para que sea significativa. La tragedia debe tener un desarrollo dramático previo que haga que una decisión, aun siendo maniquea como en *Life is Strange*, se experimente como personal, que afecte al jugador y que sacrificar a nuestra amiga por hacer lo correcto, se sienta como una puñalada en el corazón y no como una de las dos opciones posibles dentro de un

diagrama narrativo. Por ello, como explicábamos en la descripción, se nos plantea la decisión como un “sacrificio”, porque el sacrificio está cargado de culpa y la culpa conlleva al fracaso propio del héroe del relato clásico.

6.2 Soledad

Definición:

Este motivo articula la idea de la soledad a partir de un conjunto de problemáticas vitales y de carácter filosófico como la desesperanza o el abandono del jugador en un espacio deshabitado o desolado que implican afectos y emociones negativas.



Ilustración 82: La espera de la muerte en un planeta deshabitado en *Orchids to Dusk* (Pol Clarissou, 2015).

Descripción:

En su análisis de la saga *Silent Hill*, Perron (2012: 11) describe el survival horror como el género que representan la “quintaesencia de esta era de soledad”. El videojuego de terror introduce al jugador en un universo oscuro donde enfrentarse a la hostilidad del mundo solo. Es significativo que una de las sagas más importantes del género, y que sentó muchas de sus bases, se titule *Alone in the Dark*. Estar solo en la oscuridad es un tropo común en el terror, pero evocar el sentimiento de soledad es mucho más complejo. Controlar a un personaje enfrentado en solitario contra el mal es una situación habitual en el videojuego, el “ejército de un solo hombre” es otro tropo habitual

del medio. Por lo tanto, para expresar el sentimiento de soledad en el mundo, requiere de intención estética de representarlo y su expresión puede darse con múltiples matices. La atmósfera melancólica de *Silent Hill 2*, con la bruma que lo cubre todo, la decrepitud de los escenarios vacíos de presencia humana y el dolor que atesoran los pocos supervivientes del pueblo son detalles que contribuyen a la triste historia del protagonista y reflejan su soledad en el mundo.

La sensación de aislamiento, de estar apartado de todo y de todos es una buena expresión de la supervivencia en solitario en el mundo hostil de *Don't Starve* (Klei Entertainment, 2013); pero también como la búsqueda introspectiva de *Walden, a Game* (USC Game Innovation Lab, 2017). *Don't Starve* se caracteriza por la precariedad: explorar el escenario, explotar y gestionar los pocos recursos naturales, mejorar las instalaciones, cuidar de la salud física y mental del avatar y prepararse para sobrevivir a la noche. El jugador controla a un personaje indefenso que debe apañárselas para sobrevivir a la hostilidad de una naturaleza que esconde horrores de inspiración lovecraftiana. *Walden, a Game*, por otro lado, propone una forma de soledad trascendental nacida del aislamiento voluntario que está inspirada en la obra de Thoreau. Aunque tiene elementos de supervivencia, lo importante es la “inspiración”, un mecanismo que indica este trascendentalismo comentado. La barra de inspiración aumenta con acciones como la lectura o la exploración calmada del espacio. *Don't Starve* y *Walden, a Game* son dos formas de abandonar al jugador en la naturaleza y aislarlo del mundo; en el primer caso se obliga al jugador a sobrevivir como un castigo, mientras que en el segundo es el jugador quien se aísla voluntariamente como método para alcanzar una experiencia trascendental.

La soledad ante una situación que supera a los personajes se respira desde una perspectiva más real y, por ello, cruel en *This War of Mine*, o en escenario postapocalíptico de *Frostpunk*, ambos juegos de 11 bit studios. *Frostpunk* plantea la soledad existencial de la humanidad ante la naturaleza desbocada. El individuo en *Frostpunk* no está solo debido a que pueden llegar a ser varios cientos de supervivientes, pero ha sido abandonado a su suerte, a luchar por la supervivencia incierta. *This War of Mine* reflexiona sobre el abandono de la población durante un conflicto bélico, una perspectiva que los grandes relatos bélicos parecen obviar. La soledad del jugador en *This War of Mine* resulta mundana, puesto que acontece a nivel personal. La pequeña comunidad que el jugador puede construir se sostiene tan solo por la vaga esperanza del final del conflicto. Aunque sean varios personajes, en realidad están solos. Incluso cuando se acerca alguien a comerciar, no desea estar ahí, se ve obligado por pura necesidad de sobrevivir. Las únicas muestras de humanidad, de comportamiento virtuoso, que disipan la desolación, vienen por parte del jugador cuando ayuda a la gente que encuentra o que van a su encuentro. Son los únicos momentos donde el jugador podría no sentirse solo en ese horrible mundo marcado por la guerra, pero ocurren en fuera de campo; nunca seremos testigos de ese momento de comunidad.

Un género que explora la soledad en los espacios vacíos es el walking simulator, debido a que se caracteriza por mostrar espacios deshabitados donde no hay nadie más que el jugador. La exploración del espacio siempre es solitaria. En *Gone Home* y *What Remains of Edith Finch* se explora el hogar vacío, donde los recuerdos propios y de otros miembros de la familia se expresan en forma de audios y textos, en el primer caso; o como recuerdos jugables en el segundo. Ambos juegos muestran hogares despiertan el sentimiento siniestro de explorar un espacio familiar que ya no reconocemos, que no sentimos como familiar. Son espacios donde quedan los remanentes de otros, sus recuerdos, sus vidas, sus memorias; pero ya no hay vida en ellos. En *Everybody's Gone to the Rapture* estos remanentes son literales, puesto que los habitantes de todo un poblado han desaparecido y solo han dejado parte de sus recuerdos como luces de formas humanoides. *The Static Speaks my Name* (the whale husband, 2015) muestra una vivienda anodina, gris y sin vida, donde todo parece un simulacro: los peces de colores, los posters en las paredes, las conversaciones por chat. El jugador controla al sujeto desamparado que lo habita, un personaje que parece obsesionado con el sueño imposible de viajar a un paraje paradisiaco. Un sueño es imposible puesto que la única posibilidad de escape a esa vida en soledad es el suicidio.

En *Orchids to Dusk* el jugador controla a un astronauta que acaba de estrellarse en un planeta desconocido. El astronauta está solo y no tiene posibilidades de sobrevivir, tan solo le quedan unos minutos de oxígeno que no sirven de nada. La exploración del mundo es fútil porque no hay nada que hacer, no es posible escapar del planeta, nada que hacer más que contemplar el bello paisaje alienígena. Entonces, se encuentra en una situación sin esperanza alguna y su única opción es resignarse a morir, sea esperando a quedarse sin oxígeno o quitándose la escafandra y acelerar el proceso. Si el jugador no activa ningún input, el astronauta se sienta y surge la posibilidad de quitarse la escafandra, acción que le provocará la muerte. Así, se reformula la indefensión del jugador en el mundo ludoficcional, se expresa la muerte de forma subversiva.

Death Stranding tiene lugar en un universo postapocalíptico donde la humanidad se ha visto obligada a crear una nueva sociedad que vive en el subsuelo. Los únicos que transitan la superficie son los portadores encargados de transportar mercancías entre asentamientos; portadores como Sam Porter Bridges, el avatar del jugador. La misión de Sam es, precisamente, unir los asentamientos para reconstruir la sociedad, pues no puede existir sociedad sin el factor social. Para poder sobrevivir en este nuevo mundo el jugador debe reconectar el mundo y acabar con la soledad. El propio Sam tiene un problema para conectar con los demás emocionalmente, pero también física, porque sufre hafefobia, fobia a que le toquen.

Retomando el horror como “quintaesencia de esta era de soledad”, la ruina y la desolación predominante en *Dark Souls* y *Bloodborne* nos permite hablar de la soledad en los universos multijugador. Como ocurre en *Don't Starve*, en los juegos de From Software el jugador es

abandona a su suerte en mundos ludoficcionales de los que desconoce su funcionamiento, dado que el sistema solo provee de la información esencial, por lo que el jugador debe aprender a sobrevivir a estos espacios inhabitables en los que vagan criaturas violentas y personajes melancólicos. En esta tesitura el jugador se vale del sistema multijugador asíncrono que le permite visualizar mensajes de otros jugadores y sus remanentes, figuras fantasmales que representan sus últimos segundos de vida. El sistema de mensajería asíncrono permite que jugadores anónimos se comuniquen con otros, dando consejo, ánimos, pistas falsas o incluso una forma de compartir la soledad y el sufrimiento de un otro desconocido que ha pasado por el mismo calvario. El jugador forma parte de un multiverso plagado de “voces silenciosas que se instan mutuamente a seguir adelante”. De esta forma, tanto *Dark Souls* como *Bloodborne* crean un “espacio compartido por muchos, pero experimentado individualmente” (Kelly, 2016).

Más allá de la experiencia solitaria que puede ser el acto de jugar, la sensación de aislamiento de jugar con gafas de Realidad Virtual puede ser muy intensa, porque anula los inputs visuales y aurales del contexto de la partida. Esta es una forma funcional de transmitir la soledad del jugador en un universo virtual no demasiado explorada, pero que funciona en experiencias puramente sensoriales como *Tetris Effect* o *Thumper*. En este último, sobre todo, el uso de las gafas de RV le otorga una mayor verosimilitud a su oscuro y vacío mundo ludoficcional.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Información – lenguaje, exposición: La escasa comunicación con el jugador sirve para plasmar el abandono del jugador por parte del sistema.
 - Estructura – navegación: En la navegación por un espacio vacío y sin vida el jugador verifica su soledad en el mundo.
- **Performance**
 - Perfil – implicación: La implicación del jugador con el texto intensifica los afectos y la percepción de la atmósfera desoladora.
 - Habilidad – percepción: La capacidad de percibir el desolado espacio ludoficcional otorga herramientas para navegarlo mejor.
 - Contextualización – contexto de partida: El contexto de la partida puede repercutir en la percepción de emociones como la soledad, abandono o aislamiento, puesto que jugar es, en muchas ocasiones, un acto solitario.
 - Interpretación – discurso, sentido: Algunos espacios desolados dan lugar a la reflexión y la interpretación de discursos concretos (el abandono, la desolación, el miedo), además de permitir, y reforzar, la exploración interpersonal.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – habitabilidad: Tanto desde una perspectiva positiva como una negativa, el mundo ludoficcional tiene características adecuadas para habitarlo en soledad.
- Arte – tecnología, presentación: El diseño artístico y la tecnología utilizada para crear el mundo permite representar todo tipo de universos desolados.
- Temática – objeto central, postura: La soledad es una temática útil para articular discursos sobre el jugador en el mundo del juego, como la sensación de abandono, la desolación dentro de un mundo terrible que ha desamparado a sus habitantes, el terror ante la soledad o la soledad como liberación, como espacio de posibilidades expresivas.
- Atmósfera – tono, tempo, ambiente: La clave para transitar la soledad se halla en la construcción de una atmósfera capaz de transmitir esta emoción tan compleja.
- Afectos – ugly feelings, empatía: La soledad se adscribe a afectos no catárticos y extendidos en el tiempo, además de proporcionar un relato empático por compartir una experiencia en solitario y/o de abandono con el o los sujetos controlables.

Reflexiones finales:

La soledad es una respuesta emocional difícil de expresar en el videojuego por su querencia por la amabilidad con el jugador y que las emociones expresadas nunca sean tan oscuras como esta. En los mundos y experiencias ludoficcionales, aunque el acto de jugar sí que sea eminentemente solitario, el jugador siempre está acompañado por otros virtuales: pueden ser otros jugadores en experiencias online, los sujetos que habitan el mundo como enemigos o PNJ o el propio sistema, una presencia invisible –más o menos presente dependiendo de los intereses estéticos de sus autores, como sucede con el motivo de la humillación y el abuso– con quien el jugador dialoga constantemente y que puede expresarse en la constante acción, en la imperiosa necesidad de mantener ocupado al jugador. Sin embargo, y como podemos experimentar en nuestro día a día, no es preciso estar aislado para sentirnos solos, de la misma manera que estas aislados y sentirnos solos no es siempre se percibe como negativo.

En el videojuego también puede experimentarse la soledad estando rodeados de las bestias que ahora habitan el pueblo de Silent Hill; o de nuestros semejantes con los que compartimos nuestro día a día en la más absoluta desesperanza en *Frostpunk*. Igualmente, la soledad en el mundo de *Death Stranding* puede ser reconfortante y tener una experiencia trascendental en *Walden, a*

Game. Se trata de una reacción afectiva difícil de definir más allá de relacionándola con el aislamiento. Como experiencia estética, la soledad acontece como una atmósfera que se respira en el diseño audiovisual de la obra, en la construcción del espacio y de las interacciones con otros, enemigos o no. Es decir, la soledad es un estado complejo que plantea reflexiones filosóficas sobre el ser en el mundo que el videojuego no suele preguntarse.

6.3 Humillación y abuso

Definición:

El uso en la ludoficción de lenguaje desagradable, humillante, agresivo o crítico con la actuación del jugador lo sitúa en una posición de inferioridad ante el texto.

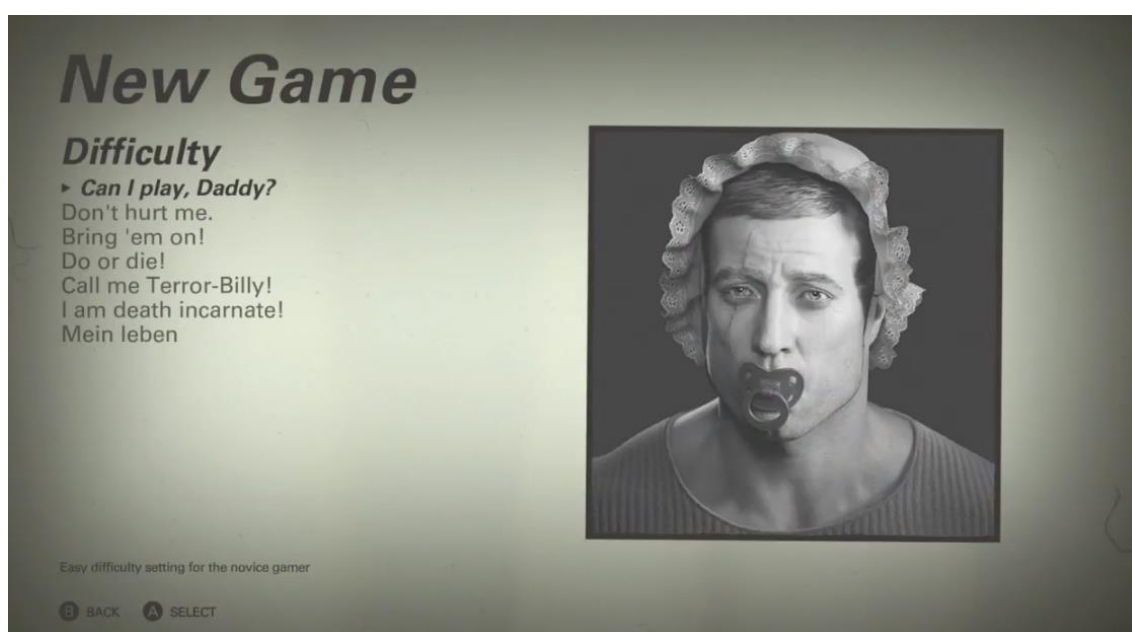


Ilustración 83: Desde la pantalla de selección de dificultad, la saga Wolfenstein (en la imagen Wolfenstein II: The New Colossus (MachineGames, 2017)) humilla directamente al jugador menos experimentado.

Descripción:

Los límites de la libertad de acción del jugador se establecen en un diálogo con el juego, donde el invisible gamemaster tiene el papel de organizar y arbitrar la partida, es una figura dicotómica que reconoce el sufrimiento del jugador al mismo tiempo que es el causante (Navarro-Remesal & Bergillos, 2016: 2). En el acontecer de la partida, el diálogo entre juego y jugador evoluciona, se negocian las relaciones de poder entre ambas partes. Una negociación que puede enfocarse desde dinámicas del BDSM, puesto que la dominación y subordinación son papeles consensuados (Navarro-Remesal & García-Catalán, 2015: 124). El jugador accede a someterse al sistema. Una posición que habitualmente deviene en indefensión, pero que puede dar perspectivas como la humillación o el abuso verbal del jugador.

Dentro de su estudio de la cibervirtud, Chris Bateman explica que el respeto y la amabilidad son dos de las nueve virtudes que todo ciborg, o la suma del humano y el sistema o dispositivo que utiliza –o robot (2018: 15)–, debe tener para ser virtuoso. En contraste a estas virtudes, Bateman explica que el desdén y la crueldad son debilidades que describen comportamientos irrespetuosos y crueles que el autor adscribe al anonimato que otorgan, y enfatizan, “robots” como internet y las redes sociales (2018: 44-46). Entonces, la humillación y el abuso característicos de este motivo se atienen al desdén y crueldad de Bateman en el contexto del videojuego. Esto es, describen un sistema cruel con el jugador, alejado de los diseños amables que invitan a seguir jugando. Un sistema que tiene como objetivo generar rechazo, dirigiéndose al jugador rompiendo la cuarta pared, o de forma vicaria mediante el avatar. De esta forma se crea una tensión que evidencia la subyugación del jugador ante el sistema, un conflicto entre la agencia del jugador –qué puede hacer– y las demandas del juego, vengan de parte del invisible gamemaster, de un narrador o un personaje no jugador.

El narrador agresivo es aquella entidad que se dirige al jugador de forma belicosa, una representación exigente y caprichosa del sistema que constantemente degenera al jugador y su performance para mermar su confianza sea cual sea el resultado de su actuación. Es decir, no es tanto lo difícil del reto, sino que el sistema se esfuerza por simular que el jugador siempre lo hace mal. Un ejemplo de este motivo es *Katamari Damacy*, donde el Rey del Cosmos critica, menosprecia y humilla duramente al jugador tras cada misión, aunque haya alcanzado todos los objetivos del nivel. El tono del juego es eminentemente cómico y el juego no supone un reto excesivo, pero ilustra la incorporación en la ficción del menosprecio del sistema al jugador. *Data Wing* también tiene un narrador que tutoriza al jugador de forma agresiva. Aunque la información que provee este narrador-tutor es funcional y correcta, no tiene como objetivo engañar al jugador, puesto que siempre es desagradable e impone su superioridad con frases como “No te preocupes, no espero que la comprendas. No es tu propósito comprender cosas”; o “Yo doy las órdenes y castigo los fallos. En lo que a ti respecta, ese es mi propósito”.

En coordenadas más serias, en *Hellblade: Senua's Sacrifice* se ejerce esta presión mediante las voces que la protagonista escucha en su cabeza. Estas voces cumplen diferentes roles: algunas apoyan y ayudan a Senua, pero otras la insultan y menosprecian para minar su voluntad y la del jugador. La presencia constante de estas voces busca mimetizar la interioridad de Senua. Por ello acontece durante la partida, para que el jugador sienta la presión que siente el personaje y la complejidad de vivir con esta enfermedad. En los tres ejemplos el motivo de la humillación se muestra como una forma metaléptica de comunicación vicaria con el jugador que utilizan al avatar como proxy. El tono de los tres ejemplos es diferente –cómico, agresivo y desquiciante–, pero los tres buscan una respuesta estética que deriva en dificultad no-mecánica.

Podemos acercarnos al motivo de humillación y abuso desde la disonancia cognitiva creada en el conflicto entre el discurso lúdico y ficcional. Esto es, cómo la ficción contradice directamente a las mecánicas. En las pantallas de carga del shoot'em up bélico en tercera persona *Spec Ops: The Line* se proporcionan mensajes agresivos con el jugador y su papel en la ludoficción. Algunos de estos dicen: “do you feel like a hero yet?”, “There is no difference between what is right and what is necessary” “The US military does not condone the killing of unarmed combatants. But this isn't real, so why should you care”, “This is all your fault”. Mediante estos mensajes, y el propio desarrollo de la narración, el juego expone su posición crítica ante las políticas de Estados Unidos en el frente bélico, así como la banalización con la que el videojuego aborda este tema y la naturaleza del heroísmo en el conflicto bélico, o la moralidad e incapacidad de elección del jugador en la ludoficción. Con estos textos, sumados a la evolución narrativa que hunde poco a poco a los personajes en las miserias de la guerra, crea un conflicto, una disonancia cognitiva que el juego reconoce como problemática –porque hace justamente aquello que critica– e intenta que el jugador reflexione sobre ello durante los tiempos de cargas.

Un detalle de interés como fórmula de presión que suscita el motivo de la humillación y el abuso son las pantallas de game over. Su mismo concepto sirve para indicar que el jugador ha sido incapaz de cumplir con los objetivos demandados, es una forma de destacar su fracaso. Por tanto, el game over es una expresión básica de la humillación y del menosprecio al jugador, sobre todo cuando aparece tras un gran esfuerzo. La constancia del texto ‘Has muerto’ en *Dark Souls* y *Bloodborne* es un castigo que se torna en vapuleo con el que el jugador debe aprender a convivir. Como acompañamiento al game over, el diseño audiovisual de las muertes dirige qué tipo de discursos pueden extraerse sobre el fracaso y la humillación del jugador. Las muertes en los juegos de From Software son muy asépticas, pero esto no es óbice para hacerlas menos dolorosas; por otro lado, en *Resident Evil* o *Dead Space* las muertes son más crudas y desagradables, aunque esto también puede despertar un sentimiento morboso que las hace atractivas (Curtis, 2015: 106-107).

En los menús también se puede tratar el motivo de la humillación, como la tradición que carga la saga *Wolfenstein* para nombrar a sus niveles de dificultad. Aunque esta nomenclatura no es exacta en todas las entregas, desde *Wolfenstein 3D* hasta *Wolfenstein II: The New Colossus* se utilizan cuatro que ilustran como el lenguaje articula un mensaje: *Can I play, daddy?* (¿Puedo jugar, papá?), *Don't hurt me* (No me hagas daño), *Bring 'em On!* (¡Que vengan!), *I am Death Incarnate!* (¡Soy la muerte encarnada!). En los dos primeros se menosprecia al jugador por no entrar en el estándar hardcore, llamándolos bebes en el nivel más bajo, ilustrado con el rudo rostro del protagonista con un chupete y un gorrito de bebé. Aunque el carácter sea cómico, denota las tendencias tóxicas meritocráticas que esconden etiquetas como ‘hardcore gamer’, para quien está diseñado el nivel ‘¡Soy la muerte encarnada!’ de *Wolfenstein II: The New Colossus*, descrito como

“El ajuste de dificultad superdifícil para el jugador sin miedo”. Está aceptado reírse del jugador que no cumple con los estándares artificiales del buen jugador y alabar al jugador que demuestra ser especial por su fastuosa habilidad. Entre los niveles de dificultad ofensivos de Wolfenstein y la pantalla de game over, es interesante como *Splosion Man* (Twisted Pixel Games, 2009) permite al jugador bajar el nivel de dificultad si fracasa de forma repetida, pero lo hace riéndose de la falta de habilidad del jugador. En comparación, Nintendo hace lo mismo sin la burla en muchos de sus juegos, otorgando ventajas para que el jugador pueda superar el nivel sin necesidad de burlarse de su falta de habilidad.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Información – instrucciones, lenguaje: Utilizando varios canales de comunicación, se facilita la información necesaria al jugador en un tono desagradable, irrespetuoso y/o crítico con la actuación del jugador. Aunque pueda influir y ayudar en el propósito de atacar al jugador mediante la palabra hablada o escrita, no es muy relevante qué tipo ni cantidad de información comunique, sea falsa, insuficiente o excesiva. Lo importante en este caso son las formas agresivas y/o irrespetuosas que toma la comunicación con el jugador.
- **Performance**
 - Perfil – cultura, conocimientos previos, implicación: Una fórmula propia de la humillación como motivo de la dificultad es la crítica a ciertas prácticas del videojuego. Por ello son relevantes los conocimientos previos sobre videojuegos y de cultura general para comprender la postura crítica de la obra. No obstante, de nada sirve el conocimiento ni la reflexión si el jugador no se implica en la ludoficción: si no le importa la postura crítica del juego, esta no será relevante, carece de peso.
 - Interpretación – discurso, sentido: El uso de la humillación puede despertar reflexiones sobre la ruptura metaléptica y la interpelación al jugador.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – habitabilidad, límites, coordenadas éticas: Este motivo tiene como objetivo incomodar al jugador, crear un espacio inhabitable al interpellarlo con formas agresivas y abusivas, aunque esto no se refleje en las mecánicas. Los juegos críticos con los tropos del medio proponen universos ficcionales con una fuerte carga ética.

- Arte – presentación: En ocasiones la interacción humillante del invisible gamemaster con el jugador crea conflictos con la propia forma, como el lenguaje abusivo en entornos de diseño artístico amable como modo de reforzar esta humillación, agresividad o crítica.
- Temática – objeto central, postura: Aunque el tratamiento de temáticas complejas no es imprescindible para la construcción del motivo, sí que es inherente a las posturas más críticas con el medio. Pero el tema central es la subyugación del jugador ante el sistema que siempre está por encima y la humillación y el abuso es su demostración de poder.
- Afectos – ugly feelings, frustración, empatía: La incomodidad es uno de los afectos principales que transmite la humillación y abuso como motivo. Un afecto aceptado en su carácter de matices masoquistas. Esa posición, sin embargo, puede resultar frustrante al ser incapaz de satisfacer las expectativas del invisible gamemaster, o peor aún, de una otredad invisible formada por las preconcepciones tóxicas del medio. La postura de inferioridad del jugador y su avatar denota la búsqueda de empatía en compartir ambos la experiencia de humillación y abuso.
- Narrativa – espacios: La humillación se compartimenta en los espacios que mejor permiten expresar su discurso, sean pantallas de carga, escenas de vídeo previas o posteriores a un reto o durante la partida en sí. La fórmula utilizada, por el mensaje en sí, la agresividad y la temporalidad, es una parte importante de cómo el jugador interpreta esta interacción.

Reflexiones finales:

Como explicábamos al inicio de la descripción, la postura del jugador ante la humillación y el abuso del invisible gamemaster es de sumisión. En la aceptación de esta actitud sumisa, sin embargo, el jugador puede experimentar cierto goce estético entre placer y dolor similar a la jouissance lacaniana. Una fórmula habitual dentro del límite en la descripción del motivo es el gozo que despierta la humillación del jugador como recurso cómico en juegos como *Katamari Damacy* y *Data Wing* (Dan Vogt, 2018). No son fórmulas que tengan el objetivo de incomodar al jugador, y si lo hacen, el tono cómico y burlón rebaja esta incomodidad, haciéndola inofensiva y, por lo tanto, no dolorosa. Por el contrario, *Hellblade: Senuas Sacrifice* y *Spec Ops: The Line* sí que buscan incomodar al jugador mediante la humillación y el abuso para provocar una experiencia estética significativa. En el primer caso como mimesis perceptiva que atosiga al jugador y minar su resistencia, en el segundo como un proceso de reflexión sobre los discursos abordados. Tanto como respuesta cómica como por la incomodidad, el jugador acepta esta

sumisión humillante porque no puede escapar de ella, porque es inherente a la experiencia estética propuesta.

La incomodidad que provoca la interpelación al jugador en la selección de nivel de dificultad en *Wolfenstein* admite reflexiones más allá de la propia humillación. Aquí la falta de respeto al jugador –entendiendo que el juego tiene un interés cómico– está respaldada por la presión invisible que ejerce la propia historia del videojuego y su querencia por celebrar la habilidad, por la necesidad de ensalzar al jugador capaz de jugar en los niveles más altos porque esa es la forma “buena” de jugar. Entonces, la sumisión ocurre cuando el jugador acepta este discurso que solo obedece a la asociación del juego con la competición, con el juego agonal, y la meritocracia. Por esta razón, podemos asumir que el jugador que decide no someterse a esta presión, que prefiere jugar sin atenerse a los clichés instaurados en el medio ludoficcional, es el jugador que realmente se resiste a esta humillación, que no cae en la trampa y decide por sí mismo cómo jugar.

7. Terror



Ilustración 84: Uno de los escenarios de pesadilla de Silent Hill (Tema Silent, 1999).

El miedo es una de las emociones negativas más básicas (Morreall, 1985: 96-97), pero también una poco probable, pues requiere de una verdadera amenaza al sujeto que la experimenta. Por eso, en un espacio controlado como el cine, la literatura, las atracciones de feria o el videojuego, se vuelve emocionante. Una de las bases de esta emoción es el vértigo que experimenta el receptor del miedo al carecer de control sobre la situación de miedo y los elementos que la rodean. En el videojuego de terror esto se expresa en el uso de mecanismos como la inferioridad del sujeto controlable, incapaz de dominar el sistema y, sobre todo, elementos ficcionales, tanto narrativos como atmosféricos. El terror puede entenderse más como una estética de valores y características muy flexibles, que lo permite ponerse al servicio de muchas formas expresivas, más que como un género de reglas cerradas. Por esto mismo, los dos motivos reunidos podrían diseminarse entre otras de las categorías utilizadas para dividir la taxonomía de motivos –libertad dirigida, fantasía de impotencia, feel-bad games–, pero consideramos que la relevancia del terror como una de las principales estéticas de la dificultad merece su inclusión con un espacio destacado. Los motivos que reunimos bajo la categoría de terror encajan dentro de un marco aglutinador de experiencias angustiosas, pesadillescas, horrorosas o cualquier otro sinónimo del terror ludoficcional. Además, estos motivos presentan características comunes de la ficción de terror, horror y gótica. Asimismo, el videojuego de terror, o el uso de estéticas del terror, está presente en toda la historia del videojuego (Perron, 2018) como una de las formas básicas de la dificultad no-mecánica. Por consiguiente, hemos mantenido la categoría de terror por la adscripción a motivos genéricos como el *slasher* y las casas encantadas, subgéneros cargados de valor simbólico, histórico y referencial.

7.1 Espacios inhabitables

Definición:

Este motivo describe espacios o escenarios que, por su diseño artístico y espacial, además de los peligros que lo habitan, buscan expulsar al jugador porque no quieren habitarlos.

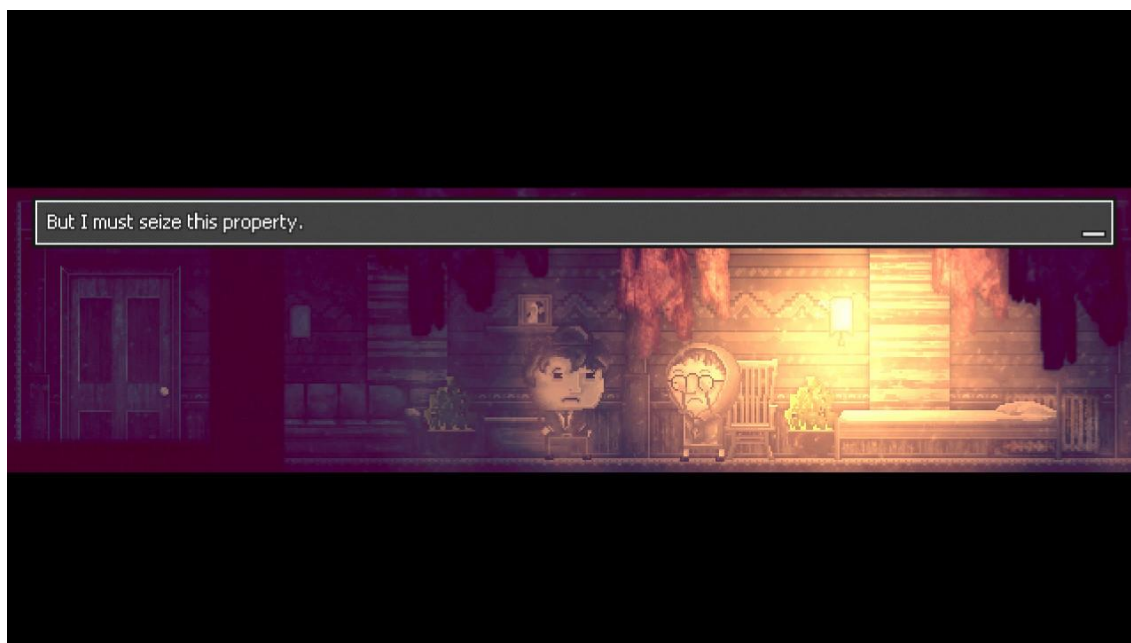


Ilustración 85: *Distrain* (Jesse Makkonen, 2015).

Descripción:

El espacio donde ocurre un suceso demarca el espacio de posibilidades: qué se puede hacer o no. Dentro de un espacio se posibilitan unas relaciones con el espacio, los objetos y sujetos que lo habitan. Estas posibilidades de acción, la agencia del jugador en el mundo del juego, se sustenta en sistemas de reglas y ficción que dictan los comportamientos, posibilidades, limitaciones y ética del mundo, el worldness (Klastrup, 2003; Klastrup & Tosca, 2004). Un concepto que describe la singularidad de un mundo desde sus rasgos identitarios, que podemos ampliar con el concepto de ecología (Chang, 2019: 6) que define cómo se relacionan los elementos que los componen, sus organismos y entornos. En todo mundo, real o virtual, las limitaciones y posibilidades se precisan en estos conceptos, que indican como los sujetos podemos habitar el mundo. Este habitar se “relaciona con la manera en la que los sujetos ocupan y hacen suyo un espacio simbólico” (García-Catalán & Rodríguez-Serrano, 2016: 7). Habitamos los espacios en torno a nuestra subjetividad, a como los percibimos y los sentimos. En la institución del habitar virtual, es relevante tanto la construcción del espacio, su estructura y arquitectura, como el diseño artístico y la atmósfera, la construcción de un espacio ficcional. La habitabilidad en espacios virtuales es negativa en muchos

casos, pues describe mundos donde el jugador es visto por el sistema y los sujetos que habitan el mundo como un intruso que expulsar. No quieren o pueden ser habitados.

Los videojuegos de aventuras, acción, estrategia o survival horror presentan mundos hostiles habitados por seres igualmente hostiles. Esta hostilidad se expresa desde lo mecánico, con enemigos agresivos y numerosos, trampas, escasez de recursos, espacio laberintico y/u opresivo; pero también desde lo ficcional, como la atmósfera, diseño audiovisual, temática y narración. Es decir, que la hostilidad del mundo no está directamente relacionada con el conflicto contra sujetos del sistema. Por ello el motivo de los espacios inhabitables se significa en las problemáticas del habitar, sin necesidad de centrar el foco en la agresividad de los enemigos, aunque pueda ser un elemento relevante.

En los espacios inhabitables, entonces, el sujeto no puede o no sabe cómo habitar ese espacio virtual, ese mundo, porque no se le permite o requiere demasiado esfuerzo. Cuando “*no sabemos habitar el mundo* es, precisamente, cuando emerge la angustia” (2016: 10). La imposibilidad de habitar un espacio genera una incomodidad constante que deviene en angustia, inseguridad y, dependiendo de la configuración del mundo, miedo. La imposibilidad de habitar estos mundos virtuales y el esfuerzo que demandan hace que en la navegación emerja el sufrimiento y la angustia. El espacio de placer, confortable y seguro es la antítesis del espacio del sufrimiento, de la incomodidad y del miedo. La oscuridad permanente, la niebla que cubre las calles y los espacios herrumbrosos de *Silent Hill*; la oscuridad impenetrable del infierno de *Devil Daggers* (Sorath, 2016); o los espacios y habitantes repulsivos de *Little Nightmares*; son ejemplos de escenarios que, mediante recursos artísticos y atmosféricos, rechazan al jugador, buscan generarle sufrimiento, miedo, asco e incomodidad, sensación de abandono y soledad. El esfuerzo por habitarlos nunca se recompensa con una relación positiva con el espacio.

En *Distraint* (Jesse Makkonen, 2015) el jugador interpreta a Price, un trabajador de una gran empresa dirigida por gente desalmada que utiliza la promesa de un futuro mejor para explotar a sus empleados. Si Price quiere acceder a un puesto como socio de la empresa, debe encargarse de desahuciar a gente sin recursos para reutilizar esos espacios para menesteres más lucrativos para la empresa. Ninguno de los hogares que visita –ni siquiera su apartamento– puede catalogarse de cómodo, por consiguiente, aunque pueda considerarse habitable, son espacios que requieren esfuerzo psicológico. Aunque *Distraint* no tiene enemigos como tal, ni puzles complejos, atravesar sus escenarios oscuros y herrumbrosos, ambientados por sonidos chirriantes y metálicos –herencia de *Silent Hill*–, no es tarea fácil. Menos aun conociendo el ingrato empleo que desempeñamos. El juego reflexiona sobre las problemáticas actuales del habitar, de necesidades básicas y universales el derecho a una vivienda digna y cómo la vileza moral en el capitalismo más despiadado provoca que del mundo transforme un hogar, un espacio para la comodidad y la

seguridad, en espacios opresivos, incómodos e inhabitables, porque no permiten que cumplan su principal función.

Un concepto que nos ayuda a articular el motivo de los espacios inhabitables es el colapso (*collapse*), un término que describe los espacios distópicos y postapocalípticos, una premisa muy adoptada en muchas propuestas videolúdicas (Chang, 2019: 187-188). Dentro de la categoría del colapso tienen cabida desde el poblado infernal de *Silent Hill* hasta el holocausto nuclear de *Fallout: New Vegas* o biológico de *The Last of Us*, es decir, comprenden varias fórmulas de colapsos. Son escenarios donde el jugador es forzado a tomar una postura defensiva ante un mundo caótico, donde el peligro acecha tanto en lo natural como en lo humano. El colapso habla del final de una sociedad, de la caída de un sistema que ha fracasado y del auge de uno nuevo – siempre una versión retorcida del previo –, asociado a la retórica del punto de no retorno. El colapso desde lo macro a lo micro siempre supone un espacio de agresividad que expulsa al jugador.

En *Bloodborne* el jugador toma el papel del cazador erigido en restaurador de la vida en la ciudad de Yharnam, que tiene el objetivo de acabar con la plaga que la asola y ha transformado a sus habitantes en bestias adictas a la sangre. Como el cazador, el jugador es forzado a explorar las ruinas de una sociedad en los estertores de un colapso, que ha alcanzado un punto de no retorno previo a su destrucción definitiva. Es un entorno de pesadilla donde el jugador interpreta a una intersección del intruso benefactor o el Mesías y el intruso destructor o el Maligno (Balló y Pérez, 1997), puesto que tiene la misión de salvar a esta sociedad, pero para hacerlo debe destruirla. Como extranjero es constantemente expulsado por los habitantes de la ciudad, una retórica reforzada por el bucle que encierra a los habitantes del mundo: cada muerte del cazador reinicia el mundo, retornando a los enemigos muertos a sus vidas previas. La ciudad de Yharnam se halla enclaustrada en un colapso perpetuo, encerrada en la repetición de su final, una pesadilla recurrente a la que han llegado por la avaricia de los poderosos y la corrupción de ciudadanos.

Los espacios inhabitables son una expresión de la dificultad no-mecánica que tiende puentes con otros motivos como la indefensión o la percepción sensorial limitada que sí se fundamentan en lo mecánico. En la construcción de estos espacios inhabitables ludoficcionales, no podemos obviar la condición estructural y de navegación espacial. Un espacio laberíntico causa desorientación al jugador, al igual que los espacios construidos en estructuras de repetición, como en *P.T.*, donde la puerta del final del pasillo no lleva a un nuevo espacio, sino al mismo inicio del pasillo, enclaustrando al jugador dentro de un bucle espacial como tortura que convierte el espacio familiar en una pesadilla; o los puzzles espaciales de *Blair Witch*, donde el jugador es enviado una y otra vez al mismo punto del mapa si no consigue resolver cómo encontrar el camino.

El espacio como construcción y ficción es una figura simbólica de los miedos de sus protagonistas como estructuras virtuales de la mente humana que tienen el propósito de generar emociones negativas al jugador. *North* presenta un espacio distópico sobre la crisis de los refugiados en un contexto de ciencia ficción protagonizado por un refugiado en una ciudad alienígena (Navarro-Remesal & Zapata, 2019: 4). En su retrato de la crisis de los refugiados, *North* se vale de un diseño artístico y tecnología que descubre este espacio como inhabitable. Para presentar este espacio inhabitable utiliza recursos artísticos y tecnológicos del pasado, como también utiliza *Paratopic*, donde los espacios vacíos, las texturas planas y las figuras informes revelan lo extraño. Son espacios desconcertantes, laberínticos y deshabitados, difíciles de navegar por la oscuridad permanente acompañada de extraños zumbidos; son espacios que reflejan el sentimiento de alienación, soledad y desorientación del refugiado (2019: 10). A esta construcción espacial se suma la sensación de vigilancia constante que denotan las cámaras de seguridad diseminadas por los espacios y la opacidad de la burocracia que obliga a realizar tareas desconcertantes para poder avanzar (2019: 14). *North* formula un espacio que explota el cuerpo y la mente del refugiado, regido por unas normas absurdas cuyo único sentido es minar su vitalidad para obligarle a ser de una forma determinada: explotado, agradecido, inmigrante, heterosexual.

North muestra como el uso de un apartado audiovisual agresivo para el jugador actual es útil para construir espacios extraños e inhabitables. Es una forma de agresividad audiovisual que no quiere invocar emociones como el terror o la repulsión, más bien se trata de una agresión sensitiva, de imágenes difíciles de ver y escuchar por sus colores, efectos visuales y sonoros estridentes. Son experiencias de incomodidad que pueden observarse en el diseño sonoro de *Silent Hill*, cuando en ciertos pasajes el sonido industrial es atronador; también la distorsión de la radio que, además de resultar desagradable e incómoda, anuncia la cercanía de un monstruo. De forma similar, todo el trayecto final de *Blair Witch* es un ejercicio de terror e incomodidad agotador expresado mediante recursos audiovisuales. Otro ejemplo de la expresión de la incomodidad mediante el diseño audiovisual es *Slave of God*. Este videojuego tiene lugar en una discoteca y busca transmitir la desorientación de navegar estos espacios por medio del asalto a los sentidos que se sirve de efectos de sonido y visuales repetitivos, abrumadores y mareantes. El catálogo de interacciones posibles se centra en la presencia, movimiento y sensaciones adscritas al espacio de posibilidades de la discoteca: ir al baño, bailar en la pista, beber en el bar (Keogh, 2015). La dificultad de habitar este espacio proviene de lo puramente sensitivo, del exceso de inputs audiovisuales que recibe el jugador, del puro shock visual y aural.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Recursos – tipología, usabilidad: Uno de los marcos definitorios de la capacidad de habitar un espacio son las herramientas que tiene un sujeto a su disposición para adaptarse y hacer este espacio más habitable.
- Control – verbos: Como los recursos, los verbos definen qué se puede hacer en el mundo del juego y cómo podemos adaptarlas para habitarlo en mejores condiciones.
- Información – instrucciones, HUD, entorno, lenguaje, exposición: Las formas y recursos comunicativos utilizados se definen por sus necesidades estéticas, por lo que la comunicación es afectada por la hostilidad del mundo; por ejemplo, en la escasez y opacidad de la comunicación, o por el lenguaje agresivo utilizado.
- Estructura – navegación: Un espacio agresivo es, por definición, difícil de navegar, aunque no sea laberíntico.
- Obstáculos – enemigos, escenarios: En espacio es el principal obstáculo al intentar habitar un espacio que se resiste a ello, pero se apoya en otros elementos como los enemigos –el elemento del sistema que busca expulsar al jugador a la fuerza– y los puzles complejos que obligan a ir de un punto a otro del mapa constantemente.

- **Performance**

- Perfil – preferencias, cultura: El conocimiento y predilección por ciertos géneros y estéticas –como el terror– otorgan herramientas para habitar estos espacios con garantías.
- Habilidad – percepción: La principal habilidad para sobrevivir a un entorno hostil, sobre todo cuando el jugador no cuenta con muchos recursos, es la percepción para detectar posibles amenazas.
- Contextualización – contexto de partida: Por su adscripción al terror, el contexto de la partida puede ayudar a amplificar la inhabitabilidad de los espacios, como jugar a oscuras y/o con auriculares.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – habitabilidad: Como el nombre del motivo indica, se trata de la recreación de espacios hostiles que no pueden ser habitados, o se resisten a serlo, por el jugador.
- Arte – tecnología, presentación: La construcción de un espacio depende tanto de la propia estructura como de su representación artística, el diseño audiovisual y la tecnología utilizada. Al respecto de la tecnología, es

interesante cómo el uso de tecnologías pretéritas sirve para crear espacios incognoscibles y extraños.

- Atmósfera – tono, ambiente: Por su adscripción al horror, un espacio que no quiere ser habitado denota tonos y ambientes oscuros, hostiles, incómodos y opresivos.
- Afectos – ugly feelings, frustración, empatía: La hostilidad del mundo virtual, que expulsa al jugador o dificulta su existencia, deviene en una complejidad afectiva conjugada entre la frustración, el miedo, la incomodidad y el sufrimiento vicario por la imposibilidad del habitar.

Reflexiones finales:

El horror se constituye, en buena medida, en espacios que provocan un conflicto con el habitar. No es necesario que sean espacios inhabitables como la casa de *La matanza de Texas* (Tobe Hooper, 1974) o el motel Batel en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), puesto que uno de los méritos de *Halloween* (John Carpenter, 1978), que hereda el ciclo slasher posterior, es trasladar las historias de terror situadas en lugares alejados de la civilización, como en los ejemplos mentados, al escenario que representa el progreso económico de la clase media americana: los suburbios. Este espacio familiar y moderno alejado del ajetreo de las grandes urbes fue invadido por toda una serie de asesinos implacables de los que hemos hablado en el motivo previo. En otras palabras, el hogar como espacio seguro deja de serlo con la irrupción de un peligro implacable. De ahí nace también el subgénero del home invasion. En el videojuego de terror, espacios supuestamente seguros como una comisaría de policía en *Resident Evil 2* (1998, 2019) se convierte en un infierno plagado de zombis, mientras que *P.T.* tortura al jugador atrapándolo en una repetición eterna del espacio familiar como forma de tortura. Estos espacios inhabitables adscritos al género de terror pueden serlo todavía más utilizando gafas de Realidad Virtual como *Resident Evil VII*, al añadir el aislamiento del casco. Una configuración con potencial para poder ser explorado en profundidad en el futuro.

Pero más allá del género de terror al que los espacios inhabitables son inherentes para crear atmósferas retorcidas y pesadas, estos espacios pueden utilizarse para apoyar discursos sobre las problemáticas del habitar, como ocurre con *Distraint y North*. Aunque en estos juegos propongan un discurso más evidente que en otros casos, debido a que forma parte de su premisa, no podemos obviar como la saga *Silent Hill*, y la segunda entrega especialmente, construye el espacio inhabitable como una proyección de sus propias pesadillas y psicología (Perron, 2012: 60). *Silent Hill 2* reflexiona sobre las problemáticas del habitar la mentira que el propio protagonista es incapaz de asumir: que es el asesino de su mujer.

7.2 Enemigo implacable

Definición:

Un enemigo persigue incansablemente al jugador sin que este pueda enfrentarlo o defenderse, por lo que la única opción posible es huir o detenerlo temporalmente.



Ilustración 86: El Xenomorfo es un enemigo indestructible que busca de forma implacable al jugador en Alien: Isolation (The Creative Assembly, 2014).

Descripción:

Uno de los principales subgéneros del terror es el *slasher*, una fórmula caracterizada por situar a un grupo de personajes asediados y asesinados, habitualmente de forma muy gráfica, por un asesino. Aunque filmes previos ya presentaban algunos de sus ingredientes, como *Psicosis*, *La matanza de Texas* o el ciclo del giallo italiano; el slasher nació en 1978 con *Halloween* de John Carpenter (Gill, 2002: 16). El slasher comparte muchas características con el cine de monstruos y el de asesinos en serie, pero no requiere –a priori– ni de la mitología que arropa a la criatura monstruosa ni de la insistencia en profundizar en la psicología del asesino (Hanich, 2010: 34). En el slasher todo esto se simplifica para poder recrearse en los explícitos asesinatos, en ocasiones aleccionadores, y en el acoso a las víctimas. Esto último emparenta al slasher con otra figura del cine de terror y thriller como el stalker, el acosador. Esta otra figura, nos permite ampliar el marco referencial e incorporar otros personajes como Harry Powell de *La noche del cazador* (Charles Laughton, 1955) o Max Cady de *El cabo del terror* (J. Lee Thompson, 1962) y *El cabo del miedo* (Martin Scorsese, 1991). El acosador y/o asesino implacable está representado por personajes como los comentados, Jason Voorhees o Freddy Krueger, el monstruo sin forma de *It Follows*

(Robert Mitchell, 2014), los robots que persiguen a Sarah Connor en *Terminator* (James Cameron, 1984) o los alienígenas de *Depredador* (John McTiernan, 1987) y *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979). Podríamos decir que la figura del asesino del slasher y el acosador son casi más importante, o reconocibles, que los personajes principales de sus filmes.

Este ciclo de asesinos incansables, que acumulan los cadáveres de sus víctimas, el *body count* (Hanich, 2010: 162), es útil para ilustrar al enemigo implacable o *invincible monster* (Perron, 2018: 142) en el videojuego. Este tipo de enemigos puede ser considerada una modificación del jefe final, con la característica especial de no requerir un enfrentamiento directo, principalmente, porque el jugador carece del poder para poder enfrentarlo. La incorporación de estos enemigos implacables establece un tono constante de tensión –en lugar del clímax ludoficcional que ostenta el jefe final–, un miedo constante al ataque repentino, la incertidumbre y angustia de saberse incapaz de derrotarlo o de escapar siquiera, dependiendo del estado en que se encuentre el avatar.

Se trata, pues, de un motivo típicamente adscrito al género de terror –aunque puede usarse en otros marcos genéricos–, puesto que resalta la indefensión del jugador frente al texto, creando una tensión creciente y la constante sensación de vigilancia. Los personajes que protagonizan un videojuego de terror o survival horror siempre son más débiles en comparación con su contexto. Por ese motivo la incorporación de un enemigo implacable inmortal implica que el jugador solo puede huir y esconderse para tener éxito. Se trata de personajes ordinarios y débiles en contraste a la seguridad militarizada del género de acción (Kagen, 2018). Ejemplos de personajes indefensos ante el contante asedio de sus perseguidores los hallamos en la saga *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995-2002) y en *Haunting Ground* (Perron, 2018: 439), juegos protagonizados por jóvenes de aspecto frágil que solo pueden huir o esconderse de Scissorman y los Debilitas respectivamente. La presencia de estos enemigos afecta a los indicadores de estrés que perjudican la agencia del jugador. En *Outlast* y *Amnesia: The Dark Descent*, el jugador maneja a un personaje indefenso, sin mecánicas y herramientas para defenderse o atacar, por lo que debe huir del acoso constante de uno o más enemigos.

En el remake de *Resident Evil 2* (2019) se aumentó el papel de Mr.X, enemigo secundario del *Resident Evil 2* (1998) original que tan solo aparecía en el ‘camino B’, para perseguir al jugador durante gran parte de la partida. Mr.X no puede ser eliminado, tan solo retenido durante un corto período, y persigue al jugador de forma incansable con un poder destructor mucho mayor que el resto de los enemigos. Esta persecución imprime una sensación de urgencia incesante, haciendo que la navegación por el espacio sea más laberíntica, dado que el jugador deberá tomar rutas alternativas para poder escapar de su alcance. El jugador avanza inseguro por los pasillos y con el pensamiento recurrente de cómo proceder si aparece, imprimiendo cierto grado de paranoia en la experiencia.

En *Alien: Isolation* el jugador es asediado constantemente por un xenomorfo que, además de ser imposible de detener (Perron, 2018: 450), tiene una elaborada inteligencia artificial con patrones de comportamiento aleatorios y es capaz de aprender ciertas rutinas para adelantarse al jugador y asaltarle si siempre utiliza las mismas estrategias para huir de la bestia. Esto conlleva que un espacio seguro puede acabar como una trampa mortal, como una taquilla o los conductos de ventilación. Por otro lado, la posibilidad de aparecer en cualquier momento incide en la tensión constante, en el miedo, incertidumbre y angustia ante un ataque inesperado que pille al jugador desprevenido. Esta sensación es más grave que, por ejemplo, con Mr.X de *Resident Evil 2*, porque este “avisa” al jugador de su presencia y es posible escapar de su ataque; es un enemigo como el resto, solo que más peligroso e insistente. El xenomorfo, por el contrario, no puede destruirse ni retenerse y si detecta al jugador, es imposible escapar de él, como sí sucede en *Outlast*. Muchos jugadores interpretan el comportamiento del alien como injusto (Švelch, 2020), porque su comportamiento escapa a las expectativas de cómo debe comportarse un enemigo en un videojuego. Pero en este punto reside lo interesante, que el jugador debe cambiar la forma en que enfrenta al enemigo, pues solo funciona la cautela, la planificación y los nervios de acero.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Recursos – tipología, usabilidad: En este componente es importante diferenciar entre los juegos que dan recursos para enfrentarse al enemigo implacable, aunque sea para detenerlo momentáneamente, y los que no dan ningún poder para defenderse de ellos, dejando como única posibilidad huir y esconderse.
- Control – verbos: Las acciones disponibles para afrontar el acecho del enemigo implacable, para lo que es importante el tipo de control, sobre todo si son torpes/poco intuitivos, y las posibilidades de ataque y de defensa (Perron, 2018: 142).
- Estructura – navegación: Los escenarios que habita el enemigo implacable suelen tener estructuras laberínticas, espacios que el jugador navega para cumplir objetivos mientras escapa, por eso la navegación por el escenario es un elemento significativo, además de un obstáculo.
- Obstáculos – enemigos, escenario: Como señalábamos, el escenario laberíntico se revela como obstáculo que recorrer constantemente y que, pese a conocer sus recovecos, nunca es del todo seguro, puesto que el enemigo puede aparecer en cualquier momento. Este enemigo se caracteriza por la inmortalidad y la imposibilidad de ser detenido excepto en casos concretos y durante un corto período de tiempo.

- **Performance**

- Análisis – lógica interna, estrategia: Es importante tener presente que los enemigos implacables pueden aparecer en cualquier momento, por lo que el jugador debe estar preparado para reaccionar a su ataque. Debe ser previsor y plantear una estrategia para moverse entre puntos del mapa y aprender los patrones de comportamiento de los enemigos para reaccionar a sus acechos correctamente.
- Habilidad – reflejos, percepción: La principal habilidad frente a un enemigo implacable es la percepción, saber prevenirlos, conocer sus movimientos y cómo evitarlos. Si no se puede evitar el enfrentamiento, pueden ser también útiles los reflejos para poder esquivarlos, porque enfrentarlos, como decimos, es imposible.
- Contextualización – contexto de partida: Crear una atmósfera idónea en el contexto de la partida, puede ser útil para aumentar los afectos del jugador, puesto que no es lo mismo jugar a oscuras a un videojuego de terror que a pleno sol.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – habitabilidad: El constante acecho del enemigo que quiere expulsar implacablemente al sujeto controlado por el jugador hace del mundo un espacio inhabitable.
- Atmósfera – tono, tempo, ambiente: El terror es inherente al motivo del enemigo implacable. Por lo tanto, el tono y el ambiente gira en torno a la oscuridad, la tensión constante o la vigilancia. La constante vigilancia apunta a una temporalidad sino calmada, sí más reflexiva y dada a los momentos no-interactivos donde priman la detención y la observación, en la espera y la reacción.
- Afectos –vértigo, frustración, alivio: El espectro afectivo adscrito al enemigo implacable está centrado en la tensión y el miedo: la tensión de la vigilancia y el peligro constante, el miedo a que aparezca el monstruo acechador, la frustración ante la incapacidad de escapar o de morir recurrentemente a sus manos y la pérdida de control de la situación, el vértigo. Pero en esta tensión constante hay válvulas de alivio donde el jugador puede descansar y, por un momento, sentirse a salvo.

Reflexiones finales:

El enemigo en el videojuego es una figura histórica que carga con un potencial simbólico que aglutina múltiples significados, pero que principalmente se resume en la querencia del lenguaje

ludoficcional por la confrontación. El enemigo representa una imagen icónica del medio que engloba desde las naves de *Space Invaders*, los goombas de *Super Mario Bros.* hasta los zombis de *Resident Evil*. Se trate de unos u otros, es habitual que el jugador se enfrente a varias decenas –cuando no cientos– de enemigos, en una sintonía ludoficcional que hilvana un enfrentamiento tras otros dentro de una estructura cerrada donde el jugador demuestra su poderío. Incluso en los videojuegos adscritos a las fantasías de impotencia es normal acabar con varias decenas de enemigos.

El enemigo implacable presenta una minúscula ruptura con la querencia por la acción y la dominación. Minúscula porque algunos representantes del motivo mantienen los enfrentamientos contra otros enemigos, como *Resident Evil 2* o *Alien: Isolation*. Aun así, con ejemplos que solo muestran una parte de la significación del motivo, su potencial estético en relación con la dificultad se mantiene. Incluso en el caso de *Alien: Isolation* se diría uno de sus principales representantes por la inteligencia artificial del xenomorfo, que lo distingue de muchos otros enemigos como una figura realmente peligrosa en su contexto ludoficcional. Como les pasa a los protagonistas y secundarios en los ciclos de cine slasher y stalker, el jugador es la presa de un cazador implacable. En esta tesitura, la experiencia del jugador es siempre angustiosa, debido a la tensión constante que le alberga al navegar los espacios en constante vigilancia, con inseguridad y desconfianza. El motivo del enemigo implacable niega la posibilidad de eliminar a la figura icónica del enemigo videolúdico, por lo tanto, niega el poder de sobreponerse al otro y obliga al jugador a adoptar una postura más defensiva y alejada del héroe videolúdico.

8. Metadiscursividad



Ilustración 87: Tántalo en Let's Play: Ancient Greek Punishment (Pippin Barr, 2011).

Reflexionar sobre la dimensión de la dificultad más allá del reto mecánico de habilidad nos lleva a pensar en su potencial discursivo. Es decir, sobre qué temas piensa el videojuego y con qué medios dialoga, qué postura adopta al abordar una problemática sociopolítica contemporánea, etcétera. Todo videojuego, aunque no quiera, traza y elabora unas ideas que dependen de su contexto y de los intereses e inquietudes de sus creadores. No obstante, aunque el crecimiento del videojuego en los últimos años nos permita detectar un pensamiento más elaborado y reflexivo, en general continúa siendo un medio tremendamente torpe e incapaz de escapar de ciertos vicios. O que pone muy poco esfuerzo en ello. El videojuego es muy poco arriesgado al abordar temáticas y discursos, su postura es siempre cómoda y superficial, puesto que siempre trata los mismos tropos y clichés temáticos, mecánicos y expresivos. Estas tendencias industriales, que afectan tanto al videojuego AAA como indie, se traducen en discursos supuestamente apolíticos que no dicen nada ni dialogan con su contexto sociocultural y político. En esta tesitura, el videojuego parece incapaz de crecer y salir de estos marcos que la propia industria –y aquí entran tanto desarrolladores, como medios y usuarios– se ha autoimpuesto. Pero los videojuegos no existen en un vacío y, lo quiera o no la industria, sí dialoga con su contexto. Por eso mismo, no podemos reducir el videojuego a estos discursos conformistas (Bown, 2017: 115), aunque estén muy extendidos. Sobre estas cuestiones versa el último grupo de motivos englobados bajo la categoría de la metadiscursividad, esto es, discursos sobre el medio, sobre las expectativas, sobre los límites o sobre el propio discurso. Se trata de un conjunto de motivos adscritos a la dificultad no-mecánica que explora las posibilidades expresivas del videojuego como discurso desde diferentes perspectivas.

8.1 Sociopolítica

Definición:

En este motivo nos acercamos al videojuego desde el discurso social y político expresado de forma directa, pero no superficial, como una forma de dificultad interpretativa no-mecánica.

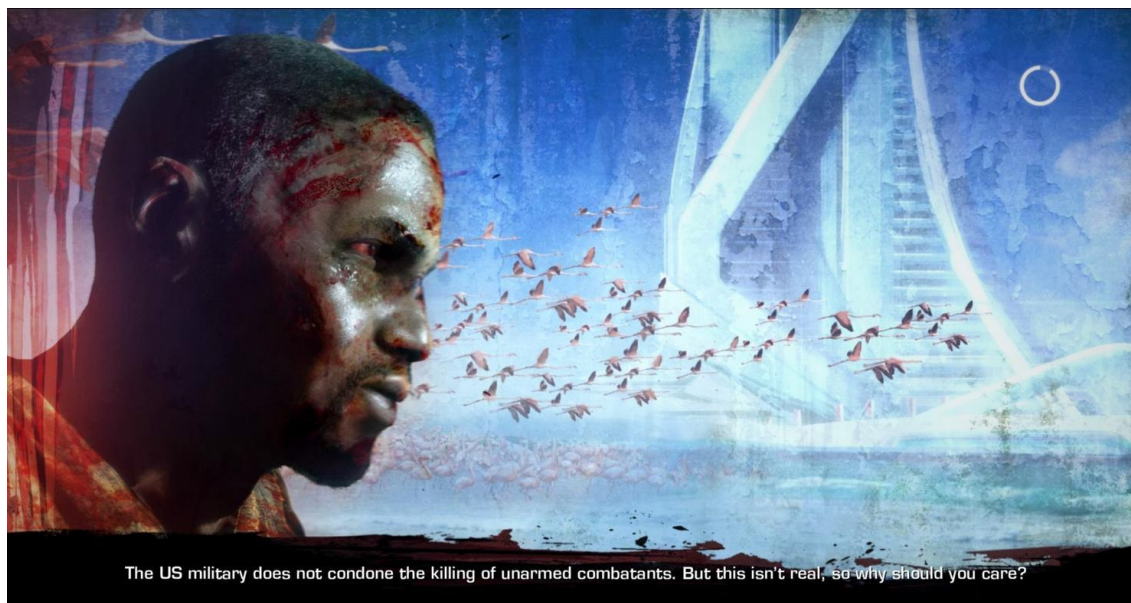


Ilustración 88: Una de las pantallas de carga de Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012) donde se critica tanto la actuación del ejército americano como el papel del jugador en el juego.

Descripción:

El videojuego como parte de la contemporaneidad participa en la reproducción del ideario cultural, político y social dominante que definen nuestra realidad (Muriel & Crawford, 2018: 49-50). Es un artefacto cultural dominado por tendencias conformistas y conservadoras que apoyan los valores centrales capitalistas y avalan por un retorno a un pasado mítico que nunca fue (Bown, 2017: 6). Y como artefacto cultural, el videojuego no puede separarse de su contexto de creación; o más concretamente, del contexto cultural de sus creadores. Un contexto que queda representado en las tendencias estéticas, ficcionales y mecánicas de su momento; pero también se infiltra el discurso de sus creadores en el reglamento y esta se expresa directamente en sus imágenes. Este motivo de dificultad no-mecánica depende de la interpretación del jugador al dialogar con el texto ludoficcional, pero es necesario el retrato de unas reflexiones sobre su contexto sociopolítico y/o las ideas de sus creadores. El videojuego puede ser un texto sobre la reflexión y para la reflexión.

El problema se halla en que el videojuego, como cultura de masas donde intervienen muchos agentes con diferentes intereses, ha negado o ha explorado poco sus capacidades discursivas, políticas y filosóficas por su adscripción al entretenimiento ligero y ceñirse a ciertas fórmulas de éxito –económico y cultural– que dejan poco margen para explorar otras formas expresivas. Y

aunque también es importante su función como pasatiempos, no puede obviarse el diálogo del videojuego con su contexto social y político. En el artículo de Nathan Grayson (2017) para Kotaku¹⁷ el desarrollador David Cage alega que *Detroit: Become Human* es solo un videojuego “sobre androides”, una declaración que intenta alejar la asociación de su juego a un discurso político. Cage argumenta que no quería imponer ningún mensaje, solo plantear preguntas a los jugadores. Si estos leen en el juego paralelismos con la esclavitud o el racismo, está bien que lo hagan; pero *Detroit: Become Human* solo versa sobre ciborgs que quieren ser libres del yugo humano. Cage expone que su principal referente es *The Singularity Is Near* (Ray Kurzweil, 2005), un libro sobre la evolución exponencial de la tecnología y su impacto en la humanidad; y aunque no rebatimos las palabras de Cage, parece difícil creer que no se inspire en acontecimientos reales cuando, por ejemplo, se utiliza la canción góspel “Hold On Just a Little While Longer” durante el clímax final como himno de resistencia pacifista. Si bien la actitud de Cage de no imponer una visión única a su juego es valiosa y comprensible, el discurso de *Detroit: Become Human* es tan evidente que sus palabras parecen dirigidas a jugadores que sienten aversión por la asociación entre videojuego y política.

La actitud reticente de Cage contrasta con la de Hideo Kojima con *Death Stranding*. En una entrevista para la BBC¹⁸ Kojima describe su juego como una reacción a la atmósfera corrosiva de las redes sociales, el Brexit y la presidencia de Trump. En este caso el creador sitúa el discurso como uno de los elementos que articulan la obra, y es un factor lo suficientemente importante como para exponerlo en un documento promocional como esta entrevista en un medio de comunicación como la BBC. *Death Stranding* sitúa al jugador en un escenario postapocalíptico donde la sociedad debe aislarse en ciudades subterráneas porque la vida en el exterior es imposible debido a la lluvia corrosiva y la presencia de los Entes Varados, las almas de los muertos atrapadas en el mundo de los vivos. En este mundo el jugador toma el papel de Sam Porter Bridges, un repartidor que transporta mercancías entre asentamientos. El mundo del juego está entrando en colapso, por ello el jugador tiene la misión de construir una nueva sociedad conectando todos los asentamientos. Además del discurso que expone Kojima, muchos jugadores se apresuraron a relacionar el escenario del juego con el contexto de confinamiento al que nos vimos abocados por la Covid-19¹⁹.

Desde una perspectiva mundana, *Life is Strange 2* (DontNod Entertainment, 2018-2019) radiografía la sociedad norteamericana contemporánea a partir de la mirada de dos hermanos adolescentes inmigrantes de segunda generación. Tras un incidente donde muere el padre ambos a manos de un policía, el hermano pequeño despierta sus poderes telequinéticos que, además de

¹⁷ <https://kotaku.com/despite-political-overtone-david-cage-says-detroit-is-1795939952>

¹⁸ Puede verse en este enlace a YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=kjUpYIKs0nM>

¹⁹ <https://kotaku.com/death-stranding-makes-more-sense-now-than-ever-1842356505>

causar daños en el mobiliario, acaban accidentalmente con la vida de ese policía. Entonces, los hermanos huirán hasta México en un viaje de descubrimiento donde tropiezan con todo tipo de personajes: racistas, un reportero trotamundos, una comuna de jóvenes marginados que trabajan en una plantación de maría o un grupo de fanáticos religiosos. El viaje de los hermanos describe la precariedad de la juventud y, sobre todo, los prejuicios raciales y de clase que imperan en la sociedad americana. De forma similar, *Night in the Woods* retrata el estado anímico de toda una generación a la que la crisis financiera dejó sin posibilidad de prosperar, con un futuro precario en lo laboral y familiar, pero con un resquicio para el optimismo a partir de las, también, complicadas relaciones humanas.

Kentucky Route Zero también reflexiona sobre la contemporaneidad de Estados Unidos²⁰, haciendo hincapié en cómo ha afectado la crisis económica. El juego explora la ruina, los espacios desolados y vaciados de la América profunda, donde los habitantes, pese a su situación desesperada, siguen pensando las posibilidades de futuro. El juego se inicia con el último encargo de una pequeña tienda de antigüedades que Conway, un conductor de camión, debe entregar en la Avenida Dogwood, una dirección a la que solo se puede acceder desde la Zero, una carretera secreta envuelta en misterio. A partir de esta premisa, se presenta un catálogo de personajes perdidos y melancólicos que enlazan con el gótico sureño, el surrealismo o el absurdo. *Kentucky Route Zero* versa sobre cómo la realidad erosiona y desgasta la vida de personas, espacios y comunidades y describe el derrumbe del individuo frente al tiránico capitalismo. Los personajes son desgraciados, no tienen nada y su paso por el mundo se resume en la simple supervivencia. Los espacios, objetos y personas abandonados, no por nada Conway trabaja en una tienda de antigüedades y Shannon repara televisores antiguos.

Si nos alejamos de Estados Unidos observamos otras críticas a la sociedad capitalista en *Disco Elysium* desde su propuesta de un modo hardcore especialmente pensado para explorar las dificultades de habitar su mundo. ZA/UM²¹ lo presenta como una exploración del desempoderamiento del jugador desde la pobreza y una mayor falibilidad. *Distraint*, del que ya hemos hablado en los espacios inhabitables, se sirve de los espacios inhabitables para describir un terror cotidiano muy actual: los desahucios. La promesa de un mejor puesto en su empresa obliga al jugador, en el papel de Price, a encargarse de varios desahucios, el primero a una anciana. A medida que el protagonista se corrompe por la falsa promesa de poder económico, los espacios también se corrompen, representando cómo el capitalismo destruye al individuo. *Detention* también utiliza los mecanismos del terror para relatar un momento histórico de Taiwan: El Terror Blanco, la represión de los disidentes políticos y la posterior ley marcial. El juego se vale del

²⁰ El caso de *Kentucky Route Zero* es especialmente interesante por haber sido publicado en cinco actos e interludios de forma intermitente entre 2013 a 2020.

²¹ <https://zaumstudio.com/2020/01/23/hardcore-mode-and-ultrawide-support/>

folclore del país para relatar, desde la perspectiva de una estudiante, la paranoia y la asfixia que imperaba en dicho contexto. Como también hemos explicado en el motivo de los espacios inhabitables, *North* se acerca a la “crisis de los refugiados” desde la ciencia ficción. El juego representa el sufrimiento del refugiado y reflexiona sobre “las consecuencias del desplazamiento forzado y, más particularmente, sobre las barreras/fronteras burocráticas establecidas por los países de acogida” (Navarro-Remesal & Zapata, 2019: 8). El jugador experimenta de forma vicaria la incomprensión, alienación y aislamiento del refugiado en un mundo expresionista inhumado e incómodo donde todo procedimiento es opaco y absurdo.

Los conflictos bélicos son un escenario particularmente explotado en el videojuego, aunque lo habitual es reducirlo a un escenario de representación mítica del conflicto, del héroe como avatar del bien enfrentado al gran mal. El esfuerzo por dotar de realismo al armamento y a los espacios –o el esfuerzo en que sean reconocibles– en *Call of Duty: WWII* no se refleja en la representación del conflicto. *This War of Mine*, por el contrario, se acerca al conflicto bélico –aunque no represente uno real– desde la mirada de la población y su sufrimiento, su lucha por la supervivencia y cómo la moral se desdibuja y retuerce en esa situación límite. Como exponíamos en el motivo de la humillación, *Spec Ops: The Line* introduce discretamente reflexiones en las pantallas de carga para luego desarrollarlas poco a poco en la narración, corrompiendo la mente del jugador para que reflexione sobre los clichés del videojuego bélico. *Spec Ops: The Line* es crítico con el papel de Estados Unidos en los conflictos bélicos, pero lo es más con su representación en el videojuego. El juego se sirve de los tropos de la acción en tercera persona y del género bélico para cuestionar la naturaleza heroica asumida por estos relatos (Arjoranta, 2015: 83-84) y arroja al jugador a situaciones moralmente reprobables sin posibilidad de evitarlas para hacerle dialogar con el texto y así reflexionar juntos sobre el sinsentido de la guerra. En cierto momento el juego fuerza al jugador a utilizar fósforo blanco para acabar con los enemigos. El diseño de la escena, con el incesante embate de los enemigos, está planificado para obligar al jugador obligándolo a tomar una decisión que acarrea consecuencias devastadoras: la muerte de decenas de refugiados.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Control – verbos: Las acciones posibles describen el tipo de relaciones permitidas por el sistema y las posibilidades expresivas.
- **Performance**
 - Perfil – cultura, implicación: El motivo se centra en reflexiones sobre sociedad, cultura y política, por lo que son necesarios los conocimientos ajenos al medio y el interés del jugador en explorarlos.

- Contextualización – contexto de partida, creación: El contexto permite poner a dialogar su discurso con su contexto de creación y de partida.
- Interpretación – discurso, sentido: La interpretación textual es inherente a la exploración discursiva del videojuego.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – coordenadas éticas: Cuando un videojuego dialoga con un contexto sociopolítico, necesita establecer unas coordenadas éticas que hablen de cómo es ese contexto.
 - Temática – objeto central, postura: El discurso sociopolítico se adscribe a uno o varios temas que pueden ser tratados desde posturas diferentes. Lo interesante se halla en la forma de abordar ese tema, por ejemplo, hablar de un conflicto bélico no se traduce en un discurso interesante.
 - Atmósfera – tono: Las tonalidades grises y graves son un acompañamiento habitual al abordar temáticas complejas para crear una atmósfera idónea.
 - Narrativa – complejidad: Aunque no sea imprescindible, la complejidad narrativa puede servir a la construcción de un relato obscuro que dimensione las complejidades de su discurso sociopolítico.

Reflexiones finales:

El videojuego no se crea en un vacío, al igual que sucede con cualquier otro tipo de artefacto cultural. Es un objeto pensado, diseñado y creado por personas que habitan un contexto social, cultural y político concreto, por ende, estas creaciones están influenciadas por estos factores de modos más o menos evidentes, dependiendo del caso concreto. Por eso es muy ingenuo exponer que todo videojuego es apolítico, o que *Detroit: Become Human* solo habla de robots que quieren ser libres, como si esa afirmación no estuviera postulándose políticamente. Del videojuego entendido como creación situada en un contexto, se desprende la idea de que todos tienen alguna influencia política, incluso aquellos sin “agenda” definida o que materializan ideologías no intencionadamente (Gualeni, 2015: 125). Los mundos virtuales no pueden “evitar ensayar las visiones del mundo que dieron forma a sus estructuras tecnológicas, así como las creencias y valores que se derivan de su contexto cultural” (ibid.). Pero comentarios como el de David Cage muestran como parte de la industria mainstream –Kojima en *Death Stranding* demuestra que también existe el caso contrario– defiende estos postulados conservadores, que evitan demostrar que sus juegos tienen ideología. Una postura que, en cierto modo, es la expresión de la despolitización que algunos jugadores demandan. Jugadores que luego muestran una actitud

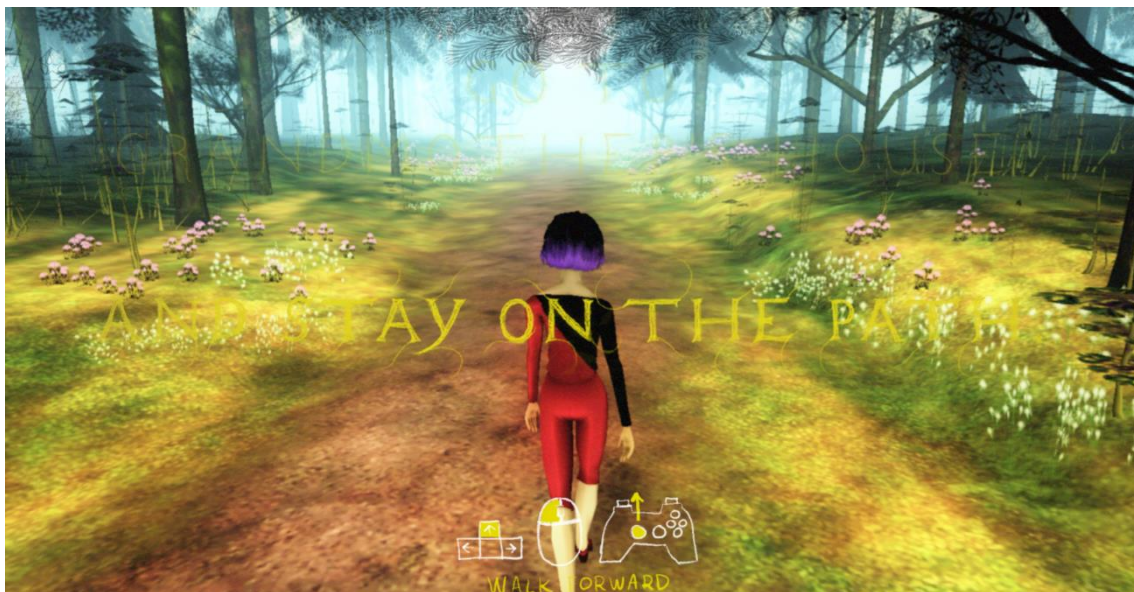
furibunda contra cualquier ideología que no entre dentro de sus creencias y valores, como investiga Alfie Bown en *The Guardian*²².

Esta defensa a ultranza de formas, discursos y valores conservadores retienen el crecimiento del videojuego como forma de expresión valiosa al nivel de otros lenguajes como el cine o el cómic, puesto que se cierran en banda a las mismas temáticas y clichés como el camino del héroe o el tropo del elegido. Por otro lado, al abordar el videojuego como objeto cultural, es importante examinar cómo y qué representa el videojuego en sus imágenes y mecánicas para estudiar la postura política del videojuego. De igual manera, es necesario analizar la forma en que estos discursos sociopolíticos se imbrican en sus aspectos formales y cómo estos afectan a la experiencia estética como una fórmula interpretativa, poética y metadiscursiva de la dificultad.

8.2 Subversión

Definición:

Este motivo se nutre de las rupturas y subversiones de las normas y convenciones ludoficcionales aceptadas y poco discutidas para reflexionar sobre estas y provocar la reflexión en lo tocante al videojuego como lenguaje expresivo.



*Ilustración 89: Una de las formas de subvertir los tropos del videojuego de *The Path* (Tale of Tales, 2009) es desobedecer al invisible gamemaster que conmina al jugador a permanecer en el camino y así explorar sus posibilidades expresivas.*

²² <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/video-games-fuel-rise-far-right-violent-misogynist>

Descripción:

La transgresión en la ludoficción se adscribe a los postulados del arte transgresor que tiene como objetivo el rechazo, la incomodidad, el dolor, la vergüenza o la ofensa del sujeto (Mortensen & Jørgensen, 2020: 6-7). Este arte entra en conflicto con las normas sociales y estéticas, creando un discurso sobre la significación estética del arte sirviéndose de dicho conflicto. En el videojuego el ejercicio es el mismo: subvertir algunas reglas para construir un discurso en torno a la forma ludoficcional. En este motivo nos hacemos eco de videojuegos que subvierten o transgreden el reglamento o el diseño, o desafían normas sociales y expectativas; no de las posibilidades de transgresión semiótica como sistémica (Gualeni, 2015: 95) o las “lecturas transgresoras” (Mortensen & Jørgensen, 2020: 10-11) del jugador, que daría para otro motivo. Aunque toda transgresión siempre afecta a la performance del jugador (Jørgensen, 2019: 153) porque generan extrañamiento.

El videojuego está muy vinculado al pensamiento instrumental que subyace en el capitalismo (Jagoda, 2018: 219-220), donde las reglas, que dictan los comportamientos posibles, están dirigidas a un objetivo concreto con una recompensa final que solo se alcanza mediante el esfuerzo del sujeto. Para que esto ocurra, la agencia del jugador debe ser operativa y funcional, para que el esfuerzo surja de la resolución de cada desafío, no de descifrar sus sistemas. El reto es siempre progresivo y siempre ofrece una recompensa –personal, material o social– al obtener la victoria; por lo tanto, cuando se utilizan estos mecanismos con objetivos que desafían estas concepciones, para reflexionar y provocar la reflexión, se da forma a un reto ontológico. Exponíamos que el castigo propuesto por *Lets Play: Ancient Greek Punishment* está en trascender la idea de victoria haciéndola imposible y, de paso, romper los ciclos de repetición que articulan tantos juegos al hacer fútil todo el esfuerzo.

El reto ontológico que pone en duda el significado de la victoria y del fracaso puede modularse para erigir discursos sobre dificultades vitales. En *Dys4ia* el jugador interpreta a una mujer transgénero durante la terapia de reasignación de género y expresa las dificultades de este proceso mediante retos que solo pueden superarse desde el fracaso (Mitchell et al.; 2020). *Mainichi* también representa las dificultades de vivir de una mujer transgénero, racializada en este caso, haciendo que el simple caminar por la calle sea un reto, porque haga lo que haga, tome las decisiones que tome, siempre es objeto de alguna forma de abuso (Keogh, 2014: 246). Son videojuegos que rompen con las convenciones formales del juego.

Esta modalidad ontológica del reto está vinculada a la dificultad interpretativa y al extrañamiento (Mitchell et al., 2020), una forma de intervenir una ludoficción que desnaturaliza la propia obra y desvela los recursos formales y mecánicos que utiliza. De esta forma, podemos entenderlo como un método para romper las expectativas del jugador, puesto que subvierte los significados que el

jugador ha construido a lo largo de su relación con el videojuego. Mantener unas convenciones genéricas busca el reconocimiento del jugador (Jørgensen, 2013: 45), por lo que romperlas busca lo contrario, su extrañamiento. Es un proceso metaléptico que rompe con el concepto de flujo y la inmersión que provoca y obliga al jugador a salir del texto constantemente para verlo desde fuera y reflexionar sobre la condición de la obra en concreto y del medio en general.

Desde este enfoque, los walking simulators son un género que subvierte la centralidad del reto mecánico. En su contexto, se trataba de videojuegos ignorados porque no encajaban en los discursos oficiales de la industria, no eran considerados videojuegos puesto que lo único que había que hacer en ellos era caminar. Este rechazo revela la subversión de los límites que hasta ese momento enmarcaban el significado del videojuego. En *Tale of Tales* se especializaron en videojuegos que identificaban como no-juegos (Leino, 2013: 7), aunque como defendemos en el marco teórico, preferimos hablar de videojuegos de retos no-mecánicos, su obra nos permite pensar en videojuegos transgresores que resquebrajan los principios formales centrados en las mecánicas. En *The Graveyard* el jugador controla a una anciana que camina lentamente por un cementerio hasta un banco donde, tras esperar un corto período de tiempo sin introducir inputs, muere. No hay nada más que hacer. En *The Path* es significativo que las interacciones con objetos y sujetos se realicen sin pulsar ningún input, quebrando la relación entre videojuego e interacción.

The Path es también ejemplar en su acercamiento a la transgresión temática, debido a que todos los relatos ocultos en el bosque y la casa de la abuela son tristes y traumáticos, que se atreven a reflejar temáticas como la violación y el maltrato. Siempre utilizando una puesta en escena que elude el momento traumático, representándolo con imágenes, recuerdos y la alegórica construcción del espacio. Por ejemplo, el encuentro en el bosque con el leñador acaba con este y la chica tomando una bebida frente a una hoguera. Tras un fundido a negro y una elipsis, la chica despierta tirada y herida en mitad del camino del principio. Su caminar es mucho más lento que antes, camina herida y sin energías. Al cruzar la puerta de la casa de la abuela el espacio se inunda de motivos visuales que recuerdan al leñador, su imagen se impone al resto, como un remanente del trauma vivido. En ningún momento se explicita lo sucedido, pero las imágenes y la puesta en escena denotan el pasaje trágico que ha experimentado la joven.

Como explicamos en el motivo de los controles torpes, el fumblecore transgrede las concepciones de operatividad y funcionalidad del control complicándolo mediante la granularidad y las físicas exageradas. Al contrario que el walking simulator, juegos como *Octodad: Dadliest Catch* no fueron recibidos con rechazo, pese a quitarle poder al jugador, por ceñirse al reto de habilidad, aunque sea exagerándolo para conseguir una respuesta cómica.

El reto hardcore abusivo es otra forma de transgresión de las convenciones de género, las reglas e incluso de la buena praxis (Wilson y Sicart, 2010; Sicart, 2015). En *Kaizo Mario World* o *I*

Wanna Be The Guy las reglas del videojuego de plataformas son quebradas de forma constante, incluso reglas utilizadas antes en el juego se subvierten. Este tipo de diseño hace que la única forma de avanzar sea el prueba y error, el aprendizaje perfecto de la única partida posible, puesto que salirse de los márgenes supone perder. *Desert Bus* es otro videojuego abusivo, aunque en otras coordenadas, dado que su objetivo es anular la satisfacción inherente al juego. El juego fue creado para una compilación de juegos-broma bajo el nombre de *Penn & Teller's Smoke and Mirrors* que no llegó a publicarse comercialmente y propone un viaje en autobús entre Tucson y Las Vegas en tiempo real, que equivale a ocho horas, un trayecto anodino y en línea recta donde lo único que hay que hacer es mantener el bus dentro de la carretera. Por un defecto en la dirección que desvía el bus constantemente el jugador siquiera puede soltar el volante, por lo que deberá mantenerse las ocho horas para poder alcanzar el destino. Es una subversión que impone una tortuosa relación temporal tediosa con el texto. No es una experiencia aburrida como las explicadas en el motivo, se trata de una experiencia estética que genera incomodidad, una maratón de resistencia que hace notar el peso del tiempo, la manifestación del tedio en formato videojuego. Es un ejemplo de dark play que niega las posibilidades de entretenimiento y otros placeres del objeto videolúdico (Sicart, 2015: 111).

Los juegos de diseño abusivo niegan el espacio de diálogo y fuerzan al jugador a afrontar la partida desde nuevas perspectivas. *Takeshi's Challenge* es otro ejemplo de cómo la extensión temporal y la falta de respuestas satisfactorias subvierten el principio estético del placer ludoficcional. Es la expresión de la resistencia formal que fuerza la relación abusiva entre juego y jugador (Sicart, 2015: 101), un videojuego que arremete contra los límites de lo aceptable dentro de un contexto lúdico, negando la posibilidad de diálogo entre las dos partes y forzando al jugador a replantearse su forma de jugar e, incluso, el significado del juego.

Si bien el videojuego experimental o no comercial es prolífico en este tipo de ejercicios transgresores, no podemos obcecarnos en ello, puesto que centran la mirada en una parcela minúscula –aunque relevante– del medio. *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016) es un ejemplo de videojuego subversivo que rompe la metalepsis constantemente, un metajuego donde el jugador interpreta a otro jugador que juega a una recreativa creada por el diablo para atrapar almas. El jugador explora varios espacios ludoficcionales: el salón arcade, el menú del juego, el juego en sí y el código del juego. Lo más sugerente la necesidad de explorar el código y los menús para encontrar los glitches que rompen el juego, lo modifican para conseguir beneficios y, eventualmente, permiten derrotar al mismo sistema. *Pony Island* explora el glitch como forma expresiva dentro de una narrativa que, por otro lado, resulta convencional pues es la lucha del bien contra el mal, que está representado por el demonio, ni más ni menos. Es un videojuego que reflexiona sobre el videojuego como artefacto informático, enfrentando al código del juego y a su creador.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem es un videojuego de terror donde la expresión de la pérdida de cordura se infiltra en el propio sistema, provocando cambios en el esquema de control, dejando la pantalla en negro, quitando el sonido o diciendo que se borrarán las partidas guardadas. El juego busca generar ansiedad al jugador engañándole, rompiendo la metalepsis y modificando las respuestas audiovisuales y las directivas de juego, esto es, afectándole directamente como operador del sistema. Si nos centramos la transgresión en la ficción, es interesante como *Spec Ops: The Line* genera incomodidad al presentar situaciones comprometidas para transmitir el sentimiento de estrés postraumático de un soldado; también la exploración de temáticas trágicas e inevitables, como en el cáncer infantil en *That Dragon, Cancer*; las muertes trágicas de varios miembros de una familia, entre ellos un bebé y un niño pequeño, en *What Remains of Edith Finch*; o el maltrato y suicidio de una adolescente en *Life is Strange*.

Estos ejemplos sirven para ilustrar cómo el videojuego subvierte las encorsetadas convenciones del medio. Convenciones que, por otro lado, deben existir para subvertirse. No hay subversión si no hay normas que romper. Esto lo hace abordando temáticas poco exploradas, esquemas de control complejos, rupturas metalépticas, poca respuesta satisfactoria a las acciones o alterando las condiciones de victoria. En resumen, generando el extrañamiento del jugador y así proponer un diálogo con el elemento que genera dicho extrañamiento. Es un motivo pensado como una forma de sufrimiento como ejercicio discursivo que esfuerzo cognitivo e interpretativo al jugador.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Control – verbos: La ruptura de algunas fórmulas sucede al limitar las acciones que el juego permite hacer, como en los walking simulator.
- **Performance**
 - Perfil – conocimientos previos: Para entender que una regla ha sido subvertida, es necesario conocer dicha norma.
 - Análisis – lógica interna: De la misma forma, para analizar toda forma de subversión es importante conocer las lógicas internas del juego que han sido subvertidas.
 - Contextualización – contexto de creación: Tampoco es baladí conocer el contexto y las intenciones de los creadores para dimensionar toda posible reflexión.
 - Interpretación – discurso, sentido: Toda subversión plantea un discurso que reflexiona sobre las formas de un lenguaje para luego romperlas y estas, a su vez, deben ser interpretadas por el jugador para poder extraerle el sentido a partir su interioridad.

- **Ficción**

- Temática – objeto central, postura: La subversión es un tema en sí mismo, puesto que propone unas reglas lúdicas y/o ficcionales que quebrar y una postura crítica en torno a estas.
- Atmósfera – tono: La subversión está unida a la reflexión, por lo que el tono está afectado por este planteamiento reflexivo desde diversas perspectivas: cómica, dramática, iconoclasta, etcétera.
- Narración – complejidad: La subversión puede provenir de la narración que, mediante vericuetos narrativos, subvierte tropos ficcionales.

Reflexiones finales:

La subversión y transgresión nacen de romper las normas establecidas que en el videojuego parecen enquistadas en fórmulas de éxito aceptadas y repetidas por la industria. Estas normas resultan en esos clichés mecánicos y ficcionales tan difíciles de superar; o que no merecen el esfuerzo que supone superar los vicios de una industria que prefiere repetir sus éxitos en lugar de expandir su marco expresivo. En general –y esto afecta tanto a las superproducciones como a los indies– la industria es demasiado torpe para enarbolar discursos complejos o transgresores que vayan más allá de la pose o rascar superficialmente una problemática concreta. Pero, aunque sea difícil hay ejemplos que subvierten el lenguaje ludoficcional que invitan a la reflexión. Los ejemplos que articulan la descripción del motivo nos permiten observar cómo la subversión de una norma establecida y reconocida puede darse en el contexto del videojuego. Principalmente, esto provoca el extrañamiento cuando el jugador afronta la subversión desde la reflexión.

El extrañamiento puede nacer de la subversión de los mecanismos de progresión y victoria, al eliminarlos o hacerlos extremadamente difíciles; también puede subvertirse la agencia al hacer más complejos los esquemas de control o simplificarlos hasta reducir las posibilidades expresivas del jugador a unas pocas acciones que adquieren un mayor significado; centrarse en la ficción y abordar temáticas y perspectivas poco exploradas, que parecen entrar en conflicto con la actitud cómoda y conservadora adoptada por la industria; o sencillamente, proponer un diálogo entre juego y jugador que discurra sobre los significantes establecidos por el medio. Todas estas formas de subversión ludoficcional reflexionan sobre las formas de jugar y las capacidades expresivas del medio al socavar las expectativas y evidencian el dispositivo ludoficcional al modo del teatro Brechtiano. Es una subversión metaléptica que, al invitar a la reflexión desde estos postulados, se formula como dificultad interpretativa y poética.

8.3 Aburrimiento

Definición:

Una de las características del slow gaming (Marsh, 2016; Navarro-Remesal, 2020a) es la demora, la contemplación y los ritmos lentos que se adscriben al aburrimiento profundo de Heidegger.



Ilustración 90: En Red Dead Redemption 2 toda acción requiere un proceso, lo que imprime una temporalidad reposada a la experiencia del jugador que busca habitar su mundo.

Descripción:

Entender el videojuego desde la diversión es una postura impuesta al lenguaje ludoficcional. La diversión monopoliza toda reflexión en lo tocante a la experiencia ludoficcional, encorsetando los discursos y posibilidades expresivas al reducirlo a una postura binaria ¿el juego es divertido o no? (Jagoda, 2018: 222). La diversión es, además, un concepto autoexplicativo con demasiados significados. Si nos dicen que algo es divertido, entendemos qué quieren decir someramente o por contexto, pero ¿qué es exactamente? ¿qué se busca expresar al describir algo como divertido? La diversión está vinculada al entretenimiento y a la alegría, pero se trata de conceptos con muchos matices que los diferencian. Por otro lado, si algo no es divertido, ¿es aburrido? Y ¿qué significa que algo es aburrido? Reiterando esta idea, pensar un fenómeno tan complejo como el videojuego –aplicable a cualquier objeto cultural, a cualquier experiencia estética– a una postura dicotómica, es reducir sus posibilidades expresivas. Emociones contrarias a la diversión como la frustración o el aburrimiento dentro del modelo del flujo pueden ser también placenteras y tener mayor potencial expresivo.

El aburrimiento como motivo es un recurso expresivo que el videojuego utiliza para brindar sensaciones de ritmos lentos, como la demora o la quietud. Heidegger habla del aburrimiento

profundo (EN Leino, 2018: 2) como la experiencia de un tiempo existencial para experimentar el tiempo de las cosas. Esta concepción temporal podemos relacionarla con las narrativas catalíticas (García-Catalán et al., 2019), formulaciones diferenciadas de las narrativas nucleares por contraponer la demora a la acción, la densidad al clímax, o entre la atención profunda e hiperatención (Marsh, 2016: 45). De esta manera, el aburrimiento se corresponde con las narrativas catalíticas, esas ficciones en las que “no pasa nada”, en las que no hay acción, ni revelaciones, ni giros imposibles de guion. En el videojuego, la catálisis toma cuerpo en los momentos de reposo y contemplación, en la exploración calmada y la dilatación temporal, en el sentido no económico de la acción: el slow gaming (Navarro-Remesal, 2020a: 136). En el cine se reconoce el slow cinema²³ como un cine difícil para el gran público por su duración dilatada, ritmo moroso o largos planos fijos; por tanto, el slow gaming implica que la relación del jugador con el juego sea más difícil por su resistencia a ofrecer acción en todo momento, una respuesta que el jugador perciba como significativa a nivel mecánico o narrativo. O, mejor dicho, ofrecer otro tipo de acción, “pues moverse y contemplar son, en sí mismas, acciones exigentes” (ibid.), un sentido no económico de la acción. Quedan fuera de estas respuestas del sistema las lecturas éticas, estéticas y filosóficas del jugador al dialogar con el texto que, en muchos casos, pueden ser más significativas. Entonces, al pensar en slow gaming lo hacemos en la forma en que *Shenmue*²⁴ obliga al jugador a adaptarse al tiempo de las cosas y esperar a que estas sucedan o la velocidad morosa del caminar en *Everybody's Gone to the Rapture*. El slow gaming se significa en la lentitud, la monotonía, la demora y el aburrimiento profundo, en las estéticas del tedio; son experiencias reposadas que captan la espesura del tiempo y permiten la introspección.

El aburrimiento profundo se articula en el diseño en videojuegos de conducción de camiones como *Euro Truck Simulator 2* (Leino, 2018) o *Snowrunner*; pero también puede depender de la actitud contemplativa del jugador. En *Red Dead Redemption 2* el jugador puede adoptar una actitud reposada, donde el desarrollo de la trama pasa a un papel secundario y lo importante es explorar el mundo cual flâneur. No utilizar el viaje rápido –mecanismos que eliminan de un plumazo los trayectos aburridos y, por lo tanto, obviales–, galopar solo cuando sea realmente necesario o adoptar rutinas de acción a los ritmos diarios, son dinámicas comprometidas a la experiencia contemplativa, buscar activamente la catálisis, abandonar el camino del clímax y la acción constante. Si el jugador lo aprueba, el juego ahonda en el peso del tiempo, en el proceso que toda acción necesita: cazar, preparar comida, registrar un cajón o mirar el catálogo de productos de una tienda. El juego se recrea en los procesos, en las acciones desarrolladas en el tiempo y no despachándolas con la pulsación de un botón. Los ritmos de los miembros de la banda en los campamentos invitan a imitarlos mientras estamos con ellos: después de cenar le toca el

²³ Explorada en la web The Art of Slow Cinema <https://theartsofslowcinema.com/>

²⁴ Hay que señalar que *Shenmue 2* introdujo un mecanismo para hacer pasar el tiempo.

turno al alcohol, la música y las risas junto al fuego; al despertarse –cada personaje a su ritmo– tomamos un café y charlamos despreocupadamente sobre cuestiones intrascendentes; y el resto del día, cada uno a sus cosas. El campamento es un resumen de la viveza y temporalidad del mundo que lo rodea, donde los personajes no-jugadores tienen horarios y hábitos consistentes. Son sujetos que habitan el espacio virtual que reaccionan de forma coherente a su contexto y el jugador puede adoptar una actitud similar, habitar esos ritmos. Aceptar el aburrimiento como una forma de habitar el espacio en *Red Dead Redemption 2* es una forma profunda de experimentar el juego que revela el ritmo tranquilo de su mundo virtual.

Estos procesos pesados y aburridos que hacen “perder el tiempo” en *Red Dead Redemption 2*, *Shenmue* o *Euro Truck Simulator 2*, insertan lo mundano en el entorno ludoficcional. En otras palabras, alejan el videojuego del heroísmo, las acrobacias imposibles y los hitos legendarios. En *Shenmue* el jugador puede trabajar en el puerto manejando un toro eléctrico, en *Red Dead Redemption 2* prepararse un café no es instantáneo y hay que beberlo sorbo a sorbo, en *Euro Truck Simulator 2* un trayecto puede llevar horas. Son experiencias cimentadas en la catálisis, como los que construyen nuestras vidas, como los momentos de introspección en *Life is Strange*, o “escenas zen” como las llaman los desarrolladores²⁵, donde el tiempo se detiene para el jugador y puede escuchar el diálogo interno de la protagonista. La querencia teatral de *Kentucky Route Zero* denota un ritmo lento en sus procesos narrativos e interactivos: la predominancia del texto, los morosos movimientos de cámara y de los escenarios –casi deshabitados–, subrayan su origen teatral, el movimiento calmado de los personajes y la cadencia de sus palabras, las dilatadas conversaciones alejadas del utilitarismo del medio, que indagan en la respuesta estética antes que cumplir un objetivo.

La experiencia del aburrimiento puede proponerse desde un tiempo existencial que hay que sufrir, como el descrito por el crítico de cine Fred Kelemen (2012: 32-33) a razón del cine de Béla Tarr. En *El caballo de Turín* (Béla Tarr, Ágnes Hranitzky, 2011) el director húngaro construye una temporalidad excesiva, un tiempo y espacio del fin del mundo, utilizando extensos planos secuencia. En *El caballo de Turín* se imprime el dolor del avance en cada imagen, el sentimiento de impotencia en la confrontación directa con el espacio, con el mismo avanzar. Una experiencia de lucha contra el espacio similar a transportar mercancías en *Death Stranding*, o los largos trayectos para encontrar a los colosos de *Shadow of the Colossus*. Pero también con *Desert Bus*, no tanto por la lucha contra un espacio difícil, sino por la monótona extensión espacial y temporal. Aunque el aburrimiento de *Desert Bus* propone una perspectiva transgresora por encima de una experiencia estética contemplativa o lenta. La navegación tranquila del espacio en *Everybody Gone to the Rapture* es una expresión del tiempo existencial, una imposición de diseño que hace

²⁵ <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/>

que deambular por el espacio sea su principal obstáculo mecánico, pues incluso correr es lento. En estos términos también tienen cabida los juegos de Tale of Tales como *The Graveyard* donde el jugador controla a una anciana de paso lento y tembloroso cruzando un cementerio.

Pese a la profunda reflexión de estos juegos sobre el aburrimiento, las estéticas adscritas a este sentimiento continúan percibiéndose como un defecto. Recoge la periodista Luisa Thomas en *The New Yorker*²⁶ que *Death Stranding* fue criticado en su salida por algunos medios y jugadores como un videojuego “aburrido” y comparado con el walking simulator, un género que continúa siendo mal considerado por ciertos sectores de aficionados. El aburrimiento como expresión en el videojuego choca con las preconcepciones instauradas en el medio por la industria y los jugadores, pero es necesario romper con ellas y ver que el videojuego puede ser aburrido, intrascendente, frustrante, un pasatiempo o, sí, también divertido. E incluso puede ser divertido en el aburrimiento.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**

- Control – verbos: Los verbos son la forma de expresión del jugador en el mundo ludoficcional, entre los que caben el no-hacer o el hacer lento, “sentido no económico de la acción”, que aproxima al jugador a experimentar el aburrimiento profundo.
- Estructura – navegación: La relación inherente entre el aburrimiento y la navegación por el espacio se concibe en la extensión espacial, la posibilidad de la navegación lenta y de la demora. El viaje rápido, en contraste, es un mecanismo adscrito a la inmediatez contemporánea que acaba con los momentos aburridos.
- Obstáculos – escenario: El aburrimiento del flâneur se expresa en la navegación tranquila por el espacio. Por lo tanto, moverse del punto A al punto B es el principal obstáculo; también el principal placer. El objetivo o estado deseado, antes que alcanzar el punto B, es el mismo camino.

- **Performance**

- Perfil – implicación: Los juegos que imponen el aburrimiento como motivo estético son propuestas ludoficcionales que exigen la implicación del jugador para ser interpretadas y experimentadas. Lo mismo sucede con la demora como medio de expresarse en el mundo no exigida pero permitida y autoimpuesta por el propio jugador.

²⁶ <https://www.newyorker.com/sports/sporting-scene/the-blockbuster-video-game-that-wants-to-make-america-whole-again>

- Interpretación – discurso, sentido: El aburrimiento como forma de expresión permite aproximarse al juego desde discursos críticos con los frenéticos ritmos de la contemporaneidad asimilados por el medio. El jugador emancipado, además de aspirar a ahondar en otros sentidos, es quien adopta la demora como actitud estética no impuesta por el sistema.
- Identidad – cerrada, expresiva: Dependiendo del diseño, el juego impone una identidad cerrada, y con ella la lentitud; o deja al jugador adoptar una postura expresiva dentro de los límites impuestos.
- **Ficción**
 - Mundo ludoficcional – habitabilidad, autonomía: La posibilidad de habitar un espacio es importante para definir la demora, sobre todo si también presenta un mundo “vivo” y autónomo de temporalidad propia.
 - Temática – postura: Al adoptar el aburrimiento y la demora como actitud estética, se exploran temáticas relacionadas con esta actitud y alejadas de las interpretaciones del videojuego clásico.
 - Atmósfera – tono, tempo: El aburrimiento está unido al tono moroso y reposado que, por tanto, también afecta a la temporalidad.
 - Afectos – ugly feelings, empatía: El aburrimiento es una expresión de los ugly feelings de Ngai (2005). La exploración lenta del escenario ofrece un espacio para acercarse a la psicología del mundo y sus personajes.

Reflexiones finales:

El aburrimiento es un sentimiento utilizado en el marco del videojuego para demarcar una experiencia negativa. Un juego es aburrido cuando nos cansamos de él. Este uso reduccionista de la complejidad de la experiencia del aburrimiento se debe, en parte, por la prevalencia –aunque cada vez más discutida– de la diversión como emoción inherente al medio. Pero como hemos desarrollado en las páginas previas, el aburrimiento se hace significativo en los ritmos morosos y la actitud contemplativa como otra forma de habitar los mundos, ludofccionales o no.

La lentitud que articula el aburrimiento, es una forma de resistencia a las perversas dinámicas de la aceleración que denunciaba Paul Virilio (EN Navarro-Remesal, 2020a: 137). Es una aproximación estética a la dificultad de experimentar la duración, porque exige un ritmo moroso y reflexivo que se enfrenta a los ritmos frenéticos y el bombardeo constante de tareas y objetivos que cumplir que articulan gran parte del videojuego popular –y de nuestra vida– que han sido aceptados como el discurso oficial de la industria, como los ritmos correctos para experimentar las cosas. El aburrimiento permite explorar el espacio ludoficcional con otra mirada, sea por imposición del sistema, como en el lento caminar de *Everybody's Gone to the Rapture* o *The*

Graveyard, o los largos trayectos de *Euro Truck Simulator*; o por actitud del jugador dentro de juegos que posibiliten la actitud contemplativa y el sentido no económico de la acción, como ocurre con *Red Dead Redemption 2*. El aburrimiento propone un complejo diálogo entre juego y jugador que otorga el valor específico a acciones que suelen ser un mero trámite, como el movimiento por el espacio, o un lastre, como la pausa, la introspección y la contemplación.

8.4 Ciber virtud

Definición:

Como agente ético dentro de los límites y coordenadas éticas de un mundo ludoficcional, el jugador puede elegir esforzarse para tener un comportamiento virtuoso.

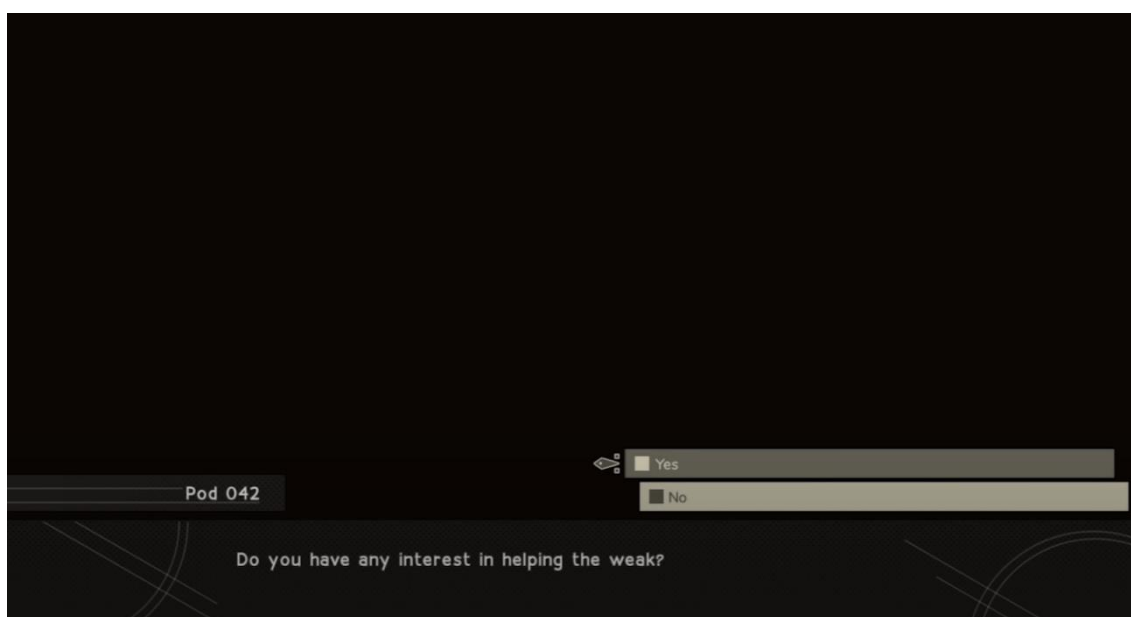


Ilustración 91: El jugador en Nier: Automata (PlatinumGames, 2017) puede sacrificar todo su progreso para ayudar a otros jugadores a llegar al final del juego.

Descripción:

Los objetos tienen una dimensión ética, una agencia moral que dirige a su usuario a unos comportamientos concretos, esto es, como pueden ser utilizados. El videojuego define su agencia moral mediante sus sistemas: qué puede hacer el jugador y cómo afectan sus acciones al mundo ludoficcional, y cómo este afecta a su vez al jugador. La agencia moral se distribuye entre los sujetos y los objetos, no pueden entenderse el uno sin el otro. Desde esta perspectiva, el jugador puede adoptar diferentes actitudes de juego, entre las que cabe el comportamiento virtuoso. Siguiendo la teoría del ciborg virtuoso (Bateman, 2018), utilizamos el concepto de ciber virtud como la expresión del comportamiento virtuoso del jugador dentro de las coordenadas del mundo ludoficcional. Adoptar esta actitud virtuosa supone siempre un aumento de la dificultad por la mayor implicación afectiva e interpretativa del jugador.

Para hablar de actitud virtuosa es necesario esclarecer cuáles con los límites expresivos de la ludoficción que dictan el rango de comportamientos del jugador. Un videojuego de rol que permite personalizar el avatar y sus acciones ofrece una mayor posibilidad para el comportamiento virtuoso que un videojuego de acción donde la única posibilidad es eliminar a los enemigos. En *Disco Elysium* el jugador decide cómo interpretar a su detective, qué comportamiento adopta dentro del amplio marco de posibilidades del juego, desde un detective altruista preocupado por ayudar a los necesitados, pasando por un sociópata violento o un drogadicto solo preocupado por colocarse. *Red Dead Redemption 2* da oportunidades –como exponemos en el motivo del aburrimiento– para salirse del esquema central, por ello también permite adoptar una actitud más virtuosa. El papel de bandido que interpreta el jugador, unido al contexto que articula la ficción, sustenta el comportamiento violento que está obligado a adoptar en la mayoría de las misiones. Pero cuando no está en una misión, tiene libertad para no dañar a los habitantes del mundo virtual ni cometer delitos. En estos juegos el comportamiento delictivo acarrea multas e incluso el ingreso en prisión, pero sigue compensando desde una perspectiva utilitarista por los beneficios que puede reportar, por ejemplo, atracar un banco. Aunque el juego da la oportunidad al jugador de cometer delitos, puede obviarlos e intentar mantenerse dentro de los márgenes de la ley e incluso ayudar a viandantes con problemas. Los beneficios que reporta acompañar a una señora hasta su casa, obligando al jugador a desviarse de su destino, son ínfimas, pero posibilita comportarse de forma virtuosa dentro de este contexto violento.

Continuando con videojuegos con múltiples posibilidades de acción, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* permite al jugador superar el juego sin eliminar a ningún enemigo. Ya sea utilizando dardos tranquilizantes o noqueando a los enemigos, el juego está diseñado para poder acometerlo sin matar a ningún enemigo. Incluso los jefes finales pueden ser superados sin necesidad de matarlos, aunque esto supone un mayor esfuerzo. No matar acarrea complicaciones, puesto que hay que preocuparse de más elementos y explotar las posibilidades del sigilo. Por ejemplo, la munición sedante es más escasa que la munición normal y para noquear a los enemigos hay que acercarse a ellos; además, su efecto no es permanente, por lo que los enemigos sedados o noqueados se despiertan al cabo de un tiempo y si el jugador tarda demasiado en superar ese escenario –y adoptar esta actitud siempre demanda más tiempo– estos pueden despertar y activar la alarma. En *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* esta actitud se hace un eco en la ficción durante el enfrentamiento contra el jefe final The Sorrow, donde el jugador debe recorrer un río donde permanecen las almas de los enemigos fallecidos en el juego, de modo que estará vacío si no ha matado a ninguno. No obstante, no puede hablarse de comportamiento virtuoso cuando el jugador se enfrenta a decenas de soldados, pero dentro de este contexto violento, la posibilidad de no matar a los enemigos es una actitud virtuosa y respetuosa con la vida del otro que demanda un esfuerzo extra.

El comportamiento del jugador puede afectar a otros jugadores, como ocurre con el sistema de mensajería asíncrona de *Dark Souls* que permite que los jugadores dejen mensajes de aviso y apoyo a jugadores aleatorios. No hay recompensa por hacerlo, por lo que la empatía por compartir el mismo sufrimiento es la motivación del jugador para dejar estos mensajes. Sin embargo, este uso altruista no es obligatorio, por consiguiente, el jugador puede mentir a otros jugadores y llevarlos a una emboscada, caminos sin salida o trampas mortales. El sistema asíncrono de *Dark Souls* tiene esta doble vertiente luminosa y oscura, también observable en las marcas de invocación para ayudar a otros jugadores que tiene su vertiente oscura en la posibilidad de invadir el mundo de otro jugador para combatir.

Death Stranding también tiene sistemas asíncronos de ayuda a otros jugadores que no suponen mayor beneficio que el aumento de estadísticas sin demasiado peso en la ludoficción. Estas ayudas consisten en dejar objetos, como escaleras, cuerdas o puentes situados en puntos del mapa útiles para el avance de otros jugadores, e incluso que indiquen caminos a seguir. Esta posibilidad puede motivar a dejar objetos pensando en que pueden ser útiles para otros, de la misma forma que el jugador se encuentra objetos que han dejado otros jugadores. Encontrar los remanentes de otros, en *Death Stranding* y *Dark Souls* hace que no pese tanto la soledad del viaje.

También podemos ayudar a jugadores aleatorios de forma altruista en *Nier: Automata*. El juego plantea un ejercicio transgresor en uno de sus finales, donde al jugador se le ofrece la posibilidad de sacrificar todos los datos guardados del juego para ayudar a otro. Tras la muerte de los tres personajes principales, el jugador debe derrotar al propio sistema en los créditos finales. Representado como un ‘shump’ donde los enemigos son los nombres de los desarrolladores, el jugador se enfrenta a Dios, un objetivo imposible en solitario. Después de intentar convencer al jugador de que abandone esta misión, otros jugadores aparecen –de forma asíncrona– para ayudarlo y poder alcanzar el verdadero final. Tras esto, el juego pide al jugador si está interesado en ayudar a los débiles. Si la respuesta es positiva, el juego avisa que:

“Si eliges esta opción, podrás salvar a alguien en algún lugar de este mundo. No obstante, a cambio, perderás todos los datos guardados. Pese a ello, ¿sigues queriendo rescatar a un completo extraño? La persona salvada se elegirá al azar. Por lo tanto, esta persona... que grita pidiendo ayuda en este mismo momento... podría ser alguien a quien detestas profundamente ¿Sigues queriendo ayudar?”.

Después de insistir en las repercusiones de aceptar este sacrificio, el juego borra los datos del juego y, así, el “jugador” aparecerá para ayudar a que otro jugador alcance este final. Es un sacrificio que otros jugadores han hecho para que el jugador llegue a este punto. Es un círculo de sacrificios que conlleva a que todo jugador pueda llegar a este final.

En los videojuegos articulados mediante decisiones, el jugador es obligado a posicionarse éticamente en la ludoficción. Como escribe Tosca (2020: 60) a partir de *Blade Runner*, estos juegos proponen posiciones morales comprometidas que hacen tomar conciencia de que “el acto de elegir no se limitaba a cuándo pulsar un botón, o qué estrategia llevar a cabo, sino que podía ser también un acto ético”. *Life is Strange 2* impone la decisión final de entregarse a la policía para cumplir condena por nuestros crímenes o escapar cruzando la frontera con México, esto es, enfrenta la responsabilidad a la huida. En el momento de la decisión se produce una escisión que depende de la relación que hemos desarrollado a lo largo del juego con Daniel, el hermano pequeño de Sean, el protagonista. Dependiendo de las derivas tomadas, Daniel puede comportarse de forma apacible o violenta, y esto nos aboca a uno de los cuatro finales posibles. *Life is Strange 2* trata sobre los cuidados y la importancia de la educación: si Sean enseña a Daniel a comportarse de manera virtuosa –dentro de un contexto criminal, no olvidemos que los protagonistas son fugitivos, aunque esté justificado– y decide tomar un camino virtuoso, ambos se rendirán y comprenderán la futilidad de su huida, aunque esta decisión acabe con Sean encarcelado.

Otra forma de virtuosismo es no explotar los recursos naturales en mundos ludoficcionales como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Adoptar un discurso vegetariano en el juego de Nintendo (Westerlaken, 2017), implica no matar a ningún animal y alimentarse tan solo de fruta y verdura, limitando en consecuencia sus posibilidades mecánicas y no tener acceso a algunas mejoras. Por suerte hay cantidad de recetas vegetarianas, por lo que nunca es demasiado duro. Pero se trata de una postura ética que va más allá del reglamento. En *Red Dead Redemption 2* también se puede avanzar sin acabar con ningún animal, aunque es más complicado debido a que el mundo está plagado de razas violentas de las que es difícil escapar, como los pumas. Pero más allá de la defensa propia, no explotar a los animales como recursos para cocinar y crear objetos, es un comportamiento virtuoso desde un punto de vista ético que va más allá de los deberes impuestos por el reglamento y la ficción. Por lo tanto, podríamos hablar de un comportamiento supererogatorio (Heyd, 2019), actos moralmente buenos aun sin ser estrictamente necesarios, pues el jugador va más allá de los deberes impuestos por el sistema. Es una forma de afrontar un sistema de juego de forma ideológica.

Patrones y componentes:

- **Mecánicas**
 - Control – verbos: El modo en que se utiliza la agencia determina quiénes somos en el mundo ludoficcional. Los verbos disponibles delimitan las posibilidades de comportamiento virtuoso del jugador dentro de las coordenadas éticas del mundo ludoficcional.

- **Performance**

- Perfil – implicación: La implicación es un componente imprescindible para el comportamiento virtuoso del jugador, puesto que depende de él jugar con actitud virtuosa.
- Habilidad – hándicap autoimpuesto: La tendencia de actuar de manera virtuosa en juegos de habilidad, necesita implicación y que el jugador se autoimponga hándicaps como no matar a nadie en un juego de sigilo.
- Contextualización – contexto de partida, creación: Para comprender la alineación ética de un mundo ludoficcional es aconsejable conocer su contexto de creación para poder ponerlo a prueba durante la partida.
- Interpretación – discurso, sentido: El comportamiento virtuoso del jugador, que tiene que estar soportado por el sistema ludoficcional, adquiere sentido en la interpretación crítica de sus acciones y los efectos que estas tienen en el mundo desde lo discursivo.
- Identidad – expresiva: La actuación virtuosa dentro de los límites de la ludoficción, sobre todo si es supererogatoria, es una identidad expresiva del jugador para afrontar un juego desde lo ideológico.

- **Ficción**

- Mundo ludoficcional – coordenadas éticas, límites: Para poner en práctica un comportamiento virtuoso la ludoficción debe tener unas coordenadas éticas y unos límites definidos.
- Temática – objeto central, postura: Poder adoptar actitudes virtuosas se articula en una postura ideológica afirmada en unas temáticas concretas.
- Atmósfera – tono, tempo: Al afrontar la ludoficción con actitudes virtuosas se añaden matices tonales a la obra y hacen el discurso más complejo, tanto desde lo personal como desde las posibilidades de la ludoficción e imprime una temporalidad más reflexiva.
- Afectos – empatía: La expresión virtuosa y libre del jugador le permite empatizar de forma más significativa con la ludoficción.

Reflexiones finales:

La virtud en el videojuego puede implementarse en sistemas morales que juzgan la actuación del jugador a raíz de unos valores imbricados en el reglamento. Son sistemas que reducen la complejidad moral a un sistema binario que oscila entre la luz y la oscuridad en *Star Wars: Caballeros de la antigua república* (BioWare, 2003), entre el parangón y el renegado en *Mass Effect* o entre héroe y antihéroe en *inFamous: Second Son* (Sucker Punch Productions, 2014). Sin embargo, estos sistemas no pueden reducirse a visiones utilitaristas que solo dan significado al

resultado, a la forma en que la decisión afecta al sistema y este, a su vez, queda reflejado en la ficción; puesto que resulta más relevante cómo las decisiones afectan al jugador y cómo este, en consecuencia, afecta a la ludoficción. Esto es, una forma de dificultad afectiva. Si entendemos que el jugador es siempre responsable de sus actos, su actitud variará dependiendo de cómo le afectan los resultados de sus acciones. Esto puede repercutir en la adopción de una actitud virtuosa, aunque no sea obligatoria ni esté recompensado e, incluso, resulte en un aumento de la dificultad.

Como exponemos en la descripción, la actitud virtuosa del jugador no solo depende de las decisiones directas que le obligan a posicionarse, sino de sistemas que permitan comportamientos que afectan de forma diferente a la ludoficción, como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, o mecanismos no obligatorios que integran actitudes altruistas en el sistema, como *Nier: Automata*. Por tanto, el comportamiento virtuoso del jugador, aunque sea una manifestación de su interioridad, debe estar soportado por el sistema. Jugar a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sin matar animales es posible porque el sistema lo permite no obligando al jugador a alimentarse solo de animales. Por lo tanto, aunque sea una decisión del jugador, la ciber virtud solo puede darse en el engarce entre humano y robot, entre jugador y juego.

Conclusiones y futuro de la investigación

I. Reflexiones finales

La dificultad en el videojuego es la expresión de una resistencia en el avance del jugador en pos de un estado deseado, diseñada con intenciones expresivas para generar un efecto estético determinado. Este objeto de estudio, como puede observarse a lo largo del desarrollo de la tesis, acompaña al videojuego desde sus inicios y se formula como uno de sus principales elementos de diseño en forma de “reto”. La mirada habitual al abordar el reto como objeto de estudio deriva en perspectivas superficiales que no exploran su significado, o en discursos que solo profundizan en la concepción mecánica, normalmente en el reto de habilidad desde diferentes acepciones. El desdén hacia otras expresiones de la dificultad evidencia que existe una incuestionable falta de estudios y aproximaciones que legitimen el reto y la experiencia de la dificultad como estética. Aunque parece que en los últimos años la dificultad y el reto ha sido pensada desde perspectivas estéticas (Anable, 2018; Jagoda, 2018; Keogh, 2015; Mitchell et al., 2020; Sharp, 2015), permanece la reducción formalista de muchos estudios académicos (Keogh, 2014), una despreocupación por un elemento que, por otro lado, está considerado esencial en muchas aproximaciones al reto, tanto desde perspectivas de diseño como emocionales.

Esta falta de preocupación o desinterés en explorar la idiosincrasia de la dificultad en el videojuego nos ha llevado al desarrollo de esta tesis que iniciábamos formulando una pregunta clave para la investigación: “¿qué es la dificultad en el videojuego?” Se trata de una pregunta simple con una respuesta que deriva en reflexiones mucho más complejas, aunque puede resumirse en: “la dificultad es la resistencia de un texto de cualquier tipo a ser leído”; que en el marco del videojuego se traduce en “una exigencia que nace de enfrentar al jugador a un problema o conflicto que debe solucionar con tareas no triviales que demandan algún tipo de esfuerzo”.

De esta respuesta no cesan de brotar nuevas preguntas y reflexiones en torno al significado de la dificultad y el reto, como: ¿qué es esta resistencia y cómo se ejerce? ¿qué tipos de resistencias introduce un texto? ¿cómo afecta esta resistencia a la lectura del texto concreto? ¿qué expresa o puede expresar el texto mediante esta resistencia como expresión de la dificultad? Estas y otras preguntas han articulado la tesis, no buscando ser resueltas al vuelo, sino como una forma reflexiva de aproximarse al objeto de estudio. Como hemos desarrollado a lo largo de la tesis, la dificultad se muestra como una experiencia más compleja que el simple obstáculo que se interpone entre el jugador y un objetivo del sistema; es un recurso estético con valor expresivo. Y este valor puede tomar diferentes formas dependiendo del juego y del jugador, de cómo entablan un diálogo donde establecen lazos afectivos y dinámicas de poder. La dificultad, como hemos insistido desde el inicio de la tesis, es una forma expresiva temática, ética, política, afectiva, narrativa, poética, interpretativa y cognitiva. Los rasgos definitorios del videojuego no se resumen en las pruebas de habilidad, por lo que deben quedar también reflejados en la estética de la dificultad.

El objetivo principal de la presente tesis es reflexionar sobre el sentido de la dificultad como estética desde la filosofía, confrontando nuestro estudio a la idea de la estética forjada en el MDA (Hunicke et al., 2004), puesto que su sentido expresa unas emociones o gratificaciones; mientras que nuestro modelo del triángulo MPF todo está relacionado con la estética, como una problematización de la experiencia emocional en el arte y el juicio. Por ello, el MPF forja una relación directa entre el videojuego como objeto ludoficcional, que conjuga un apartado lúdico situado dentro de una ficción, y la performance del jugador. Sobre la base del MPF, destilado de la literatura analizada y puesta a dialogar en el desarrollo teórico, formulamos una taxonomía de motivos que recogen tendencias lúdicas, ficcionales, temáticas o coyunturales, en la intersección con la performance del jugador. A continuación, procedemos a resolver las preguntas de la investigación –que a la postre nos sirve como resumen del marco teórico–, verificar la hipótesis que articula la tesis y comprobar el cumplimiento de los objetivos iniciales.

II. Resolución de las preguntas de la investigación

Antes de verificar el cumplimiento de la hipótesis procedemos a refrescar las dudas que articulan toda la investigación y que, como explicábamos, surgieron en investigaciones previas para ampliarse y matizarse en el curso de la presente investigación. Estas preguntas –cuya base ya se ha presentado someramente en el primer apartado de estas conclusiones– son las siguientes:

1. *¿Qué es la dificultad en el videojuego?*

La dificultad es la resistencia de un texto ludoficcional a ser leído, una exigencia que nace de enfrentar al jugador a un problema o conflicto que debe solucionar con tareas no triviales que demandan algún tipo de esfuerzo.

2. *¿Cuál es la significación estética de la dificultad dentro de la compleja experiencia ludoficcional?*

La dificultad es un reto que obliga al jugador a esforzarse para poder superarlo, que tiene valor estético porque provoca una respuesta emocional en el jugador, que depende de su configuración, de los elementos que dan forma a esta resistencia y de las herramientas que dispone el jugador para enfrentarla.

3. *¿Cuál es el papel del jugador como sujeto estético que afronta la dificultad ludoficcional?*

El jugador es el agente que activa el texto, un sujeto con unos conocimientos, aptitudes, preferencias e implicación con el texto ludoficcional que dirigen y determinan cómo se enfrenta a la dificultad.

4. *¿Cómo afecta el contexto de juego a la experiencia de la dificultad?*

Toda partida tiene lugar en un espacio y tiempo concretos que afectan de formas significativas e intangibles al devenir de la partida entendida como performance.

5. *¿Cómo definimos las intensas emociones que nos transmite la dificultad estética en el videojuego?*

Las respuestas emocionales que provoca la dificultad, aunque causen dolor y sufrimiento son atractivas porque enfrentan al jugador a una paradoja similar a la tragedia o el horror en la ficción, emociones que normalmente evitamos pero que en el marco ficcional son aceptadas y buscadas de forma activa porque provocan una respuesta estética.

6. *¿Qué recursos formales y estéticos utiliza el videojuego para expresar dificultad más allá del reto mecánico centrado en la coordinación mano-ojo, los reflejos y, en menor, medida, el reto cognitivo?*

Partiendo de la concepción de la dificultad como una resistencia que implica cualquier forma de esfuerzo, este puede ser un esfuerzo mecánico, cognitivo, interpretativo, ficcional, poético o afectivo, entre otros.

7. *¿Cuál es el valor estético del reto mecánico dentro del complejo entramado de la experiencia de la dificultad?*

El reto de dificultad mecánica centrado en la habilidad no carece de valor estético, porque su disposición siempre implica una respuesta emocional que oscila entre la superación personal y el sufrimiento.

8. *¿Es realmente esencial el reto en los términos meritocráticos en los que se ha establecido habitualmente?*

Aunque el reto mecánico de habilidad nos retrotrae al terreno de la meritocracia, la presencia de todas estas fórmulas de reto ajenas a la habilidad denota lo innecesario de las prácticas meritocráticas. Cuanto menos, como una necesidad, puesto que hay algunos juegos que funcionan bien valiéndose en ellas.

9. *¿Qué importancia tiene, como recurso estético, la dificultad interpretativa o narrativa, la complejidad ética o emocional o el tratamiento de temáticas complejas?*

Todas son formas de reto no-mecánico formuladas en coordenadas alejadas del reto mecánico tradicional, pero todas tienen un valor estético que depende tanto del juego como objeto ludoficcional, como de los intereses, perfil y contexto del jugador. Los retos interpretativos exigen una aproximación crítica al objeto de estudio; la complejidad ética y temática sitúa al jugador en escenarios de moralidad gris; mientras que las narrativas complejas demandan un esfuerzo por comprenderlas.

Estas nueve preguntas oscilan en todo momento en torno a la cuestión inicial sobre el significado de la dificultad en el videojuego, es decir, viran de lo general a lo específico. Al inicio de la tesis exponemos que el objetivo de estas preguntas no es resolverlas al vuelo, sino que su propósito es

invitar a la reflexión, cuestionarse las certezas que vehiculan la idea de la dificultad en el videojuego, ponerlas en duda. Sin embargo, consideramos interesante el ejercicio de reflexionar en torno a estas preguntas y, de paso, proponer una respuesta satisfactoria que sirva de resumen de la tesis. Se trata de las respuestas cortas a la pregunta que articula toda la tesis frente a la respuesta desarrollada y matizada que corresponde a la tesis en su totalidad. A continuación, reunimos todas las respuestas para formularlas como resumen:

¿Qué es la dificultad en el videojuego? La dificultad es una fuerza que se opone en la consecución de un objetivo concreto. En el terreno del arte, se trata de un atributo relevante para toda experiencia estética que Steiner describe –en el arte y la poesía de finales del siglo XIX– utilizando conceptos como opacidad o resistencia a la inmediatez y la comprensión. La dificultad desde la estética es la resistencia que propone una obra de arte o un texto para ser comprendido, para ser leído. En el videojuego en concreto, esta dificultad también afecta a la como lo “leemos” y, por lo tanto, a cómo lo jugamos y experimentamos. Es, entonces, la resistencia de un texto ludoficcional a ser leído, una exigencia que nace de enfrentar al jugador a un problema o conflicto que debe solucionar con tareas no triviales que demandan algún tipo de esfuerzo.

La dificultad es una forma de resistencia al avance del jugador en su insistencia por alcanzar un estado deseado, que tiene un valor estético porque provoca una respuesta emocional al jugador, que depende de su configuración, de los elementos lúdicos y ficcionales que le dan forma y de las herramientas que dispone el jugador para enfrentarla. Esta respuesta emocional hace que estas resistencias, aunque causen dolor y sufrimiento –o precisamente debido a este dolor– como respuesta estética dentro del marco de la ficción, sean atractivas para el jugador, porque lo enfrenta a una paradoja similar a la tragedia o el horror en la ficción, emociones que normalmente evitamos pero que en el marco ficcional son aceptadas y buscadas de forma activa.

Dentro del marco experiencial de la dificultad, el jugador es el agente que activa el texto, un sujeto activo con unos conocimientos, aptitudes, preferencias e implicación con el texto ludoficcional que dirigen y determinan cómo se enfrenta a la dificultad. Es una pieza esencial en la construcción de la dificultad porque esta es única y personal, la dificultad se configura en el diálogo entre el juego como objeto y el jugador dentro de un contexto. Toda partida tiene lugar en un espacio y tiempo concretos, en un marco contextual histórico, social y económico, que afecta al devenir de la partida entendida como performance de formas significativas e intangibles.

Partiendo de la concepción inicial de la dificultad como una resistencia que implica cualquier forma de esfuerzo del jugador, este puede mostrarse como un esfuerzo

mecánico, cognitivo, interpretativo, ficcional, poético o afectivo, entre otros. Aceptar que todos estos elementos son parte de la experiencia de juego significa que también afectan al reto y, por lo tanto, son una fuente de dificultad lúdica. Así, los obstáculos son todo conflicto artificial y fuerza opositora en el avance del jugador hacia un estado deseado, que no es necesariamente uno de los objetivos directos del diseño.

Esta postura se contrapone a la usual cerrazón en torno al reto como fuente de dificultad mecánica, principalmente, diferentes expresiones de pruebas de habilidad. Sin embargo, el reto mecánico no carece de interés estético, porque su disposición siempre implica una respuesta emocional que oscila entre la superación personal al sufrimiento adscrito a la sumisión ante un reto que demanda un gran esfuerzo. Aunque este tipo de configuraciones del reto nos retrotrae a los términos correspondientes a la meritocracia –que se trata más de una problemática coyuntural de la contemporaneidad, sin quitarle importancia a su uso en el videojuego–, la presencia de todas estas fórmulas de reto ajenas a la habilidad, denota lo innecesario de las prácticas meritocráticas. Cuanto menos, como una necesidad, puesto que hay algunos juegos que funcionan bien valiéndose en ellas.

La relevancia de los retos interpretativos, que demandan una aproximación crítica al objeto de estudio; la complejidad ética y temática que sitúa al jugador en situaciones de moralidades grises, o la formulación de narrativas complejas que escapan de la fácil comprensión. El reto no-mecánico se formula en coordenadas alejadas del reto mecánico tradicional, pero todas tienen un valor estético que depende tanto del juego como objeto ludoficcional, como del jugador, sus intereses, perfil y contexto. Conceptos resumidos en la performance. El enfoque de la dificultad en esta tesis tiene un carácter holístico, que integra ambos elementos imprescindibles en la construcción de la experiencia estética en general, y en relación con la dificultad en particular.

Con este resumen como respuesta a la cuestión sobre la dificultad en el videojuego, procedemos a verificar la hipótesis.

III. Verificación de la hipótesis

Con esta descripción que intenta responder de manera superficial las preguntas formuladas en la introducción nos situamos ante la tesitura de verificar la validez de la hipótesis propuesta al inicio de la investigación en los siguientes términos:

La dificultad en el videojuego tiene valor estético más allá del reto mecánico y de habilidad, y este valor estético se construye en torno a retos narrativos, afectivos, cognitivos o interpretativos, formando un fenómeno complejo y ambiguo.

Retomando la respuesta a las preguntas de la investigación escrita en el apartado previo podemos dar la hipótesis por validada, puesto que demuestra cómo la dificultad se expresa en forma de retos que van más allá del reto mecánico. La complejidad de la dificultad ya queda evidenciada desde la revisión de la literatura, que de manera dispersa ha ido cubriendo diferentes aspectos relacionados con esta naturaleza estética sin establecer los vínculos que presentamos aquí. Así mismo, la necesidad que encontramos de desarrollar una propuesta metodológica específica es significativa de la complejidad de la dificultad: analizarla desde fórmulas puramente mecánicas deja fuera multitud de aspectos que son centrales en la experiencia estética. Estos aspectos son representados en el triángulo MPF como mecánicas, performance y ficción, tres aspectos especialmente relevantes para el estudio del videojuego como experiencia estética. A partir de estas tres perspectivas del videojuego se recogen en sendos módulos un conjunto de patrones y componentes –descriptores de aspectos intrínsecos de cada módulo y representaciones de sus posibles usos– que permiten abordar con más detalle, pero siempre desde una perspectiva amplia y reflexiva, los elementos que pueden definir la dificultad en el videojuego.

Este modelo, aplicado a un variado conjunto de obras ludoficcionales, ha ayudado a la elaboración de veinticinco motivos que describen tendencias que abordan la estética de la dificultad incorporando esta triple perspectiva. Es decir, describen el videojuego como un fenómeno ambiguo y complejo que describe los valores estéticos del videojuego más allá del reto mecánico y de habilidad, expandiendo la expresividad de la dificultad a retos de carácter narrativos, afectivos, cognitivos, interpretativos, poéticos, políticos o metalépticos, entre otros. El desarrollo teórico, metodología y taxonomía estética recogidos en esta investigación tienen como objetivo principal reformular el sentido de la dificultad dentro de los game studies para alejarlo de perspectivas formalistas que encorsetan el pensamiento en torno al objeto de estudio y llevarlo al terreno de la estética, donde no puede quedar recluido en los discursos cerrados en torno a las reglas y las mecánicas.

IV. Consecución de los objetivos

A continuación, describimos el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de la tesis necesarios para llevarnos a la confirmación de nuestra hipótesis:

1. *Demostrar que la dificultad tiene un sentido estético que va más allá del reto de habilidad y que contribuye a la construcción y negociación de sentido.*

Demostramos que la dificultad va más allá del reto u obstáculo de habilidad describiendo todo reto como un elemento de resistencia, conflicto artificial o fuerza opositora en el avance del jugador hacia un estado deseado. Con este argumento, la resistencia al avance del jugador hacia un estado deseado puede adscribirse a cualquier tipo de resistencia y a cualquier tipo de estado deseado. Aunque el reto de habilidad está construido en torno a estructuras lúdicas que

buscan generar un conflicto directo –el reto de habilidad siempre será difícil en diferentes rangos–, también lo está el reto cognitivo, aunque este conflicto sea más reflexivo. No obstante, aunque ambos son elementos del sistema creadores de sentido, son elementos estéticos, tanto el reto de habilidad como el reto cognitivo son desafíos mecánicos, esto es, son pruebas por superar planteadas desde el sistema. Por ello, en nuestro estudio introducimos los retos no-mecánicos, un concepto que gracias al cual podemos aglutinar todas aquellas formas de reto que no se adscriben al reto mecánico. Los retos no-mecánicos son aquellos retos clasificados, a partir de la literatura que abordaba este tema de forma superficial o profunda, como: reto de toma de decisiones, emocional y afectivo, temático, ficcional y narrativo, interpretativo y hermenéutico, metaléptico y poético, sensorial y perceptivo. En un término medio entre los retos mecánicos –debido a que todos están adscritos al reto de habilidad o cognitivo– y los no-mecánicos –pues también tienen parte de dificultad emocional y sensorial– los retos de esfuerzo y dedicación, de azar e incertidumbre, de navegación y exploración. Todas estas formas de reto plantean un desafío que se resiste al avance del jugador hacia un estado deseado, sea este el final de nivel, descubrir los secretos de la trama, desarrollar una relación con otro personaje del mundo o interpretar el discurso y las intenciones de la obra.

2. *Delimitar qué aspectos generales afectan a la experiencia de la dificultad a partir de tres dimensiones significativas: mecánicas, performance y ficción.*

Para delimitar qué aspectos generales afectan a la experiencia de la dificultad a partir de las tres dimensiones significativas de las mecánicas, performance y ficción, primero tuvimos que definir el significado de estas tres dimensiones. Limitamos el modelo de análisis a tres dimensiones por influencia del modelo MDA y, partiendo de este, configurar nuestro propio modelo, puesto que el MDA se queda corto para las necesidades de nuestra investigación. Esto se debe al carácter formalista del modelo, principalmente interesado en relacionar mecanismos del juego con respuestas emocionales, a las que definen como “estéticas”. Pero la A de “aesthetics” del MDA no sirve para hablar de estética, principalmente, porque su uso poco tiene que ver con la rama filosófica que describe. El MPF es un modelo que ilumina los aspectos del videojuego que mejor encajan con la filosofía de la estética, puesto que en nuestro modelo todos los componentes están pensados para hablar de la estética como la problematización de la experiencia emocional, desde el juicio estético y artístico. Los tres módulos simbolizan sendos elementos significativos del videojuego y los define dentro de parcelas diferenciadas que representan características necesarias para dar forma al juego, como son las reglas como elemento central, la ficción que contextualiza las reglas y el jugador como eje central que ejecuta y pone en marcha el juego. A partir de aquí, el trabajo se limitó al revisar la literatura pertinente a cada aspecto y distribuir los elementos significativos que encajaban mejor en cada uno de los módulos. La delimitación de estos elementos, por lo tanto,

proviene de la imbricación entre el marco teórico y los elementos detectados como relevantes durante el play testing.

3. *Proporcionar un modelo de análisis crítico centrado en la significación estética del videojuego, no de encorsetados discursos formalistas.*

El triángulo MPF es un modelo de análisis que cumple con el objetivo de alejarse de los encorsetados discursos formalistas y adentrarse en la significación estética, al estar construido como una fórmula abierta al análisis. Es decir, aunque superficialmente el modelo puede parecer formalista –y se inspira en uno– el modelo está pensado para establecer concomitancias directas entre todos sus componentes, evidenciando de esta forma las complejidades de la experiencia ludoficcional. Decíamos que el objetivo del triángulo MPF es identificar los elementos que codifican la dificultad en el videojuego para integrarlos en un único análisis, pero alejándonos de la búsqueda de la certeza, para observar sus complejidades y ambigüedades de la dificultad como estética ludoficcional.

4. *Reorientar la discusión y el análisis de la dificultad hacia coordenadas estéticas que permitan explorar el poder expresivo del lenguaje ludoficcional.*

En el desarrollo teórico reunimos una amplia variedad de teorías que hacemos dialogar entre sí para problematizar el objeto de estudio es el primer paso para reorientar la discusión y el análisis de la dificultad hacia coordenadas estéticas que permitan explorar el poder expresivo del lenguaje ludoficcional. Al asentar estas bases teóricas, desarrollamos la metodología que despliega un conjunto de conceptos útiles para hablar del videojuego desde coordenadas más amplias y así alcanzar el último punto, para cumplir con este objetivo que se halla en la reconceptualización de todo el desarrollo teórico y la aplicación del modelo metodológico en forma de veinticinco motivos, y las reflexiones que proponen, amplían el diálogo resignificando conceptos ya utilizados para ampliar el vocabulario en torno al objeto de estudio.

5. *Aportar una taxonomía de motivos estéticos que ayuden a dirigir el diálogo en torno a la dificultad hacia dichas coordenadas.*

Como ya introducíamos en el anterior punto, los veinticinco motivos sirven para redirigir el diálogo sobre la dificultad hacia nuevas coordenadas estéticas no enclaustradas en los lugares comunes del lenguaje ludoficcional.

6. *Exponer cómo la dificultad depende de la mirada del jugador encarnado dentro de unas coordenadas ludoficcionales y contextuales determinadas.*

La incorporación dentro de nuestro modelo de análisis de la perspectiva del jugador como performance, sustentada en la teoría presentada en el desarrollo teórico, resignifica al jugador en una perspectiva filosófica y de la experiencia estética de la dificultad. La performance es relevante porque engloba tanto el perfil del jugador, como sus habilidades performativas, analíticas e interpretativas, además de la posibilidad expresiva de su identidad

y del contexto donde acontece la partida y de creación de la obra. Se trata de un conjunto de factores ajenos al juego como objeto que son importantes en la significación del videojuego como estética, situando al jugador como sujeto de la experiencia estética e incorpora el juego como objeto dentro de un contexto sociocultural que es ejecutado por un sujeto único.

7. *Aportar un análisis que albergue un amplio espectro de sensibilidades ludoficcionales, desde las grandes producciones a obras experimentales, representativas del estado de la cuestión actual en la industria del videojuego.*

Desde el principio nuestro objetivo era que el análisis no quedase encerrado por una mirada única al videojuego como objeto cultural. Para radiografiar el contexto del videojuego contemporáneo y así ponerlo a dialogar con nuestra perspectiva de la dificultad, es necesario incorporar multitud de miradas, desde las grandes producciones –*Death Stranding*, *The Last of Us Parte II*–, videojuegos independientes –*This War of Mine*, *Her Story*–, experimentales –*Orchids to Dusk*, *The Path*–, videojuegos del presente y del pasado –*The Secret of Monkey Island*, *Silent Hill*–. De esta forma, se otorga la misma relevancia al videojuego experimental que a la superproducción, puesto que todas son valiosas como experiencias estéticas de la dificultad. Para la selección de juegos se ha tomado la experiencia personal del autor, respaldada y edificada sobre la literatura del marco teórico.

Con esto consideramos explicado cómo hemos cumplido con los objetivos de la tesis.

V. Futuras líneas de investigación

La resolución de los objetivos y verificación de la hipótesis nos permite resituar esta investigación y establecer un nuevo punto de partida para próximas aportaciones al estudio de la dificultad como estética ludoficcional. La presente tesis sirve como base desde la que fundamentar las futuras ampliaciones del estudio. Algunas de estas ampliaciones ya se han sugerido en páginas previas, principalmente como nuevas perspectivas y miradas desde las que abordar el objeto de estudio. Estas nuevas miradas son la materialización de las reflexiones que han aflorado en el progreso de la investigación y en la exploración de los límites impuestos ante un objeto de estudio tan amplio. La primera de estas ampliaciones deviene de estas limitaciones autoimpuestas, ya que se trata de la elaboración de los motivos de la estética de la dificultad desechados. Como hemos expuesto en la justificación de la muestra y en el tercer bloque de la tesis, algunos de estos motivos desechados han sido adsorbidos por otros para dar preferencia a otros más representativos y que formulan la taxonomía final. Por lo tanto, una de las futuras líneas de investigación es ampliar la taxonomía de motivos de la dificultad, haciendo uso del triángulo MPF como herramienta de análisis, para explorar los matices y nuevas miradas que han quedado fuera de esta primera aproximación al objeto de estudio.

Entrando en perspectivas específicas, una de las principales líneas que han quedado abiertas es la aproximación narrativa a la dificultad ludoficcional, asentándola en el estudio narratológico desde el análisis textual y la teoría de las películas puzzle, mindgame films y las narrativas complejas, que en este estudio han quedado resumidas en el motivo “complejidad narrativa”. Como exponíamos anteriormente, algunas de estas vías pueden ser la baja comunicabilidad narrativa, la metarreferencialidad o las narrativas dislocadas.

Unido a la ampliación de la complejidad narrativa como estética de la dificultad, otra futura línea de investigación es abordar con mayor especificidad el tratamiento de temáticas complejas, problemáticas filosóficas y sociopolíticas. En otras palabras, aplicar el análisis textual a un conjunto de ejemplos para delimitar estas temáticas y problemáticas desde la dificultad como estética. Este tema ya ha sido introducido en nuestro estudio mediante los motivos del “fatalismo”, las “decisiones trágicas”, la “soledad”, el “aburrimiento” y la “sociopolítica”. Este conjunto de motivos son una muestra de las posibilidades expresivas del motivo, pero consideramos interesante abordar estos temas y otros –apuntados en la justificación de la muestra, como la culpa, el pesimismo o el trauma– de forma más certera y específica ampliando el marco teórico para explorarlos desde la rigurosidad que merecen.

Uno de los motivos desechados, el metagaming, buscaba incorporar varias fórmulas en las que el jugador se imponía al sistema para transgredirlo. En la taxonomía final incorporamos la “cibervirtud” como la exploración –dentro de los límites de cada juego en concreto– de la identidad virtuosa del jugador como una búsqueda de las posibilidades estéticas del juego, en contraposición de las perspectivas más utilitaristas. Sin embargo, se trata de una única mirada –que además entra dentro de las coordenadas éticas del sistema– a las posibilidades estéticas de la transgresión del jugador dentro del marco ludoficcional.

Por otro lado, una vez reflejadas las líneas que se han ido perfilando a lo largo de la tesis, pero que no han tenido cabida, se abren paso otras posibles líneas de investigación que amplían el objeto de estudio desde otras perspectivas. Una de las más valiosas es la aplicación del MPF y la construcción de una taxonomía de motivos en torno al juego de mesa, que fue desechado en las últimas fases de la investigación por la minúscula muestra que añadía al análisis del objeto de estudio. Explorar las posibilidades expresivas de la dificultad como estética en juego analógico puede ser una investigación muy prometedora.

También apuntábamos en la justificación de la muestra cómo la centralidad del estudio en videojuegos contemporáneos deja abierta la puerta a un estudio con perspectiva histórica de la estética de la dificultad. El videojuego retro ha quedado fuera por que suponía una apertura demasiado grande al foco de estudio, así como por el esfuerzo extra para contextualizarlos. Plantear una investigación sobre la evolución de los motivos estéticos de la dificultad, observar

cómo han mutado o desaparecido es esencial para dar valor a la investigación de la dificultad, pues son las bases sobre las que se sustentan los motivos descritos, son los imaginarios ludoficcionales a los que remite.

Como hemos dejado constancia, es también relevante entender cómo se define y se aborda la dificultad en entornos multijugador y competitivos. Se trata de una perspectiva que escapa de los conocimientos y preferencias del autor, pero el enfrentamiento y/o colaboración con otros aporta nuevas perspectivas que no pueden ser obviadas dada su relevancia. De la misma manera, podría ser fructífero profundizar en el metajuego de comunidades que modifican algunas reglas para cambiar los significados de videojuegos concretos en pos de aumentar la dificultad.

Por último, hay varias tendencias que pueden abrir otros caminos a nuestro objeto de estudio, como los glitches, no como una cuestión de diseño, sino como errores concretos pueden suponer un aumento de la experiencia de la dificultad desde diferentes perspectivas; o la Realidad Virtual, sobre todo por las formas en que afecta a los motivos vinculados al terror, puesto que el aislamiento del dispositivo enuncia nuevas formas de enfrentarse a los espacios inhabitables y la soledad real y existencial de transitar estos espacios; también, explorar las implicaciones de las limitaciones físicas del jugador y las opciones de adaptabilidad que pueden afectar de formas significativas a la experiencia de juego. Mencionábamos de soslayo en nuestra introducción al motivo que este guarda una especial relación con la figura del autor –como mínimo desde la mirada planteada por Balló y Bergala–, una relación que no ha podido ser corroborada en nuestro estudio. También asumimos las faltas en nuestro análisis, espacios por cubrir en la larga historia del videojuego, por lo que una perspectiva histórica de la estética de la dificultad podría ser otra vía de investigación futura reveladora.

Uno de los objetivos que esperamos cumplir –puesto que nos es ajeno–, es aportar una nueva mirada que ilumine la discusión sobre los límites expresivos del videojuego hacia terrenos menos encorsetados que las perspectivas formales que, aunque útiles, denotan poca inquietud por explorar el videojuego desde otras coordenadas. El objetivo de generar cierta reflexión, como expresamos desde estas líneas, queda reflejado en estas posibles líneas de investigación que nacen no de las carencias –pues cumple con el objetivo de articular un discurso sobre la dificultad como estética del videojuego– sino de las inquietudes nacidas durante la investigación, que nos han llevado a reflexionar sobre posibles miradas al futuro que profundicen en el sentido estético de la dificultad.

Referencias bibliográficas

I. Bibliografía

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 129–133.
<https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. *3rd Digital Games Research Association International Conference: “Situated Play”, DiGRA 2007*, 130–133. https://doi.org/10.1057/9781137429704_13
- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Proceedings of the 2003 DiGRA Conference Level Up, 9.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design, Third Edition*. New Riders Publishing.
- Ahmed, S. (2015). *La política cultural de las emociones*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ahmed, S. (2019). *La promesa de la felicidad: Una crítica cultural al imperativo de la alegría*. Caja Negra Editora.
- Alberini, S. (2014, December 9). Rise of the Roguelikes: Why The Binding of Isaac Makes for Great Stories. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/blogs/SebastianAlberini/20141209/231870/Rise_of_the_Roguelikes_Why_The_Binding_of_Isaac_Makes_for_Great_Stories.php
- Alexander, L. (2014, August 28). “Gamers” don’t have to be your audience. “Gamers” are over. *Gamasutra* .
https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.
- Amador Bech, J. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los proceso de formación de la identidad colectiva e individual. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 44 (176), 61–99.
<https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.1999.176.49010>
- Anable, A. (2013). Casual Games, Time Management, and the Work of Affect. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 2. <https://doi.org/10.7264/N3ZW1HVD>

- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings*. University of Minnesota Press.
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art*. Seven Stories Press, U.S.
- Aponte, M.-V., Levieux, G., & Natkin, S. (2011). Measuring the level of difficulty in single player video games. *Entertainment Computing*, 2 (4), 205–213.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2011.04.001>
- Apperley, T. (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Institute of Network Cultures.
- Apperley, T. (2015). The Right to Play in the Digital Era. In *Video Game Policy*, 193-205.
- Arjoranta, J. (2011). Do We Need Real-Time Hermeneutics? Structures of Meaning in Games. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Arjoranta, J. (2015). *Real-time hermeneutics : meaning-making in ludonarrative digital games*. Academic dissertation. University of Jyväskylä.
- Avedon, E., & Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. John Wiley & Sons.
- Backe, H.-J. (2017). Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History. *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment*, 8 (2), 39–55. <https://doi.org/10.37536/ecoazona.2017.8.2.1362>
- Balló, J., & Bergala, A. (2016). *Motivos visuales del cine*. Galaxia Gutenberg, S.L.
- Balló, J., & Pérez, X. (2005). *Yo ya he estado aquí: ficciones de la repetición*. Anagrama.
- Balló, J. y Pérez, X. (1997). *La Semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Barlow, S. (2019). *Deep Dive: Telling Lies - Making a mechanic out of scrubbing video*. Gamasutra.
https://www.gamasutra.com/view/news/351720/Deep_Dive_Telling_Lies__Making_a_mechanic_out_of_scrubbing_video.php
- Bateman, C. (2018). *The Virtuous Cyborg*. Eyewear Publishing
- Bateman, C. (2015). *Fiction Denial and the Liberation of Games*. Conference: Ab extra paper at DiGRA 2015

- Bateman, C. (2014). What are we playing with? Role-taking, role-play, and story-play with Tolkien's legendarium. *International Journal of Play*, 3 (2), 107–118.
<https://doi.org/10.1080/21594937.2013.877639>
- Bateman, C. (2016). The Aesthetic Motives of Play. In *Emotion in Games*, 3-20.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-41316-7_1
- Becker, K. (2011). Studying Commercial Games: Justifying Choices. *Journal of Game Design and Development Education*, 1 (1), 48–53.
- Bellomy, I. (2017, March 20). What Counts: Configuring the Human in Platform Studies | Analog Game Studies. <http://analoggamestudies.org/2017/03/what-counts/>
- Benford, S., Greenhalgh, C., Giannachi, G., Walker, B., Marshall, J., & Rodden, T. (2012). Uncomfortable interactions. *CHI '12: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2005–2014*. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208347>
- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, J. (2011). Well read: applying close reading techniques to gameplay experiences, *EN Well played 3.0: video games, value and meaning*.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. C. R. Media (ed.).
- Björk, S. (2015). Fabricated innocence: How people can be lured into feel-bad games. In *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, 171–187. Taylor and Francis Inc.
- Björk, S. & Juul, J. (2012). Zero-player games or: what we talk about when we talk about players. *Philosophy of Computer Games Conference*.
- Bogost, I. (2008). *The Rhetoric of Video Games*. " *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 117–140. The MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. University of Minnesota Press
- Bogost, I. (2016). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. Basic Books.
- Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. University of Minnesota Press.
- Bopp, J. A., Opwis, K., & Mekler, E. D. (2018). “An odd kind of pleasure”: Differentiating emotional challenge in digital games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2018-April*. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173615>
- Boutros, D. (2008, September 16). *Difficulty is Difficult: Designing for Hard Modes in Games*.

- Gamasutra .
https://www.gamasutra.com/view/feature/3787/difficulty_is_difficult_designing_.php
- Bown, A. (2015). *Enjoying it: Candy crush and capitalism*. John Hunt Publishing.
- Bown, A. (2017). *The playstation dreamworld*. Polity Press.
- Brown, J., Gerling, K., Dickinson, P., & Kirman, B. (2015). Dead Fun: Uncomfortable Interactions in a Virtual Reality Game for Coffins. *Proceedings of the 2015*, 475–480.
<https://doi.org/10.1145/2793107.2810307>
- Bura, S. (2008, July 29). *Emotion Engineering: A Scientific Approach For Understanding Game Appeal*. Gamasutra .
https://www.gamasutra.com/view/feature/132135/emotion_engineering_a_scientific_.php
- Burch, N. (1987). *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Anaya.
- Bycer, J. (2019a). *Frostpunk, Subversive City Builder*. Superjump - Medium.
<https://medium.com/super-jump/frostpunk-subversive-city-builder-8188777d1d1>
- Bycer, J. (2019b, May 9). *Balancing the Chaos of RNG. The Spice of Replayability*. Medium.
<https://medium.com/@GWBycer/balancing-the-chaos-of-rng-8cf9ce7de103>
- Bycer, J. (2019c, May 14). *How Boss Design Has Evolved. A discussion on two major boss design*. Superjump - Medium. <https://medium.com/super-jump/how-boss-design-has-evolved-50929f22af89>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S.A.
- Caldwell, A. (2020). *Moral-making through gameplay*. First Person Scholar.
<http://www.firstpersonscholar.com/6544-2/>
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. The MIT Press
- Camus, A. (1985). *El mito de Sisifo*. Alianza Editorial, 1981.
- Carter, M., & Allison, F. (2017). Fear, loss and meaningful play: Permadeath in DayZ. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2) 143-158 https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.143_1
- Chang, A. (2019). *Playing Nature: Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press
- Chen, J. (2006). *Design Flow in Games*. <http://jenovachen.info/design-flow>
- Cho, H., Donovan, A., & Lee, J. H. (2018). *Art in an algorithm: A taxonomy for describing*

- video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(5), 633–646. <https://doi.org/10.1002/asi.23988>
- Cole, T. (2015). The Tragedy of Betrayal: How the design of Ico and Shadow of the Colossus elicits emotion. *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*
- Cole, T., Cairns, P., & Gillies, M. (2015). Emotional and Functional Challenge in Core and Avant-garde Games. *CHI PLAY '15: Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 121–126. <https://doi.org/10.1145/2793107.2793147>
- Collins, K. (2016). Game Sound in the Mechanical Arcades: An Audio Archaeology. *Game Studies*, 16 (1) <http://gamestudies.org/1601/articles/collins>
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6 (1). http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. MIT Press.
- Constant, T., Levieux, G., Buendia, A., & Natkin, S. (2017). From Objective to Subjective Difficulty Evaluation in Video Games. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 107–127. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67684-5_8
- Conway, S. (2012). We Used to Win, We Used to Lose, We Used to Play: Simulacra, Hypo-Ludicity and the Lost Art of Losing. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 9(1), 27–46. <https://doi.org/10.16997/wpcc.147>
- Cook, D. (2007, July 19). The Chemistry Of Game Design. *Gamasutra* . https://www.gamasutra.com/view/feature/129948/the_chemistry_of_game_design.php
- Costikyan, G. (2002). I have no words & I must design: toward a critical vocabulary for games. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, 1.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Critchley, S. (2014). *Tragedia y modernidad*. Trotta.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology*. Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8>
- Curtis, S. (2015). To Fatality and Beyond: The Deathsetics of Failure in Videogames. *Visualizing Fantastika. The Luminary*, 6.
- Curtis, T. (2012, June 20). XCOM designer: Consequences make success so much sweeter.

- Gamasutra.
https://gamasutra.com/view/news/172584/XCOM_designer_Why_consequences_make_success_so_much_sweeter.php
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*. Ediciones Paidós.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *MIL MESETAS Capitalismo y esquizofrenia*. PRE-TEXTOS.
- Denisova, A., Cairns, P., Guckelsberger, C., & Zendle, D. (2020). Measuring perceived challenge in digital games: Development & validation of the challenge originating from recent gameplay interaction scale (CORGIS). *International Journal of Human Computer Studies*, 137, 102383. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.102383>
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Ediciones Paidós.
- Dibella, S. (2015). *On Well-Formed Fiction*. *First Person Scholar*.
<http://www.firstpersonscholar.com/on-well-formed-fiction/>
- Doyle-Myerscough, K. (2019). *The Path That Lies Ahead: Intimacy Through Overwhelmedness in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*.
- Dubbelman, T. (2016). *Narrative Game Mechanics*. Springer, 10045 LNCS, 39–50.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Lumen.
- Farca, G. (2016). *The Emancipated Player*. *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Fernández-Vara, C. (2009). *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance*. Dissertation Presented to The Academic Faculty. Georgia Institute of Technology.
- Fernández-Vara, C. (2020). *Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones*. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, 64–71. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Fernandez-Vara, C. (2007). *Labyrinth and maze*. In *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism*, 74-77
- Fernández-Vara, C. (2009). *Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance*. *Proceedings of DiGRA 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games*,

- Play, Practice and Theory. <http://digra.org:8080/Plone/dl/db/09287.52457.pdf>
- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play.
- Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to game analysis. Routledge.
- Fernández Vara, C. (2016). El mundo de ficción como clave en el proceso de adaptación: El caso de Blade Runner, el videojuego. *Anàlisi*, 54, 31-43.
<https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2903>
- Flynn-Jones, E. (2015). Don't forget to die: A software update is available for the death drive. In *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. Taylor and Francis Inc.
- Francis, T. (2014). What Works And Why: Invisible Inc. Pentadact.Com.
<https://www.pentadact.com/2014-12-29-what-works-and-why-invisible-inc/>
- Gadamer, H. (1999). *Verdad y método*. Ediciones Sígueme.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- García-Catalán, S, Sorolla-Romero, T., & Martín-Núñez, M. (2019). Reivindicar el detalle: sutilezas y catálisis barthesianas en la ficción televisiva. *Palabra Clave*, 22 (3), e2233.
<https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>
- García-Catalán, Shaila, & Navarro-Remesal, V. (2014). “¡Ey, tú frente a la tele!”: el jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego. *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual*, 211-229.
- García-Catalán, S. & Rodríguez-Serrano, A. (2016). El hogar y el héroe: espacios y subjetividades en *True Detective* (HBO, 2014). *Miguel Hernández Communication Journal*, 7, 5–30.
- Gazzard, A. (2013). The Platform and the Player: exploring the (hi) stories of Elite. *Game Studies* 13 (2) <http://www.gamestudies.org/1302/articles/agazzard>
- Gile, C. (2017, December 5). Different Kinds of Difficulty: Continuous and Aspirational. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/blogs/ChristopherGile/20171205/310954/Different_Kinds_of_Difficulty_Continuous_and_Aspirational.php
- Grodal, T. (2003). Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences. In *The Video Game Theory Reader*. Routledge.

- Gros, F. (2014). *Andar, una filosofía*. Taurus.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual worlds as philosophical tools: How to philosophize with a digital hammer*. Springer.
- Haahr, M. (2018). Playing with vision: Sight and seeing as narrative and game mechanics in survival horror. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 11318 LNCS, 193–205. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_20
- Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso*. Egales.
- Han, B.-C. (2012). *La Sociedad del Cansancio*. Herder.
- Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder.
- Han, B.-C. (2018). *Buen entretenimiento*. Herder.
- Hanich, J. (2010). *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*. Routledge.
- Harpold, T. (2007). Screw the grue: Mediality, metalepsis, recapture. *Game Studies*, 7 (1). <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>
- Headleand, C. J., Jackson, J., Williams, B., Priday, L., Teahan, W. J., & Ap Cenydd, L. (2016). How the perceived identity of a NPC companion influences player behavior. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9590, 88–107. https://doi.org/10.1007/978-3-662-53090-0_5
- Heidegger, M. (2003). *Ser y tiempo*. Trotta.
- Heron, M. J., & Belford, P. H. (2015). All of Your Co-Workers are Gone: Story, Substance, and the Empathic Puzzler. *Journal of Game Criticism*, 2 (1).
- Heyd, D. (2019). Supererogation. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/supererogation/>
- House, R., 2020. *Likers Get Liked*. Platform Capitalism and the Precariat in *Death Stranding*. *gamevironments*, 13, 290-316.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Hunicke, R, Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*, 1–5.

- Iversen, S. M. (2010). *Between Regulation and Improvisation: Playing and Analysing; Games in the Middle*. PhD Thesis, IT-Universitetet i København.
- Jagoda, P. (2018). On difficulty in video games: Mechanics, interpretation, affect. In *Critical Inquiry* (Vol. 45, Issue 1, pp. 199–233). University of Chicago Press.
<https://doi.org/10.1086/699585>
- Jakobson, M. (2007). *Playing with the Rules: Social and Cultural Aspects of Game Rules in a Console Game Club*. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference
- Jakobsson, M. (2011). The achievement machine: Understanding Xbox 360 achievements in gaming practices. *Games Studies* 11 (1)
<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson?report=reader>
- Järvinen, A. (2007). *Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies*. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference.
- Jenkins, H. (2004) *Game Design as Narrative Architecture*. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, 118-130.
- Johnson, M. R. (2018). *The unpredictability of gameplay*. Bloomsbury Academic.
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld interfaces*. The MIT Press.
- Jørgensen, K. (2014). *Devil's Plaything: On the Boundary between Playful and Serious*. Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference.
- Jørgensen, K. (2016). The positive discomfort of spec ops: The line. 16 (2)
<http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>
- Jørgensen, K. (2019). When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste. In *Transgression in Games and Play*, 153–167.
- Jørgensen, K. & Karlsen, F. (2019). Introduction: Playful Transgressions. In *Transgression in Games and Play*.
- Juul, J. (2003). *The game, the player, the world. Looking for a heart of gameness*. Level Up conference in Utrecht.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press Time to play-An examination of game temporality, 131-142. MIT Press.

- Juul, J. (2007). Without a Goal. In Tanya Krzywinska and Barry Atkins (eds): Videogame/Player/Text. Manchester: Manchester University Press.
- Juul, J. (2009). Fear of failing? the many meanings of difficulty in video games. *The Video Game Theory Reader*. Routledge, 237-252.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- Juul, J. (2014). On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction in Video Games. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. University of Nebraska Press.
- Juul, J. (2018). The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games. 12th International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen.
- Juul, J. & Norton, M. (2009). Easy to use and incredibly difficult: on the mythical border between interface and gameplay. *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, ACM. <https://doi.org/10.1145/1536513.1536539>
- Kagen, M. (2018). Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch. *Game Studies*, 18 (2). <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Karhulahti, V.-M. (2013). A kinesthetic theory of videogames: Time-critical challenge andaporetic rhematic. *Game Studies*, 13 (1).
http://gamestudies.org/1301/articles/karhulahti_kinesthetic_theory_of_the_videogame/
- Karhulahti, V.-M. (2015). Hermeneutics and ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2 (1)
<http://gamescriticism.org/articles/karhulahti-2-1/>
- Kegel, B. De, & Haahr, M. (2019). Procedural puzzle generation: a survey. *IEEE Transactions on Games*.
- Kelly, M. (2016). I Can't Take This: Dark Souls, Vulnerability, and the Ethics of Networks. *First Person Scholar*. <http://www.firstpersonscholar.com/i-cant-take-this/>
- Keogh, B. (2014). Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games. *Journal of Games Criticism*, 1 (1).
- Keogh, B. B. (2015). *A Play of Bodies A Phenomenology of Videogame Experience*. PhD

Thesis, RMIT University.

- Klastrup, L. (2003). *A Poetics of Virtual Worlds*. Digital Arts and Culture, Melbourne.
- Klastrup, L. & Tosca, S. (2004). Transmedial worlds-Rethinking cyberworld design. 2004 International Conference on Cyberworlds <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Krzywinska, T. (2015). Gaming Horrors Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. *Journal of Visual Culture*, 14 (3), 293–297. <https://doi.org/10.1177/1470412915607924>
- Lazzaro, N. (2004). Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. *Game Developer Conference XeoDesign*. <https://doi.org/10.1111/j.1464-410X.2004.04896.x>
- Lee, S. (2003). I lose, therefore I think. *Game Studies*, 3 (2). <http://www.gamestudies.org/0302/lee/>
- Leino, O. T. (2009). On the logic of emotions in play. *ISAGA 2009: Game to learn, Learn to Game - singapore*, Singapore.
- Leino, O. T. (2013). Playability and its Absence – A post-ludological critique. *DiGRA 13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*
- Leino, O. T. (2018). Escape from C-D Road : On the value of boredom in Euro Truck Simulator 2 multiplayer. *Proceedings of Philosophy of Computer Games 2018 Conference*, 1–14.
- Linderoth, J., & Mortensen, T. E. (2015). Dark play: The aesthetics of controversial playfulness. In *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. Taylor and Francis Inc.
- Lohmeyer, E. (2016, July 11). Navigating Haptic Space in Video Games. *Analog Game Studies*. <http://analoggamestudies.org/2016/07/smoothsketch-or-navigating-haptic-space-in-the-video-game-composition/>
- Loriguillo-López, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Revista Signa*, 28.
- Loriguillo López, A. (2018). La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa. PhD Thesis, Universitat Jaume I.
- Marcotte, J. (2018). Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies*, 18 (03). <http://gamestudies.org/1803/articles/marcotte>
- Markle, B. (2017). Embodying the Story Haptic Narrative in *Brothers: A Tale of Two Sons*. *First Person Scholar*. <http://www.firstpersonscholar.com/embodying-the-story/>

- Marsh, T. (2016). Slow serious games, interactions and play: Designing for positive and serious experience and reflection. *Entertainment Computing*.
- Martín Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, 80–86. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Martín Núñez, M., García-Catalán, S. & Rodríguez-Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Anàlisi*, 54, 1–14.
<https://doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Massumi, B. (2015). *Politics of affect*. Polity Pres.
- Mawhorter, P., Mateas, M., Wardrip-Fruin, N. & Jhala, A. (2014). Towards a theory of choice poetics. *FDG 2014*.
- Melhárt, D. (2018). Towards a comprehensive model of mediating frustration in videogames. *Game Studies*, 18 (1). <https://doi.org/10.5114/pg.2015.55700>
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta-De Agostini, S.A.
- Mitchell, A., Kway, L., Neo, T., & Sim, Y. (2020). A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game Studies* 20 (2).
http://gamestudies.org/2002/articles/mitchell_kway_neo_sim
- Molinari, M. (2010, June 19). Video Game Boss Design For Shmups. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/blogs/MichaelMolinari/20100619/87532/Video_Game_Boss_Design_For_Shmups.php
- Montfort, N., & Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari video computer system*. The MIT Press.
- Montola, M. (2010). The positive negative experience in extreme role-playing. *Nordic DiGRA 2010*.
- Mora-Cantalops, M. (2018). Transhistorical perspective of the puzzle video game genre. *FDG '18: Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235768>
- Mora Cantalops, M. (2017). *Rompecabezas : cinco décadas de videojuegos y puzzles*. Héroes de Papel.
- Morreall, J. (1985). Enjoying negative emotions in fictions. *Philosophy and Literature*. Johns Hopkins University Press, 9 (1)

- Mortensen, T. E. (2010). The player as hedonist: the problem of enjoyment. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(2), 105–113. <https://doi.org/10.1386/jgvw.2.2.105>
- Mortensen, T. E. (2015). Keeping the balance: Morals at the dark side. In *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. Taylor and Francis Inc.
- Mortensen, T. E. & Navarro-Remesal, V. (2019). Asynchronous Transgressions: Suffering, Relief, and Invasions in Nintendo's Miiiverse and StreetPass. *Transgression in Games and Play*. MIT Press, 27-44.
- Mortensen, T. E. & Jørgensen, K. (2020). *The Paradox of Transgression in Games*. Routledge.
- Mosca, I. (2017, January 23). Legacy's Legacy: Irreversibility and Permadeath in Legacy Games | Analog Game Studies. *Analog Game Studies*.
<http://analoggamestudies.org/2017/01/legacys-legacy-irreversibility-and-permadeath-in-legacy-games/>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Muriel, D. (2018a). El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: La noción de agencia en el liberalismo avanzado. *Revista Española de Sociología*, 27 (3).
<https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.19>
- Muriel, D. (2018b). *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Anait Games.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Ediciones Paidós.
- Murray, J. (2005). Did it make you cry? Creating dramatic agency in immersive environments. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 3805 LNCS, 83–94.
https://doi.org/10.1007/11590361_10
- Navarro-Remesal, V. & Bergillos, I. (2016). Press X to recognize the other's suffering: compassion and recognition in games. *Videogame Cultures - 8th Global Meeting*.
- Navarro-Remesal, V. (2015). «¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?»: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine. *AdComunica*, 9. <https://doi.org/10.6035/249>
- Navarro-Remesal, V. (2018a, January 9). *Naturaleza pixelada: Ecocrítica, consideración moral y decrecimiento*. Presura. <http://www.presura.es/blog/2018/01/09/naturaleza-pixelada-videojuego/>

- Navarro-Remesal, V. (2018b, December 11). Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in gēmu. Medium - Free Play. <https://medium.com/free-play/beyond-the-fourth-wall-transdiegetic-characters-distancing-effect-nesting-narratives-and-670b86af1279>
- Navarro-Remesal, V. (2019a). Cine ludens: 50 diálogos entre cine y juego. Editorial UOC.
- Navarro-Remesal, V. (2019b). Ser todo, ser nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelias: Revista de Teoría de La Literatura*, 156-173.
- Navarro-Remesal, V. (2019c, September 5). A philosophy of play (I): Life. Medium - Free Play. <https://medium.com/free-play/a-philosophy-of-play-i-life-fdff4a9a7ed>
- Navarro-Remesal, V. (2020a). Meditaciones. Modos zen, contemplación y lentitud en el videojuego. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, 132–140. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. (2020b, March 21). Introspección y calma jugables. Notas sobre el slow gaming. <http://www.presura.es/blog/2020/03/21/introspeccion-y-calma-jugables-notas-sobre-el-slow-gaming/>
- Navarro-Remesal, V. & García-Catalán, S. (2016). «Are you sure the only you is you?»: lo siniestro y la impotencia en P.T. y Silent Hills. In *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, 320–339. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. & Zapata, B. P. (2019). First-Person Refugee Games: Ludonarrative Strategies for Playing the Stories of Refugees and Asylum Seekers. In *Videogame Sciences and Arts 11th International Conference, VJ 2019 Aveiro, Portugal, November 27–29, 2019 Proceedings* 3–17. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_1
- Navarro-Remesal, V. (2016a). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. (2016b). Regarding the (Game) Pain of Others: Suffering and Compassion in Video Games. Lecture at Concerns about Video Games and the Video Games of Concern Conference, IT University, Copenhagen.
- Navarro Remesal, V. & García-Catalán, S. (2015). Let's play master and servant: BDSM and directed freedom in game design. In *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, 119–132. Bloomsbury Academic.
- Newman, J. (2002, July). The myth of the ergodic videogame. *Game Studies*, 2 (1). <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

- Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.
- Ngai, S. (2005). *Ugly feelings*. Harvard University Press.
- Nielsen, S., Smith, J. & Tosca, S. (2008). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.
- Nitsche, M. (2007). *Mapping Time in Video Games*. DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play.
- Oliva, M. (2020). Autoría. La construcción discursiva de la figura del autor en los videojuegos y sus implicaciones ideológicas. In Víctor Navarro-Remesal (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, 46–54. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Papale, L. (2014). Beyond identification: defining the relationships between player and avatar. *Journal of Games Criticism*, 1 (2). <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2>
- Parker, R. (2017). The culture of permadeath: Roguelikes and terror management theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 123-141. https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.123_1
- Parkin, S. (2016). *Muerte por videojuego*. Turner.
- Paul, C. A. (2011). Optimizing play: How theorycraft changes gameplay and design. *Game Studies*, 11 (2). <http://gamestudies.org/1102/articles/paul>
- Paul, C. A. (2012). *Wordplay and the discourse of video games: Analyzing words, design, and play*. Routledg.
- Paul, C. A. (2014). Meaning. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 459-465. Routledge.
- Paul, C. A. (2018). *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. University of Minnesota Press.
- Pérez-Latorre, Ó. (2020). Emoción y cultura. Sobre el significado afectivo del videojuego. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 72–79). Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Pérez-Latorre, Ó. & Oliva, M. (2019). Video Games, Dystopia, and Neoliberalism: The Case of BioShock Infinite. *Games and Culture*, 14 (7–8), 781–800. <https://doi.org/10.1177/1555412017727226>

- Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M. & Besalú, R. (2017). Videogame analysis: a social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27 (5), 586–603.
<https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico : análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Pérez Latorre, Ó. (2015). *El arte del entretenimiento: un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*. Laertes.
- Perron, B. (2012). *Silent hill: The terror engine*. The University of Michigan Press.
- Perron, B. (2018). *The world of scary video games: a study in videoludic horror*. Bloomsbury Academic.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción : de Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2011). El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 2011, 42, 65-78.
- Planells de la Maza, A. J. (2019). The Symbolic Labyrinth in the Mythogame: The Axes Minos-Daedalus and Theseus-Minotaur in the Contemporary Video Game. In *Videogame Sciences and Arts 11th International Conference, VJ 2019 Aveiro, Portugal, November 27–29, 2019 Proceedings* 238–247. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_18
- Planells de la Maza, A. J. (2021). The Promised Land in Contemporary Video Games: A Myth Analysis of *Bioshock Infinite* and *Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.
- Powers, K. (2020). Playing pregnant in *Death Stranding*. Available from:
<https://stars.library.ucf.edu/elo2020/asynchronous/talks/19/>
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial SRL.
- Richard, G. T. (2017). “Play Like A Girl”: Gender Expression, Sexual Identity, and Complex Expectations in a Female-Oriented Gaming Community. *Learning & Performance Systems*Institute for Computational and Data Sciences (ICDS).
- Rivero Obra, M. (2018). La dramatización de un agente en entornos virtuales. *Revista Caracteres* 7 (1). <http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/dramatizacion/>
- Rodriguez, H. (2006). The playful and the serious: An approximation to Huizinga’s *Homo Ludens*. *Game Studies*, 6 (1). <http://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues>

- Rothstein, B. L. (2019). *The Shape of Difficulty A Fan Letter to Unruly Objects*. Pennsylvania State University Press.
- Ruberg, B. (2015). No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2 (2), 108–124.
- Ruberg, B. (2017). Permalife: Video games and the queerness of living. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9 (2), 159–173. https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.159_1
- Ruberg, B. (2020). Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. *Communication, Culture and Critique*. <https://doi.org/10.1093/CCC/TCZ044>
- Ryan, M.L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M.L. & Deci, E.L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *Selfdeterminationtheory.Org*, 55 (1), 68–78.
- Salen-Tekinbas, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Sánchez-Coteón, L. (2010). Masocore: la estética del atropello. In *Mondo Pixel Vol.3* 65–76. Editorial Tébar.
- Sarian, A. A. (2018a). *Choices Matter: The Mechanics of Choice in Interactive Narrative*. Thesis, Monash University.
- Sarian, A. A. (2018b). “No Going Back”: The Telltale Model as Thought Experiment. In *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 9 (1).
- Schmalzer, M. D. (2020). Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the Cybernetic Gameplay Circuit. *Game Studies*, 20 (3). <http://gamestudies.org/2003/articles/schmalzer>
- Schniz, F. (2016). Skeptical Hunter (s): A Critical Approach to the Cryptic Ludonarrative of *Bloodborne* and Its Player Community. *Pocg2016*, 1–11.
- Schopenhauer, A. (2011). *Los dolores del mundo*. Ediciones sequitur.
- Schulzke, M. (2009). Moral decision making in *fallout*. *Game Studies*, 9 (2). <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke/>
- Seigworth, G. J., & Gregg, M. (2010). An inventory of shimmers. In *The Affect Theory Reader*, 1-25. Duke University Press.

- Seong, Y.-H., & Hwan Kim, J. (2006). A Psychoanalysis of the Horror game “Silent Hill 2.” Asia Culture Forum 2006.
- Sharp, J. (2015). *Works of game*. The MIT Press.
- Shelley, J. (2017). The Concept of the Aesthetic. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/aesthetic-concept/>
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8 (2). <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sicart, M. (2015). Darkly playing others. In *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, 100-116. Taylor and Francis Inc.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies*, 11 (3). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. The MIT Press.
- Sicart, M. (2017). Queering the Controller. *Analog Game Studies*. <http://analoggamestudies.org/2017/07/queering-the-controller/>
- Sim, Y. T. & Mitchell, A. (2017). Wordless Games: Gameplay as Narrative Technique. Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 10690 LNCS, 137–149. https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_12
- Skweres, A. (2017). *Homo ludens as a comic character in selected American films*. Springer.
- Sloan, R. (2016). Homesick for the unheimlich: Back to the uncanny future in *Alien: Isolation*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8 (3), 211–230. https://doi.org/10.1386/jgvw.8.3.211_1
- Smethurst, T. & Craps, S. (2015). Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in *The Walking Dead* Video Game. *Games and Culture*, 10 (3), 269–290. <https://doi.org/10.1177/1555412014559306>
- Steiner, G. (1978). On Difficulty. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 36 (3), 263. <https://doi.org/10.2307/430437>
- Stokalski, J. (2017, January 19). Meaning and choice, or how to design decisions that feel intimately difficult. *Gamasutra*. https://www.gamasutra.com/blogs/KubaStokalski/20170119/289351/Meaning_and_choice

_or_how_to_design_decisions_that_feel_intimately_difficult.php

- Stock, K. (2017). *Only Imagine. Fiction, Interpretation, and Imagination*. Oxford University Press.
- Stueber, K. (2019). Empathy. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/empathy/>
- Suarez-Mouriño, A. (2020). Una aproximación al estudio de los videojuegos japoneses de narración compleja. In *e-tramas*, 6. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/63>
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. University of Toronto Press.
- Suits, B. (1985). The Detective Story: A Case Study of Games in Literature. *The Canadian Review of Comparative Literature*, 12 (2), 200-219.
- Švelch, J. (2020). Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial Intelligence in *Alien: Isolation*. *Game Studies*, 20 (2). http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch
- Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Routledge.
- Tan, E. S. (2011). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*. Routledge.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Blackwell Publishing.
- Terrasa Torres, M. (2015). La dificultad como motivación : subgéneros definidos por el reto en el videojuego contemporáneo. Trabajo de final de grado, CESAG.
- Terrasa Torres, M. (2017). El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en *Bloodborne*. Trabajo de final de Master. Universitat Pompeu Fabra.
- Terrel, R. (2008, August 29). Difficulty Design: A Difficult Endeavour. *Critical-Gaming Network*. <http://critical-gaming.squarespace.com/blog/2008/8/29/difficulty-design-a-difficult-endeavour.html>
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Revista Comunicación*, 7, 80–93.
- Tosca, S. (2020). Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida, método. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, 55–63. Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Tremblay, J. & Verbrugge, C. (2013). Adaptive Companions in FPS Games. *FDG 2013*.

- Trías, E. (2001). *Lo bello y lo siniestro*. Editorial Ariel, 2001.
- Tychsen, A. & Hitchens, M. (2009). Game Time: Modeling and Analyzing Time in Multiplayer and Massively Multiplayer Games. *Games and Culture*, 4 (2), 170–201.
<https://doi.org/10.1177/1555412008325479>
- Upton, B. (2015). *The aesthetic of play*. MIT Press,.
- Upton, B. (2017). *Situational Game Design*. CRC Press.
- Van Vught, J. & Glas, R. (2017). Considering play: From method to analysis. DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference.
- Vella, D. (2013). “It’s A-Me/Mario”: Playing As A Ludic Character. Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games., 64, 31–38.
- Vella, D. (2015a). No mastery without mystery: Dark souls and the ludic sublime. *Game Studies*, 15 (1). <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>
- Vella, D. (2015b). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. PhD Thesis, IT University of Copenhagen.
- Voorhees, G. (2019). Genre Troubles in Game Studies: Ludology, Agonism, and Social Action. *Kinephanos, Special Issue The Rise(s) and Fall(s) of Video Game Genres*
- Vu, A. (2018, October 23). A Different Approach to Difficulty. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/blogs/AlexVu/20181023/329199/A_Different_Approach_to_Difficulty.php
- Weiller, T. (2019, May 20). Bittersweet Game Design - The “How”. *Gamasutra*.
https://www.gamasutra.com/blogs/ThaisWeiller/20190520/342919/Bittersweet_Game_Design__The_How.php
- Williams, A. (2017). *History of digital games: Developments in art, design and interaction*. Routledge.
- Wilson, D. & Sicart, M. (2010). Now it’s personal: On abusive game design. *International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology, Future Play 2010*, 40–47. <https://doi.org/10.1145/1920778.1920785>
- Wilson, J. (2007). *Gameplay and the Aesthetics of Intimacy*. PhD Thesis, Griffith University.
- Yu, D. (2016). *Spelunky* by Derek Yu. Boss Fight Books.
- Zagal, J., Fernández-Vara, C. & Mateas, M. (2008). *Rounds, Levels and Waves. The Early*

Evolution of Gameplay Segmentation. *Games and Culture*, 3 (2), 175-198.
<https://doi.org/10.1177/1555412008314129>

Zagalo, N., Torres, A. & Branco, V. (2006). Passive interactivity, an answer to interactive emotion. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 4161 LNCS, 43–52.
https://doi.org/10.1007/11872320_6

II. Filmografía

Abrams, J.J. (2009) *Star Trek*.

Bergman, Ingman (1966) *Persona*.

Cameron, James (1984) *Terminator*.

Carpenter, John (1978) *La noche de Halloween (Halloween)*.

Coppola, Francis Ford (1974) *La Conversación (The Conversation)*.

de Palma, Brian (1981) *Impacto (Blow Out)*.

Gordon, Seth (2007) *The King of Kong: A Fistful of Quarters*.

Heche, Anne; Anderson, Jane & Coolidge, Martha (2000) *Si las paredes hablasen 2 (If These Walls Could Talk 2)*.

Hitchcock, Alfred (1960) *Psicosis (Psycho)*.

Hooper, Tobe (1974) *La matanza de Texas (The Texas Chainsaw Massacre)*.

Laughton, Charles (1955) *La noche del cazador (The Night of the Hunter)*.

Liman, Doug (2014) *Al filo del mañana (Edge of Tomorrow)*.

McTiernan, John (1987) *Depredador (Predator)*.

Pizzolatto, Nic (2014) *True Detective*.

Robert Mitchell, David (2014) *It Folllows*.

Roddenberry, Gene (1966-1969) *Star Trek*.

Scorsese, Martin (1991) *El cabo del miedo (Cape Fear)*.

Scott, Ridley (1979) *Alien, el octavo pasajero (Alien)*.

Tarr, Béla & Hranitzky, Ágnes (2011) *El caballo de Turín (The Turin Horse)*.

Thompson, J. Lee (1962) El cabo del terror (*Cape Fear*).

Verbruggen, Jakob (2016) Black Mirror: La ciencia de matar (*Black Mirror: Men Against Fire*).

III. Ludografía

11 bit studios (2014) This War of Mine. 11 bit studios.

11 bit studios (2016) This War of Mine: The Little Ones. 11 bit studios.

11 bit Studios (2018) Frostpunk. 11 bit Studios.

7780s Studio (2014) P.T.

Adamgryu (2019) A Short Hike. Adamgryu

Anna Anthropy (2012) Dys4ia. Anna Anthropy.

Arbitrari Metric (2018) Paratopic. Arbitrari Metric

Arika (2019) Tetris 99. Nintendo.

Arkane Studios (2012) Dishonored. Bethesda Softworks.

Atari (1971) Computer Space. Nutting Associates

Atari (1972) Pong. Atari.

Atlus (2011) Catherine. Atlus.

Bandai Namco Entertainment (2018) Taiko no Tatsujin. Bandai Namco.

Bennet Foddy (2008) QWOP.

Bennet Foddy (2017) Getting Over It with Bennet Foddy. Bennet Foddy.

Bethesda Game Studios (2008) Fallout 3. Bethesda Softworks.

BioWare (2003) Star Wars: Caballeros de la antigua república. Lucas Arts.

BioWare (2007) Mass Effect. Electronic Arts.

BioWare (2012) Mass Effect 3. Electronic Arts.

BioWare (2007-2017) Mass Effect (saga). Electronic Arts.

BioWare (2009) Dragon Age: Origins. Electronic Arts.

BioWare (2009-2014) Dragon Age (saga). Electronic Arts.

Blizzard Entertainment (2004) World of Warcraft. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2014) Hearthstone. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2016) Overwatch. Blizzard Entertainment.

Bloober Team SA (2019) Blair Witch. Bloober Team NA

Bohemia Interactive (2013) DayZ. Bohemia Interactive.

Bossa Studios (2013) Surgeon Simulator. Bossa Studios.

Buried Signal (2017) Gorogoa. Annapurna Interactive.

Campo Santo (2016) Firewatch. Campo Santo.

Capcom (1985) Ghost & Goblins. Capcom.

Capcom (1996) Resident Evil. Capcom.

Capcom (1996-2020) Resident Evil (saga). Capcom.

Capcom (1998) Resident Evil 2. Capcom.

Capcom (2005) Haunting Ground. Capcom.

Capcom (2005) Resident Evil 4. Capcom.

Capcom (2015) Resident Evil HD Remaster. Capcom.

Capcom (2016) Street Fighter V. Capcom

Capcom (2017) Resident Evil VII. Capcom.

Capcom (2019) Resident Evil 2. Capcom.

Capcom Production Studio 1 (2006) Dead Rising. Capcom.

Capybara Games (2018) Below. Capybara Games.

Cardboard Computer (2013-2020) Kentucky Route Zero. Cardboard Computer.

CD Projekt Red (2015) The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt.

Chiku (2007) Syobon Action.

Coldwood Interactive (2016) Unravel. Electronic Arts.

ConcernedApe (2016) Stardew Valley. ConcernedApe.

Copenhagen Game Collective (2008) Dark Room Sex Game.

Creative Assenbly (2014) Alien Isolation. SEGA.

Crystal Dynamics (2015) Rise of the Tomb Raider. Square Enix.

Cyan, Inc. (1993) Myst. Broderbund

Cyberdreams (1996) I Have No Mouth, and I Must Scream. Nightdive Studios.

D3T Ltd (2018) Shenmue 1 & 2 HD Remaster. Sega.

Dan Vogt (2018) Data Wing. Dan Vogt.

Daniel Mullins Games (2016) Pony Island. Daniel Mullins Games

Deck13 Interactive (2017) The Surge. Focus Home Interactive.

Dennaton Games (2012) Hotline Miami. Devolver Digital.

Developer Unknown (2005) Helen Keller Simulator.

DICE (2009) Mirror Edge. Electronic Arts.

Die Gute Fabrik (2019) Mutazione. Akupara Games.

Dong Nguyen (2013) Flappy Birds.

DontDod Entertainment (2015) Life is Strange. Square Enix.

DontDod Entertainment (2018) Life is Strange 2. Square Enix.

Drool (2016) Thumper. Drool.

Edmund McMillen and Florian Himsl (2011) The Binding of Isaac. Edmund McMillen.

Eidos Montréal (2011) Deus Ex: Human Revolution. Square Enix.

Eidos Montréal (2013) Deus Ex: Human Revolution Director's Cut. Square Enix.

Epic Games (2006) Gears of War. Microsoft Game Studios.

Fictiorama Studios (2018) Do Not Feed the Monkeys. Alawar Premium.

Firaxis (2016) Civilization VI. 2K Games.

Firaxis Games (2012) XCOM: Enemy Unknown. 2K Games.

FreshTone Games (2011) One Single Life.

Frictional Games (2010) Amnesia: The Dark Descent. Frictional Games.

From Software (2011) Dark Souls. Bandai Namco Games.

From Software (2011-2016) Dark Souls (saga). Bandai Namco Games.

From Software (2015) Bloodborne. Sony Interactive Entertainment.

From Software (2019) Sekiro: Shadows Die Twice. Activision.

Fullbright (2013) Gone Home. Fullbright.

Galactic Cafe (2013) The Stanley Parable. Galactic Cafe.

Game Freak (1996-2019) Pokémon. Nintendo.

Gamelab (2003) Diner Dash. PlayFirst.

genDESIGN (2016) The Last Guardian. Sony Computer Entertainment.

Ghost Town Games Ltd. (2016) Overcooked. Team17 Digital Ltd.

Giant Sparrow (2017) What Remains of Edith Finch. Annapurna Interactive.

Gonzalo Frasca (2002) Kabul Kaboom!

Good-Fell (2019) Yoshi's Crafted World. Nintendo.

Harmonix (2005) Guitar Hero. Activision.

Harmonix (2007) Rock Band. Electronic Art.

Hempuli Oy (2019) Baba is You. Hempuli Oy.

Hipster Whale (2014) Crossy Road. Hipster Whale.

Hiroyuki Imabayashi (1982) Sokoban. Spectrum Holobyte

Human Entertainment, Capcom (1995-2002) Clock Tower (serie). Human Entertainment, Capcom

Id Software (1992) Wolfenstein 3D. Apogee Software.

id Software (2016) Doom. Bethesda Softworks

Id Software (2017) Wolfenstein II: The New Colossus. Bethesda Softworks.

Imagineering (1991) Bart vs The Space Mutants. Acclaim Entertainment.

Imagineering (no publicado) Desert Bus.

Increpare (2012) Slave of God.

Infinite Fall (2017) Night in the Woods. Finji

Infogrames (1992) Alone in the Dark. Interplay.

IO Interactive (2016) Hitman. IO Interactive.

Irrational Games (2013) BioShock Infinite. 2K.

Jesse Makkonen (2015) Distrain. Jesse Makkonen.

Jump Over The Age (2020) In Other Waters. Fellow Traveller.

JW, Kitty, Jukio, Dom (2018) Minit. Devolver Digital.

KCE Japan (1998) Metal Gear Solid. Konami.

KCE Japan (2001) Zone of the Enders. Konami.

KCE Japan (2004) Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Konami.

KCE Tokyo (1997) Castlevania: Symphony of the Night. Konami.

King (2012) Candy Crush Saga. King.

Klei Entertainment (2013) Don't Starve. Klei Entertainment.

Kojima Productions (2019) Death Stranding. Sony Interactive Entertainment.

Konami (1995-2012) Suikoden (serie). Konami.

Konami (1998) Dance Dance Revolution. Konami.

Lucas Pope (2013) Papers, Please. 3909.

Lucas Pope (2018) Return of the Obra Dinn. 3909.

Lucasfilm Games (1990) The Secret of Monkey Island. Lucasfilm Games.

Matt Makes Games Inc. (2019) Celeste. Matt Makes Games Inc.

Mattie Brice (2012) Mainichi.

Maxis (1989) SimCity. Maxis.

Maxis (2000) Los Sims. Electronic Arts.

Messhof Games (2007) Flywrench. Messhof Games.

Michael "Kayin" O'Reilly (2007) I Wanna Be The Guy

MicroProse, Firaxis (1991-2016) Civilization (saga). MicroProse, 2K Games.

Molleindustria (2009) Every Day the Same Dream. Molleindustria

Mossmouth (2013) Spelunky. Mossmouth.

Mountains (2018) Florence. Annapurna Interactive.

Namco (1980) Pac-Man. Namco.

Namco (2004) Katamari Damacy. Namco.

Naughty Dog (2007) Uncharted. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2007-2017) Uncharted (saga). Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2013) The Last of Us. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2014) The Last of Us: Left Behind. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2016) Uncharted 4: El desenlace del ladrón. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2017) Uncharted: El legado perdido. Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog (2020) The Last of Us: Parte II. Sony Computer Entertainment.

Neversoft (2007) Guitar Hero III: Legends of Rock. Activision.

Ninja Theory (2017) Hellblade: Senua's Sacrifice. Ninja Theory

Nintendo EAD (1985) Super Mario Bros. Nintendo.

Nintendo EAD (1986-2019) The Legend of Zelda (saga). Nintendo.

Nintendo EAD (1990) Super Mario World. Nintendo.

Nintendo EAD (1992-2020) Mario Kart (saga). Nintendo.

Nintendo EAD (2006) Wii Sports. Nintendo.

Nintendo EAD (2017) The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo.

Nintendo EPD (2017) Super Mario Odyssey. Nintendo.

Nintendo EPD (2019) Ring Fit Adventure. Nintendo.

Nintendo EPD (2020) Animal Crossing: New Horizons. Nintendo.

Nintendo R&D1 (1981) Donkey Kong. Nintendo.

Number None (2008) Braid. Number None.

Numinous Games (2016) That Dragon, Cancer. Numinous Games.

Obsidian Entertainment (2010) Alpha Protocol. SEGA.

Obsidian Entertainment (2010) Fallout: New Vegas. Bethesda Softworks.

Outlands (2016) North. Sometimes You.

Paintbucket Games (2020) Through the Darkes of Times. HandyGames.

Pázhitnov (1984) Tetris.

Perfectly Paranormal (2016) Manual Samuel. Curve Digital.

Pippin Barr (2011) Let's Play: Ancient Greek Punishment.

PlatinumGames (2009) Bayonetta. SEGA.

PlatinumGames (2017) Nier: Automata. Square Enix.

Playdead (2010) Limbo. Playdead.

Playdead (2016) Inside. Playdead.

Pol Clarissou (2015) Orchids to Dusk.

Quantic Dream (2018) Detroit: Become Human. Sony Computer Entertainment.

Red Barrels (2013) Outlast. Red Barrels.

Red Candle Games (2017) Detention. Red Candle Games

Red Hook Studios (2016) Darkest Dungeon. Red Hook Studios.

Reiff & Morawe (2001) Painstation.

Remedy Entertainment (2001) Max Payne. Rockstar Games.

Resonair (2018) Tetris Effect. Enhance Games.

Rising Star Games (2010) Deadly Premonition. Rising Star Games.

Rockstar North (2013) Grand Theft Auto V. Rockstar Games.

Rockstar San Diego (2010) Red Dead Redemption. Rockstar Games.

Rockstar Studios (2018) Red Dead Redemption 2. Rockstar Games.

Rovio Entertainment (2009) Angry Birds. Rovio Entertainment.

Ryu Ga Gotoku Studio (2006-2020) Yakuza (saga). Sega.

Sabre Interactive (2020) Snowrunner. Focus Home Interactive.

Sam Barlow (2015) Her Story. Annapurna Interactive.

Sam Barlow (2019) Telling Lies. Sam Barlow.

SCE Japan Studios (2008) Ecochrome. Sony Computer Entertainment.

SCE Santa Monica Studio (2007) God of War II. Sony Computer Entertainment.

SCS Software (2012) Euro Truck Simulator 2. SCS Software.

Sega (2008) Valkyria Chronicles. Sega.

Sega AM2 (1999) Shenmue. Sega.

SIE Santa Monica Studio (2018) God of War. Sony Computer Entertainment.

Silicon Knights (2002) Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Nintendo.

Sledgehammer Games (2017) Call of Duty: WWII. Activision.

Sonic Team (1991) Sonic The Hedgehog. Sega.

Sora Ltd. (2017) Super Smash Bros. Ultimate. Nintendo.

Sorath (2016) Devil Daggers. Sorath.

Square Enix (1987-2020) Final Fantasy (serie). Square Enix.

Square Enix (2016) Final Fantasy XV. Square Enix.

Starbreeze Studios AB (2013) Brothers: A Tale of Two Sons. 505 Games.

Studio MDHR (2017) Cuphead. Studio MDHR.

Sucker Punch Productions (2014) inFamous: Second Son. Sony Computer Entertainment.

Supergiant Games (2020) Hades. Supergiant Games.

SUPERHOT Team (2016) SuperHOT. SUPERHOT Team.

Supermassive Games (2015) Until Dawn. Sony Computer Entertainment.

Supermassive Games (2019) The Dark Pictures: Man of Medan. Bandai Namco Entertainment.

T. Takemoto (2007) Kaizo Mario World.

Taito (1978) Space Invaders. Taito.

Tale of Tales (2008) The Graveyard. Tale of Tales.

Tale of Tales (2009) The Path. Tale of Tales.

Tarsier Studios (2017) Little Nightmares. Bandai Namco Entertainment.

Team Bondi (2011) L.A. Noire. Rockstar Games.

Team ICO (2001) Ico. Sony Computer Entertainment.

Team ICO (2005) Shadow of the Colossus. Sony Computer Entertainment.

Team Meat (2010) Super Meat Boy.

Team Ninja (2017) Niho. Sony Interactive Entertainment.

Team Silent (1999) Silent Hill. Konami.

Team Silent (2001) Silent Hill 2. Konami.

Team Silent (2004) Silent Hill 4: The Room. Konami.

Team Silent, Climax Studios, Double Helix Games, Vatra Games (1999-2014) Silent Hill (saga). Konami.

Tecmo (2001) Project Zero. Tecmo.

Telltale Games (2012) The Walking Dead: Temporada 1. Telltale Games.

Telltale Games (2013) The Wolf Among Us. Telltale Games.

Terry Cavanagh (2012) Super Hexagon. Terry Cavanagh.

Thatgamecompany (2012) Journey. Sony Computer Entertainment.

The Chinese Room (2016) Everybody's Gone to the Rapture. Sony Computer Entertainment.

The Game Bakers (2016) Furi. The Game Bakers.

the whale husband (2015) The Static Speaks my Name.

Thekla, Inc. (2016) The Witness. Thekla, Inc.

Treasure (2001) Ikaruga. Treasure.

Turn 10 Studios (2017) Forza Motorsport 7. Microsoft Game Studios.

Twisted Pixel Games (2009) Splosion Man. Microsoft Games Studios.

Ubisoft Montreal (2010) Scott Pilgrim vs the World: The Game. Ubisoft.

United Game Artists (2001) Rez. SEGA.

USC Game Innovation Lab (2017) Walden, a Game.

Valve Corporation (2008-2011) Portal (saga). Valve Corporation.

Visceral Games (2008) Dead Space. Electronic Arts.

Vlambeer (2015) Nuclear Throne. Vlambeer.

Volition (2009) Red Faction Guerrilla. THQ.

Westwood Studios (1997) Blade Runner. Virgin Interactive.

Wichman (1980) Rogue. Epyx.

Yager Development (2012) Spec Ops: The Line. 2K Missing Link Games.

Young Horses (2014) Octodad: Dadliest Catch. Young Horses.

YS Net (2019) Shenmue 3. Deep Silver.

ZA/UM (2019) Disco Elysium. ZA/UM.

Z-Man Games (2007) Pandemic.

Z-Man Games (2015) Pandemic Legacy.

