

EL DEMONIO DEL GAMEPLAY EMOCIONAL ESTÁ EN LOS DETALLES. MICROANÁLISIS DE ESCENARIOS DE COMPLEJIDAD AFECTIVA EN VIDEOJUEGOS

ÓLIVER PÉREZ-LATORRE

El teórico literario Keith Oatley definió las ficciones como simuladores emocionales (Oatley, 1999, 2011: 17). Así, en tanto que simuladores, las ficciones nos plantean ensayos emocionales donde a veces se conjugan diversas tonalidades afectivas de formas singulares, ya sea a través de relaciones de contraste, tensión, complementariedad... Experiencias afectivas que, si bien pueden resonar con lo familiar o cotidiano, nos hacen revivir dichas emociones a través de una luz particular, de algún modo convirtiéndolas en algo distinto o con renovada intensidad. En relación con ello, en este artículo propongo un esbozo teórico sobre la noción de «escenarios de complejidad emocional» en los videojuegos, combinando la aplicación de teoría preexistente alrededor de la narratología emocional y una aproximación inductiva, a través de cinco microestudios de caso (análisis de escenas y fragmentos de videojuegos).

Parte de la contribución original del trabajo reside en su posicionamiento metodológico, que

difiere de los estudios (hegemónicos) sobre complejidad narrativa orientados a la dimensión cognitiva, la noción de *puzzle film* o la complejidad estructural del relato como conjunto (Mittell, 2006, 2015; Buckland, 2009), así como de la tendencia en auge del análisis experiencial basado en el *big data* y las *gameplay metrics* (Wallner y Kriglstein, 2015, y proyectos de la Software Studies Initiative¹). Desde una perspectiva afín al trabajo de García Catalán, Sorolla Romero y Martín Núñez (2019), propongo (re)leer la complejidad narrativa como un fenómeno que se puede y se debe entender (también) con el foco puesto en la dimensión emocional y desde un análisis microcualitativo. Se trata de ensayar un tipo de análisis que identifique y ponga en valor breves pasajes del videojuego con una especial significación afectiva; pasajes que, sin necesidad de ser totalmente aislados del conjunto, acrecientan su interés desde un análisis minucioso, que les conceda cierta autonomía. Dicho de otro modo, parafraseando la expresión po-

pular, me dispongo a argumentar que el demonio de la complejidad emocional del videojuego está en los detalles.

MARCO TEÓRICO

Una de las referencias seminales del análisis afectivo del relato puede encontrarse en la Estética de la Recepción de la Escuela de Constanza. En los años setenta, Wolfgang Iser (1980) y Hans Robert Jauss (1986) postularon un análisis del texto literario orientado a dilucidar la «experiencia estética» del lector, y que desbordaba los límites de la construcción cognitiva del relato (inferencias, esquemas cognitivos, etcétera): la estética de la recepción atendía también a aspectos de acento afectivo como, por ejemplo, los procesos de identificación con personajes. En este trabajo adoptaremos, como marco teórico, un conjunto de referentes de los *Film Studies* y los *Game Studies* afines a aquella mirada de la Escuela de Constanza, aunque no necesariamente en afiliación directa con la misma.

Desde los años setenta los *Film Studies* cuentan con una tradición relevante de análisis psicoanalítico del texto, conjugando la teoría del psicoanálisis con lecturas ideológicas (Plantinga y Smith, 1999: 10-13; Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1999: 147-211), y, poco a poco, han ido cobrando también peso otras perspectivas, relacionadas con la psicología cognitiva o cognitivo-emocional, la psicología evolutiva o la neuropsicología (Bordwell, 1996; Smith, 1995; Plantinga y Smith, 1999; Grodal, 2009; Plantinga, 2009). Tomamos aquí, como referencia central, la teoría cognitivo-emocional de la experiencia del espectador de cine de ficción de Carl Plantinga (2009). El modelo de Plantinga se basa en una tipología de dimensiones emocionales del espectador de ficción, de las que aquí destacamos cuatro (2009: 69):

Direct emotions: emociones que genera en el espectador algún suceso de la trama (por ejemplo, sorpresa ante un giro argumental).

Sympathetic/antipathetic emotions: emociones que experimentamos hacia personajes del relato (admiración, compasión...).

Meta-emotions: emociones basadas en otra emoción previa que experimentamos durante el visionado de un film. Por ejemplo, al desear la muerte de un determinado personaje, podemos sentirnos culpables o avergonzados por ello.

Artifact[-related] emotions: emociones relativas a la propia construcción del film como objeto, o sus creadores. Por ejemplo, podemos sentir admiración por la astucia narrativa del guionista, o asombro respecto a la espectacularidad de ciertos efectos especiales, etcétera.

La aproximación de Plantinga tiene, como limitación principal, la escasa atención que dedica al factor social y al cambio sociohistórico para entender el fenómeno de la experiencia emocional del film. Ofrece, más bien, un mapa de las bases relativamente estables de la experiencia emocional con el film de ficción, tomando como referencia el cine de Hollywood. En cambio, desde los estudios culturales se postula un mayor énfasis en la conexión emoción-sociedad. Así, Michael Ryan y Douglas Kellner (1990) analizaron los cambios sociales en las décadas de los sesenta, setenta y ochenta, a través del cine popular, mostrando, por ejemplo, las relaciones entre tensiones sociales y la dimensión emocional del cine de terror. Este tipo de aproximaciones (ver también Deleyto, 2003) se puede conectar con el denominado *affective turn* de los estudios culturales contemporáneos, desde el que diversas investigadoras postulan una mayor atención por lo emocional en el análisis cultural (Gregg y Seigworth, 2010; Berlant, 2011; Ahmed, 2015). Estas autoras plantean que lo afectivo posee un potencial social y político que sobrepasa el análisis de psiques individuales y experiencias personales e intransferibles, y está profundamente engarzado en la cultura:

La afectividad, en sus trabajos, es aquello que limita y hace posibles las nociones de lo personal, lo colectivo, y las identidades emergentes. Para estas teóri-

cas, el afecto es una profunda fuerza relacional que se prende a y es expresada a través de todo tipo de textos culturales² (Anable, 2018: 10).

Pasando a los *Video Game Studies*, el enfoque afectivo cobró protagonismo muy pronto en este campo. Desde los pioneros tratados sobre diseño de videojuegos (Rollings y Morris, 2003; Hunicke, Leblanc y Zubeck, 2004; Fullerton, 2008) se planteó la creación de videojuegos como un arte experiencial: los creadores diseñan reglas y mecánicas de juego (junto a imágenes, banda sonora, etcétera), que son un medio para un fin superior: proporcionar determinado tipo de experiencias a los jugadores. El espectro emocional de aquellos tratados era, sin embargo, algo limitado: se ponía sobre todo énfasis en la comprensión de la diversión y sus placeres componentes, respecto a lo cual hizo fortuna la lista de Hunicke, Leblanc y Zubeck: *sensation, challenge, discovery, fantasy...* Más recientemente, en *How Games Move Us*, Katherine Isbister (2016) ha explorado el diseño emocional de videojuegos con atención a las propuestas de los *indie games* contemporáneos, algunas de ellas infrecuentes en el *mainstream* (impotencia, contemplación...). Asimismo, delinea algunas dimensiones fundamentales de la experiencia emocional en el medio: procesos de toma de decisiones, empatía e identificación con el avatar, interacción social, etcétera. En todo caso, una referencia de especial interés en este trabajo es la propuesta de Aubrey Anable en *Playing with Feelings* (2018), que traslada el *affective turn* de los estudios culturales al campo videolúdico. Basándose en el concep-

BASÁNDOSE EN EL CONCEPTO DE STRUCTURES OF FEELING DE RAYMOND WILLIAMS, ANABLE ARGUMENTA QUE LA EXPERIENCIA EMOCIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ ESTRECHAMENTE VINCULADA AL CONTEXTO SOCIAL Y LAS DINÁMICAS DE NUESTRA VIDA COTIDIANA

to de *structures of feeling* de Raymond Williams, Anable argumenta que la experiencia emocional de los videojuegos está estrechamente vinculada al contexto social y las dinámicas de nuestra vida cotidiana, y no deja de tener un componente político e ideológico.

CINCO MICROANÁLISIS SOBRE COMPLEJIDAD EMOCIONAL EN VIDEOJUEGOS

Desde el marco teórico planteado, me propongo desarrollar cinco ejemplos sobre la complejidad emocional en videojuegos, que elaboro a modo de microanálisis. Metodológicamente, los análisis están basados en una combinación del análisis textual del videojuego, la teoría de la experiencia emocional del cine de Plantinga (2009) y el microanálisis fílmico (Zunzunegui, 2016). Del análisis textual videolúdico tomo los conceptos e instrumentos analíticos necesarios para diseccionar tanto el diseño lúdico (reglas de juego, patrones de *gameplay*) como el diseño narrativo del videojuego y la interacción entre ambos (Fernández-Vara, 2015; Plannells, 2015; Navarro, 2016; Pérez-Latorre, 2012). De la teoría de Plantinga (2009) adopto la tipología de dimensiones emocionales de la experiencia fílmica, reseñada anteriormente, más algunos otros conceptos, que aparecerán puntualmente en los análisis, tales como los *working-through scenarios* o los *empathy scenarios*.

Respecto al microanálisis fílmico, en *La mirada cercana*, Zunzunegui (2016) postula un análisis fílmico en «primer plano», es decir, centrado en fragmentos breves: una secuencia, un conjunto limitado de planos. Por un lado, considera que en dichas microsecuencias es posible «observar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que son extirpadas» (2016: 19). Al mismo tiempo, extraer los momentos elegidos del cuerpo global del film facilita, como demuestra en sus análisis, dar el salto hacia consideraciones más «abstractas», más allá del film en sí mismo. Así,

paradójicamente, el microanálisis puede ayudar a entender mejor la esencia del film y, al mismo tiempo, resultar liberador para el analista a nivel interpretativo.

Los cinco casos de estudio corresponden a pasajes de los videojuegos *The Walking Dead: Season 2* (Telltale Games, 2013-14), *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Rinse and Repeat* (Robert Yang, 2015) y *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2009). La selección del corpus responde, principalmente, a la voluntad de cubrir diversas categorías analíticas del modelo de Plantinga. A modo complementario, el último caso de estudio nos permitirá ilustrar también lo que hemos identificado como principal limitación de su teoría: las resonancias sociohistóricas de las experiencias emocionales con la ficción. Asimismo, he tomado en cuenta mi memoria personal como aficionado a los videojuegos, bajo la premisa de que las escenas memorables para un aficionado/a tienen que ver a menudo con experiencias emocionales singulares o intensas (acerca de la relación entre emoción y memoria, ver, por ejemplo, Ruiz-Vargas, 1997).

I. Clementine ensombrecida. *The Walking Dead 2*, subtramas implícitas, puesta en escena y escenarios de empatía

La interrelación de dos escenas de *The Walking Dead: Season 2* nos ofrece un ejemplo de (micro) complejidad emocional basada en las emociones empáticas, relativas a personajes (Plantinga, 2009). En este videojuego postapocalíptico, asistimos al duro proceso de maduración personal de Clementine, la niña que pasa de ser la coprotagonista en la primera entrega a ser la protagonista (ya adolescente), y avatar de la jugadora, en la segunda parte. En el episodio final de la segunda entrega, *No Going Back*, hay un pasaje en el que Clementine debe caminar largo tiempo en busca de un nuevo lugar donde refugiarse, junto a los adultos Kenny o Jane (uno u otra, en función de bifurcaciones previas del relato), y el bebé Alvin.

La peregrinación de Clem a través del yermo postapocalíptico desemboca en un pequeño clúster de ramificaciones narrativas, dos de las cuales presentan interesantes conexiones afectivas implícitas.

En una de esas ramas, Clementine, Kenny y el bebé llegan a Wellington para descubrir que la tierra prometida está vallada con un muro metálico. Tras una conversación con la vigilante, esta les ofrece dejar pasar solamente a Clem y el bebé. Así, la jugadora debe decidir si mantener el grupo unido, con el precio de regresar todos al yermo, o que Clem y el bebé entren a Wellington, despidiéndose de Kenny. Decida lo que decida la jugadora, la escena cobra una notable carga dramática, concluyendo con una imagen de los portones de Wellington cerrándose, ya sea separando al grupo o con los tres en el exterior, abandonados de nuevo a los peligros del mundo postapocalíptico.

Si volvemos unos pasajes atrás, Clem habría podido recorrer el camino previo junto a Jane, en lugar de Kenny. En dicha rama narrativa, Clem, Jane y el bebé Alvin no desembocan en Wellington, sino en una tienda abandonada, que deciden que les servirá como refugio. Al poco de llegar, una familia de dos padres y un niño, de edad ligeramente inferior a Clementine, se acercan a la puerta enrejada del edificio. Explican a Clem y Jane que están hambrientos, exhaustos, necesitan ayuda. El juego plantea entonces un dilema moral: dejar pasar a los desconocidos (con los riesgos o problemas que podría suponer), o mantener la puerta cerrada (acerca de la relación entre moralidad y diseño de videojuegos, ver Sicart, 2013). Si la jugadora escoge la segunda opción, los padres dedican una breve pero amarga recriminación a la joven, y mientras se alejan el niño se gira un momento, mirando a Clem con desolación.

Hay un nexo afectivo potencial entre las dos escenas, que transcurre entre la compasión por Clem (y Kenny y el bebé), en la primera, y una mezcla más compleja de tristeza, decepción y compasión hacia la protagonista, en la segunda (opción de rechazar a los viajeros). Asimismo, de



Fig. 1, fig. 2. *The Walking Dead: Season 2*

haber recorrido (antes o, en todo caso, después) la rama narrativa de Wellington, la tristeza/decepción hacia Clem, al rechazar a los viajeros, cobra una amargura significativamente más intensa. En definitiva, el juego nos muestra cómo una misma persona (Clem/la jugadora) puede pasar (demasiado) fácilmente de ser una víctima de barreras antiextranjeros a una promotora de las mismas.

La sutileza en los detalles del diseño y la composición de las escenas e imágenes aportan al conjunto un valor añadido, en tanto que escenario de complejidad emocional. Si en la escena de Wellington destaca la imagen final del portón cerrándose, con la vista de cámara desde dentro de la ciudad, en la escena de la tienda destaca la presencia del niño, que aporta una rima de sentido trágico entre los dos pasajes: podemos ver a la propia Clementine reflejada en ese niño. El plano-contraplano final de Clem y el niño (figs. 1 y 2), con Clem incapaz de sostener la mirada todo el tiempo, constituye un ejemplo de lo que Plantinga ha denominado «escenarios de empatía» (2009: 126): pasajes clave de ciertas escenas, donde el montaje audiovisual va convergiendo poco a poco en uno o varios planos cerrados sobre el rostro del personaje/s, planos que dilatan al menos un instante la cadencia del montaje, confluyendo con un momento de clímax emocional. Así, la mirada desolada del niño y el contraplano del rostro frío y ensombrecido de Cle-

mentine, como nunca se había mostrado hasta ese momento, configuran un punto de inflexión en el transcurso emocional del juego.

2. El suicidio de Kate en *Life is Strange*. Culpabilidad e impotencia

En el primer capítulo y durante la primera parte del segundo de *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), la jugadora va observando indicios de que Kate Marsh, una amiga de Max, la protagonista, tiene problemas. Al parecer, en el instituto Blackwell están circulando vídeos de una fiesta que atentan contra la privacidad de Kate. Max (la jugadora) ve a Kate preocupada y angustiada en diversos momentos, pero a veces Kate le pide que la deje sola.

La situación de Kate se presenta como una subtrama, mientras el centro gravitatorio del relato gira en torno a la relación entre Max y Chloe, la desaparición de Rachel, amiga íntima de la segunda, y un misterioso poder sobrenatural que Max ha descubierto en sí misma, y que le permite rebobinar el tiempo. Así, el juego sitúa a la jugadora frente al dilema de cómo repartir su atención entre los misterios de la trama principal y la situación de Kate. De hecho, una escena problematiza esto de forma explícita, al forzar a la jugadora a decidir si priorizar una conversación con Chloe o una llamada de Kate. Asimismo, al acudir a devol-

ver un libro a la habitación de Kate, la jugadora tiene la oportunidad de observar algunos objetos de la chica, como fotografías, escritos y pasajes de libros subrayados. Un texto aparece sobreimpresionado, mostrando el pensamiento de Max: «She is way too emo». La jugadora puede interpretar este mensaje como invitación a indagar un poco sobre los detalles, o bien como resumen suficiente de la información que se puede hallar allí.

Hacia el final del segundo capítulo, los acontecimientos se precipitan: Kate se lanza al vacío desde la azotea de uno de los edificios de Blackwell. Max logra ejercer de nuevo su poder sobrenatural, rebobinando el tiempo para elevar a Kate a la azotea, y llegando a tiempo para hablar con ella.

Es entonces cuando la jugadora descubre que su empatía para con el personaje de Kate, en las escenas previas, va a resultar crucial para resolver la situación.

En el caso de no haber prestado demasiada atención a Kate, quizás con la idea de dejar su situación para más tarde, el diálogo con la joven en la azotea resulta muy complicado. El final más probable, en este caso, es que (tal como sucedió a quien suscribe) resulte imposible persuadir a Kate, y esta acabe suicidándose. En esta segunda ocasión, Max (la jugadora) no podrá activar su poder de hacer retroceder el tiempo, ya que sufre una especie de bloqueo o agotamiento por el estrés de la situación.

EL CONTRASTE ENTRE LA FACILIDAD DE HABER ATENDIDO A PEQUEÑOS DETALLES, EN EL MOMENTO APROPIADO, Y LAS FATALES CONSECUENCIAS QUE TIENE EL NO HABERLO HECHO, HACEN QUE LA ESCENA DE LA AZOTEA FUNCIONE EFICAZMENTE COMO CATALIZADORA DE ARREPENTIMIENTO Y CULPABILIDAD EN LA JUGADORA

Fig. 3. *Life is Strange*



Los potenciales efectos emocionales de esta escena de *Life is Strange* atraviesan varias categorías analíticas de Plantinga (2009), y al mismo tiempo invitan a ciertos ajustes teóricos en relación al medio videolúdico. En primer lugar, las «emociones directas», que Plantinga asocia, respecto al cine, a aquellas que los acontecimientos de la trama suscitan en el público, tienen en los videojuegos una dimensión complementaria, en relación a las emociones que sentimos a partir de nuestras propias acciones y decisiones y sus consecuencias en el juego. La frustración por haber fallado sería

un ejemplo de esta variante de las «emociones directas» en el videojuego. En todo caso, dicha frustración, en la escena del suicidio de Kate, cobra algunos matices especiales.

En un medio asociado típicamente a la reversibilidad de las decisiones (*play again*), Dontnod Entertainment logra cuadrar el círculo de una experiencia de irreversibilidad, dotando a la escena de un particular efecto trágico.

Al integrar en el *gameplay* el poder de rebobinado de Max, la eliminación del mismo justo en la escena de Kate genera, por contraste, una experiencia de impotencia, con una intensidad notable. Por otro lado, el contraste entre la facilidad de haber atendido a pequeños detalles, en el momento apropiado, y las fatales consecuencias que tiene el no haberlo hecho, hacen que la escena de la azotea funcione eficazmente como catalizadora de arrepentimiento y culpabilidad en la jugadora.

La puesta en escena aporta un halo de trascendencia a la secuencia: de lo que parecía una subtrama más, abruptamente la jugadora se ve inmersa en una escena que realza el papel de Kate. Max y su amiga quedan aisladas del resto de personajes en la azotea, creando una burbuja privada entre las dos, bajo la lluvia, envueltas de una neblina grisácea (fig. 3). Mientras tanto, la imagen se va concentrando progresivamente en sus rostros, culminando en un escenario de empatía (Plantinga, 2009: 126).

La hábil dramatización de la culpabilidad y la impotencia en la escena tiende a suscitar o agudizar la posible decepción de la jugadora por haber fallado (caso de haberlo hecho) en ese implícito

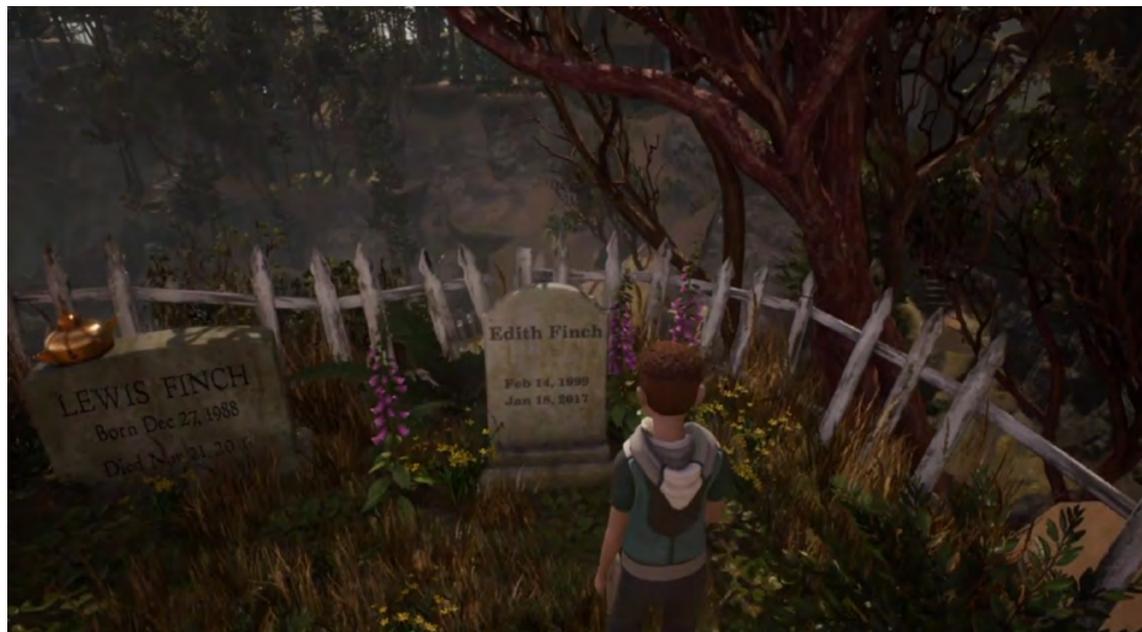


Fig. 4. *What Remains of Edith Finch*

reto de empatía que planteaba el juego. Y viceversa: la decepción personal como jugadora acentúa la culpabilidad y la impotencia, de tal forma que se genera un cierto bucle afectivo, bordeando lo que Plantinga denomina dimensión meta-emocional (emociones basadas en emociones previas). Tal como apuntan Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano (2016: 6), a propósito de *Life is Strange*: «La culpa agujerea el círculo mágico (Hui-zinga), resquebraja ese espacio que protegería al jugador de los efectos del juego».

3. Ludificación de la memoria, alivio de la pérdida. El final de *What Remains of Edith Finch*

En una relectura de la teoría de la catarsis de Aristóteles, Plantinga sugiere que una de las razones clave por las que amamos la narrativa son lo que denomina *working-through scenarios* (2009: 169-190), procesos afectivos habitualmente emplazados al final del relato, donde se mezclan la tristeza y el dolor y una implícita sugerencia de recodificación de la misma en términos más positivos, desde un enfoque emocionalmente constructivo. Así, cuando un relato desemboca en uno de estos

escenarios de resiliencia afectiva, junto a la tragedia de un personaje apreciado o un desenlace amargo, se halla a mano algún tipo de asidero cognitivo-emocional implícito, a modo de clave interpretativa, que cada lectora/espectadora/jugadora puede aplicar a su manera. El diario de Edith es un claro ejemplo de ese tipo de asidero emocional/interpretativo, al final de *What Remains of Edith Finch*.

A lo largo del videojuego, el personaje/jugador, cuya identidad no se revela hasta el final, lee el diario de Edith, que le conduce a explorar la vieja mansión de la familia Finch. Con el diario como hilo conductor, la jugadora descubre una serie de muertes entre trágicas y cómicas, de diversos miembros de la saga familiar, en una atmósfera de realismo mágico. Dichas muertes devienen escenas jugables, minijuegos elegíacos donde se recrean, entre el recuerdo y la imaginación, la amargura y la ternura, los minutos finales de los antepasados de Edith, buena parte de los cuales fallecieron jóvenes (acerca del diseño de videojuegos como «traducción» y «enacción» de experiencias de otros/as, ver Muriel y Crawford, 2018: 86-98).

Llegando ya al final, leemos en el diario que Edith ha descubierto que está embarazada, y poco después revela un mal presentimiento: desea que su futuro hijo o hija no lea las historias de su diario, sino que sea ella misma quien se las explique. El juego sitúa entonces a la jugadora en un escenario inédito: una especie de túnel, una cavidad alargada de paredes irregulares, oscuras, con reflejos violáceos. Los pensamientos de Edith se van sucediendo en *voice over* y, mediante las características caligrafías dinámicas del juego, se sobrepresionan y danzan en los propios entornos de la escena. Poco a poco, se deduce que estamos jugando dentro del útero de Edith, desde el punto de vista subjetivo de su bebé, intentando salir al exterior. Al alcanzar el final, una luz blanca baña la escena, y aparece el siguiente texto: «This is where your story begins». Vemos entonces que hemos llegado

al final del diario, ya no hay más páginas escritas. En el rol del hijo, cerramos el diario, y la siguiente imagen muestra por primera vez, de espaldas, el cuerpo de nuestro avatar. Se acerca caminando a una lápida, con el nombre de Edith Finch, y deja unas flores. La cámara asciende a través del árbol que hay junto a la tumba, y el juego concluye con una imagen de la mansión Finch en la distancia.

Tal como habíamos avanzado, el diario de Edith simboliza el asidero emocional de los *working-through scenarios*, ese elemento de potencial relectura constructiva de lo trágico o lo triste, a través de la ficción. El diario en su conjunto, con sus recreaciones de las muertes de sus familiares, que devienen escenarios lúdicos (jugables) para el usuario/a, es un canto a la imaginación, el espíritu lúdico y la ternura frente a la tragedia y el absurdo de la muerte. Una lección cuyo destinatario no es únicamente el hijo de Edith, sino también la propia jugadora, más allá de la metáfora.

A través de la resonancia personal, a menudo la espectadora/jugadora conecta sus propias experiencias personales con la ficción, en el caso que nos ocupa experiencias dolorosas o frustrantes (Igartua, 2007: 49-56; Plantinga, 2009: 75-77). Así, cuando una narración desemboca en un escenario de resiliencia afectiva, en ciertas ocasiones el espectador no simplemente recodifica constructivamente el dolor o la tristeza del personaje, sino también, en parte, vivencias propias, recuerdos dolorosos o amargos de su propia vida, que resuenan (consciente o inconscientemente) en su memoria sentimental. De ello puede derivar una verdadera sensación de alivio, que confluye con la noción de catarsis como purga de sentimientos negativos. Seguramente por ello, muchos jugadores, entre los que me incluyo, al final de *What Remains of Edith Finch* nos sentimos tristes, pero algo alegres al mismo tiempo, con la sensación de haber experimentado un pequeño bálsamo en nuestro interior.

4. Sensualidad, humor, extrañeza. *Rinse and Repeat*

Un día, en las duchas del gimnasio, aparece un adonis musculado y sexy, únicamente ataviado con unas gafas oscuras de estilo aviador. Una melodía erotizante y la cámara lenta recrean la fascinación de otro de los usuarios de las duchas al ver llegar al adonis: el personaje/jugador. Así da comienzo *Rinse and Repeat*, un videojuego de pequeño formato de Robert Yang, sobre una relación homoerótica.

El adonis acaba ubicándose en la ducha de al lado del personaje/jugador, y en un momento dado le pide ayuda para enjabonarse, primero en zonas de la espalda adonde no alcanza bien solo, pero si el personaje/jugador lo hace bien, el ritual de seducción proseguirá.

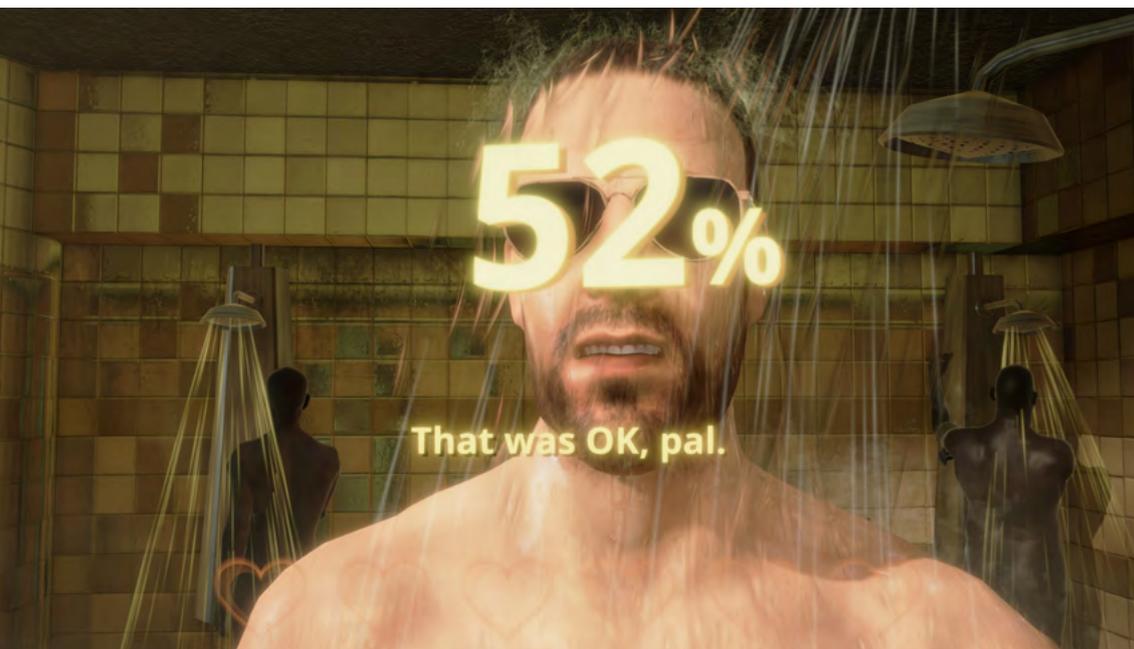
La experiencia de juego en *Rinse and Repeat* promueve una particular mezcla de sensualidad y humor. La sensualidad del juego se basa en su fotorrealismo gráfico, que ensalza la belleza del adonis, mostrando al detalle cómo el agua de la ducha recorre su cuerpo. El diseño de la interacción es sencillo pero elegante: se trata de trazar círculos o

elipses con la mano enjabonada, sobre la zona del cuerpo que ha sugerido el adonis, sin ir demasiado rápido ni demasiado lento, con equilibrio y cierta delicadeza (acerca de la coherencia estética entre las mecánicas de interacción y el tema/relato, ver Sicart, 2008). Sin embargo, el *gameplay* erotizante se interrumpe abruptamente, cuando el adonis da por finalizada una fase del enjabonado y evalúa nuestro desempeño. Aparece entonces sobre su rostro un rótulo de neón amarillo, mostrando un porcentaje de puntuación. No hay conciliación posible entre el erotismo y la obsesión por las métricas cuantitativas que ha devenido convención en el videojuego *mainstream*. Pero, más que decirlo, Yang nos hace experimentarlo a través de una disonancia emocional. Por lo demás, este choque estético, con la hiperbólica incrustación del marcador sobre las gafas del adonis, aporta al juego su elemento cómico, un matiz paródico.

Una segunda disonancia emocional de *Rinse and Repeat* tiene que ver con lo que Plantinga (2009) denomina emociones relativas al «artefacto» (fílmico): en este caso, una sensación de extrañeza, ligada a la subversión de expectativas. Tal

como se había apuntado antes, Yang dota a su pequeña escena de un erotismo gay de gráficos fotorrealistas y un diseño y ambientación cuidados al detalle, que se pueden equiparar a los de un videojuego triple A. Por tanto, no se trata, a diferencia de otros juegos *indie*, de un videojuego que anuncie su desmarque del *mainstream* a través de la crudeza de sus gráficos (Juul, 2019), sino que Yang apuesta por la reapropiación del

Fig. 5. *Rinse and Repeat*



fotorrealismo para un tipo de personajes y relaciones muy poco habituales en el videojuego mayoritario.

Sensualidad, humor, extrañeza y una reflexión crítica implícita sobre el propio medio videolúdico, en una sola ducha.

5. Ironías ludonarrativas y flexibilidad laboral. La escena del coche fúnebre de *Grand Theft Auto IV*

En la misión «Undertaker», de *Grand Theft Auto IV*, Niko Bellic, el personaje/jugador, debe conducir un coche fúnebre cargado con el ataúd de un gánster a quien el propio Niko ha asesinado. En el asiento de copiloto le acompaña Patrick MacReary, hermano de la víctima, que no sabe que Niko es el asesino. Pronto, la situación se convierte en una carrera de obstáculos por la ciudad, donde Niko debe esquivar a una banda de gánsteres rivales que persiguen y atacan el coche, por cuentas pendientes con la familia del difunto. En un momento dado, a causa de los disparos, la puerta trasera se desgaja y el ataúd empieza a deslizarse hacia atrás, a punto de caer. La curva de dificultad del juego se acentúa, y la jugadora debe añadir al reto un constante equilibrio y sutileza en el manejo del coche, para evitar que el ataúd caiga. El objetivo: llegar dentro de un tiempo límite al cementerio, sin haber perdido el ataúd. La escena contiene una disonancia ludonarrativa de carácter irónico (Hocking, 2007), la que se produce entre la extrema sensibilidad necesaria en el manejo del coche (cada pequeño choque o curva mal

trazada provocan que el ataúd salga unos centímetros más hacia fuera) y el hecho de que Niko sea el propio asesino del difunto³.

Desde su ignorancia, Patrick dedica continuamente consejos y gritos de aliento a Niko, en una situación que lo convierte en una figura patética. Patrick, a quien conocemos de episodios previos del relato, es un personaje odioso en muchos aspectos. De este modo, los diseñadores añaden a la experiencia de juego un toque de placer sádico, con el billete de seudolegitimidad moral cubierto (Zillman, 2006).

Por otro lado, tal como Aubrey Anable hace hincapié en *Playing with Feelings* (2018), no se debe olvidar el factor del contexto social al evaluar las experiencias emocionales que suscita un videojuego. En este sentido, la saga *GTA* es un caso especialmente interesante. La característica mecánica narrativa de la saga, que consiste en tener que alternar trabajos para muy diversas familias de la mafia, resuena con tensiones laborales de la época, que se han ido acrecentando en paralelo a las sucesivas entregas del juego, desde finales de los noventa hasta la actualidad. Los efectos de la

Fig. 6. *Grand Theft Auto IV*



globalización, en relación con la flexibilidad laboral, los contratos temporales y la precarización, que afectan especialmente a los jóvenes (Standing, 2013), han confluído con *GTA* como su manifestación pop en el imaginario contemporáneo. La misión «Undertaker» es quintaesencial, en este sentido: la situación narrativa de un buscavidas como Niko que, al poco de asesinar a un hombre, necesita asumir el encargo de chófer del coche fúnebre de la víctima, con la ironía añadida de la delicada jugabilidad de la protección del ataúd, hacen de «Undertaker» una escena icónica sobre las miserias de la flexibilidad laboral, en clave sarcástica.

Pero los videojuegos no simplemente acostumburan a resonar con el contexto social o socio-laboral, sino que suelen tener, además, un cierto componente «recuperativo» al respecto (Kirkpatrick, 2013: posición 2382; Anable, 2018). En cierto modo, nos proporcionan elementos para aliviar o purgar las mismas tensiones sociales y laborales que reflejan, o que en todo caso refractan en clave alegórica. Así, más allá del placer de la victoria en sí, la superación de ciertos problemas o retos en el juego puede suponer (consciente o inconscientemente) algo más para nosotros, reverberando con nuestra vida cotidiana. En el caso de «Undertaker», el toque de placer sádico hacia el patetismo de Patrick en la escena juega también un papel al respecto, una purga con acento vengativo, por así decirlo. En este sentido, hay que recordar que Patrick no deja de ser el hermano de uno de los principales líderes de las familias empleadoras de Liberty City, y el propio Patrick ejerce como jefe de Niko en algunas de las misiones del juego.

El potencial recuperativo de la ficción y los videojuegos es, en todo caso, un fenómeno ambivalente, no exento de cuestionamiento. Desde una reflexión crítica-ideológica, Kirkpatrick (2013: posición 2475) advierte sobre el posible efecto social, en beneficio del *statu quo*, de este tipo de efectos balsámicos de la ficción y el entretenimiento:

Los juegos de ordenador son recuperativos para los individuos y (...) una perversa consecuencia de su

eficacia al respecto es el hecho de que pueden contribuir a extender aspectos del sistema que hacen de la recuperación algo necesario⁴.

CONCLUSIONES

A lo largo de este artículo, he intentado mostrar que la complejidad narrativa y del *gameplay* no tienen por qué entenderse solo o fundamentalmente como algo relativo a grandes arquitecturas estructurales, barroquismo narrativo (N'Dalianis, 2004) o análisis técnicamente sofisticados, basados en *big data*. Sin subestimar el interés de estos temas y enfoques, advoco por una forma de entender la complejidad que ponga en primer plano el detalle, lo afectivo y lo cualitativo. Un análisis orientado a los sutiles equilibrios compositivos, armonización de medios expresivos y atención por los matices, que a veces se condensan de forma casi mágica en una pequeña escena o pasaje de un videojuego; escenas tal vez de apariencia sencilla, pero cuya discreta complejidad da lugar a experiencias emocionales singulares, que quedan grabadas en la memoria de los jugadores.

Keith Oatley (1999, 2011) tiene razón cuando afirma que las ficciones deben concebirse como simuladores emocionales que no suceden en un ordenador sino en nuestra mente. Pero, ¿cómo diseccionar el funcionamiento de los videojuegos como simuladores emocionales, en este sentido? En este artículo he ensayado al respecto una conjugación del análisis textual del videojuego, la teoría cognitivo-emocional de la experiencia del espectador de cine (Plantinga, 2009) y el microanálisis fílmico (Zunzunegui, 2016). El modelo de Plantinga se ha mostrado útil para seguir profundizando en un análisis textual del videojuego (más) atento a la experiencia afectiva de la jugadora (ver también Navarro, 2016). No obstante, hemos comprobado que el modelo de Plantinga tiene limitaciones o ciertos desequilibrios, a destacar una atención escasa por el rol del contexto socio-histórico como caja de resonancia de nuestras experiencias emocionales.

Asimismo, la aplicación de la teoría cinematográfica al análisis del videojuego requiere, obviamente, matices y adaptaciones: en particular, los análisis de este trabajo muestran la importancia de la triangulación entre el análisis ludonarrativo (tomando en cuenta la doble naturaleza de interacción lúdica y narración de la mayoría de videojuegos) y la dimensión afectiva. Por otro lado, cabe señalar el interés de prestar (más) atención a la composición visual en el análisis del videojuego. Aunque esto puede parecer algo obvio, la importancia capital que ha tenido en los *Game Studies* la teoría de la retórica procedural (Bogost, 2006), al margen de todo lo bueno que ha supuesto, ha promovido ciertos efectos (auto)limitantes. La preeminencia que otorga esta teoría a las estructuras lúdicas va aparejada, implícitamente, de un cierto menoscabo de la composición visual como parte sustancial del análisis videolúdico. Y, sin embargo, el papel de la imagen, incluidos planos específicos, resulta fundamental en la emergencia de las experiencias emocionales de la jugadora (Martín-Núñez, 2020).

En relación con ello, el microanálisis fílmico se revela como un enfoque particularmente interesante para el análisis emocional del videojuego, con los ajustes pertinentes. No solo por la adaptabilidad del método a la naturaleza líquida o fragmentaria de la dimensión afectiva de los textos; también por su potencial como vía alternativa para el análisis textual del videojuego, y para reivindicar la atención por el detalle y la pausa como actitud intelectual, más que como un tipo particular de videojuego/producto (Navarro, 2020).

Las posibles utilidades o aplicaciones del análisis afectivo del videojuego son diversas, pero para concluir cabe destacar una cuestión fundamental, con un componente ético: pensar el videojuego de una forma más empática y, gracias a ello, enriquecer nuestra comprensión del medio desde la distancia analítica y crítica. Aprender a mirar bien desde cerca, para poder ver mejor desde lejos. ■

NOTAS

- 1 Software Studies Initiative: http://lab.softwarestudies.com/p/research_14.html.
- 2 «Affect in their work is that which restricts and makes possible the notions of personal, collective and emergent identities. For these theorists, affect is a deeply relational force that attaches itself to and is expressed through all kinds of cultural texts».
- 3 Cabe cuestionar el concepto de «disonancia ludonarrativa», que Hocking (2007) estableció en términos unívocamente críticos y negativos respecto al diseño de videojuegos, a través del valor de este tipo de disonancias para la ironía, efectos humorísticos, etc.
- 4 «Computer games are recuperative for individuals and [...] a perverse consequence of their effectiveness in this is sometimes the extension of aspects of the system that make recuperation necessary».

REFERENCIAS

- Ahmed, S. (2015). *The Cultural Politics of Emotion*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Berlant, L. (2011). *Cruel Optimism*. Durham: Duke University Press.
- Bogost, I. (2006). *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Buckland, W. (ed.) (2009). *Puzzle Films*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Deleyto, C. (2003). *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop*. Nueva York: Morgan Kaufman.
- 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). <http://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>

- Gregg, M., Seigworth, G. (2010). *The Affect Theory Reader*. Durham: Duke University Press.
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, emotion, culture and film*. Oxford: Oxford University Press.
- Hocking, C. (2007, 7 octubre). Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what game is about. Post de blog. http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Hunicke, R., Leblanc, M., Zubeck, R. (2004). MDA: a formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI*.
- Igartua, J. J. (2007). *Persuasión narrativa*. Alicante: Ediciones ECU.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us. Emotion by Design*. Cambridge: MIT Press.
- Iser, W. (1980). *The Act of Reading*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Jauss, H. R. (1986). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.
- Kirkpatrick, G. (2013). *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity Press.
- Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. Cambridge: MIT Press.
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego*. Santander: Shangrila.
- 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*. *Análisis*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nueva York: New York University Press.
- Muriel, D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture*. Londres: Routledge.
- Navarro, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro, V. (2020). Meditaciones. Modos Zen, contemplación y lentitud en el videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego*. Santander: Shangrila.
- N'Dalianis, A. (2004). Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment. Cambridge: MIT Press.
- Oatley, K. (1999). Why Fiction May be Twice as True as Fact: Fiction as Cognitive and Emotional Simulation. *Review of General Psychology*, 3(2), 101-117. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.3.2.101>
- Oatley, K. (2011). *Such Stuff as Dreams. The Psychology of Fiction*. Malden: Wiley-Blackwell
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes.
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Plantinga, C., Smith, G. (eds.) (1999). *Passionate views. Film, cognition, and emotion*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Plantinga, C. (2009). *Moving viewers. American film and the spectator's experience*. Berkeley: University of California Press.
- Rollings, A., Morris, D. (2003). *Game architecture and design*. Berkeley: New Riders.
- Ruiz-Vargas, J. M. (ed.) (1997). *Claves de la memoria*. Madrid: Trotta.
- Ryan, M., Kellner, D. (1990). *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington: Indiana University Press.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters. Fiction, Emotion and The Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Sicart, M. (2013). *Beyond Choices. The design of ethical gameplay*. Cambridge: MIT Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la Teoría del Cine*. Barcelona: Paidós.
- Standing, G. (2013). *El Precariado. Una nueva clase social*. Madrid: Pasado y Presente.
- Wallner, G., Kriglstein, S. (2015). An Introduction to Gameplay Data Visualization. En P. Lankoski y S. Björk (eds.), *Game Research Methods* (pp. 231-250). Pittsburg: ETC Press.
- Zillmann, D. (2006). Dramaturgy for Emotions from Fictional Narration. En J. Bryant y P. Vorderer (eds.), *Psychology of Entertainment* (pp. 215-238). Londres: Routledge.
- Zunzunegui, S. (2016). *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Santander: Shangrila.

EL DEMONIO DEL GAMEPLAY EMOCIONAL ESTÁ EN LOS DETALLES. MICROANÁLISIS DE ESCENARIOS DE COMPLEJIDAD AFECTIVA EN VIDEOJUEGOS

Resumen

Este artículo propone una exploración y conceptualización de los escenarios de complejidad emocional en videojuegos, desde un enfoque basado en el análisis textual del videojuego, la teoría de la experiencia emocional del espectador y el microanálisis filmico. Desde este prisma teórico-metodológico, los escenarios de complejidad emocional del videojuego se abordan como breves pasajes o conjuntos de pasajes de un videojuego, donde tiende a suscitarse una experiencia afectiva caracterizada por mezclas o tensiones emocionales singulares, y cuya comprensión requiere un análisis *micro* del diseño lúdico y narrativo de la escena y las interacciones entre ambas dimensiones, sin olvidar el relevante papel de la puesta en escena y la composición del plano.

Palabras clave

Videojuegos; Complejidad; Emoción; Microanálisis; Experiencia.

Autor

Óliver Pérez-Latorre (Barcelona, 1980) es profesor de Teoría y Análisis del Videojuego en la Universitat Pompeu Fabra. Autor de *El lenguaje videolúdico* (Laertes, 2012) y *El arte del entretenimiento* (Laertes, 2015), ha publicado artículos alrededor del análisis y la cultura del videojuego en revistas como *Game Studies*, *Games and Culture* y *Convergence*. Fue cocomisario de la exposición «Gameplay. Cultura del Videojuego», del CCCB (Barcelona, diciembre 2019 – agosto 2020). Contacto: oliver.perez@upf.edu

Referencia de este artículo

Pérez-Latorre, Ó. (2021). El demonio del *gameplay* emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84.

THE DEVIL OF EMOTIONAL GAMEPLAY IS IN THE DETAILS. MICROANALYSIS OF AFFECTIVE COMPLEXITY SCENARIOS IN VIDEO GAMES

Abstract

This article offers an exploration and conceptualisation of emotionally complex scenarios in video games, taking an approach based on the textual analysis of video games, the cognitive theory of the spectator's emotional experience, and film microanalysis. From this theoretical and methodological perspective, emotionally complex scenarios in video games are examined as brief scenes or sequences in a given video game, which tend to elicit an affective experience characterised by unique emotional combinations or tensions. To explain this experience, I propose a micro-analysis of the ludic and narrative design of the scene and the interactions between these two dimensions, without overlooking the importance of the *mise-en-scène* and visual composition.

Key words

Video games; Complexity; Emotion; Microanalysis; Experience.

Author

Óliver Pérez-Latorre is a Senior Lecturer in Video Game Theory and Analysis at Universitat Pompeu Fabra. He is author of *El Lenguaje Videolúdico* (Laertes, 2012) and *El Arte del Entretenimiento* (Laertes, 2015), and has published articles on video game analysis and culture in journals such as *Game Studies*, *Games and Culture*, and *Convergence*. He was also the content curator of the exhibition "Gameplay: Video Game Culture" at CCCB (Barcelona, December 2019 - August 2020). Contact: oliver.perez@upf.edu

Article reference

Pérez-Latorre, Ó. (2021). The devil of emotional gameplay is in the details. Microanalysis of affective complexity scenarios in video games. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84.

Edita / Published by



Licencia / License



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