

Desasosiego al jugar, una perspectiva existencial

Stefano Gualeni

Daniel Vella

This is a pre-print version of: Gualeni, S. & Vella, D. (2023). “Desasosiego al Jugar, una Perspectiva Existencial”, Marta Martín Núñez (ed.) *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión*. Santander (Spain): Shangrila, pp. 14-21.

Pensar en la incomodidad, el descontento, la ansiedad, la infelicidad y otras emociones habitualmente consideradas *negativas* podría parecer contrario a la asociación general y fácil del juego con afectos emocionales más positivos como la diversión, la alegría y la relajación. Sin embargo, incluso una mirada superficial revela que hay una serie de formas en las que los videojuegos pueden llevar a experiencias incómodas e inquietantes.

En primer lugar, los videojuegos pueden considerarse obras de ficción¹. Al igual que las novelas, las películas o la pintura, son obras de representación que obligan a su público a imaginar determinados mundos, personajes, estados de cosas y acontecimientos. Al igual que con cualquier otra obra de ficción, las acciones que los videojuegos pueden representar y las narrativas que pueden revelar abarcan una amplia variedad de motivos y temas, no todos agradables y reconfortantes. Los ensayos de este volumen sobre la angustia y el descontento de los jugadores revelan, de hecho, que las narrativas ficcionales de los videojuegos también pueden incomodar a su público al tratar temas como la vulnerabilidad, la pérdida, la enfermedad mental, el sinsentido, la frustración o la crueldad.

Como sugiere el subtítulo de este libro, *Ludonarrativas más allá de la diversión*, el malestar y el descontento de los jugadores también surgen de los componentes formales y mecánicos de la experiencia de juego (la parte lúdica), y no sólo de las ficciones que sustentan (la parte narrativa). El hecho de que los jugadores se enfrenten con frecuencia a sus fracasos y carencias o, por ejemplo, a la necesidad de pasar por innumerables iteraciones de las mismas secuencias o de secuencias casi idénticas (ya sea por haber fracasado o por tener que repetir acciones concretas) puede evocar emociones como la tristeza, la ira, la frustración, la incapacidad y el miedo².

También podemos explorar otras formas en las que los videojuegos pueden hacernos sentir incómodos, y quizás incluso insatisfechos como jugadores. Pensemos en la verosimilitud y la habitabilidad que ofrecen los mundos de juego: las incoherencias del juego, los controles difíciles, los errores y los fallos pueden ciertamente decepcionar a los jugadores y alejarlos de su implicación en el juego. Estos contratiempos, estos momentos metanarrativos a menudo decepcionantes, incluso se diseñan deliberadamente y se desarrollan como actos expresivos y comunicativos del diseño del juego³.

Estas y otras dimensiones de la relación del jugador con el juego pueden unirse para crear afectos de desasosiego, no necesariamente como el fracaso de una experiencia prevista definida por las emociones positivas, sino como un aspecto intrínseco de los significados que los juegos pueden ofrecer. En *Getting Over It with Bennett Foddy* (Foddy, 2017), por ejemplo, el jugador controla

¹ Ver TAVINOR, Grant, *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009; MESKIN, Aaron, ROBSON, Jon, “Fiction and Fictional Worlds in Videogames”, en *The Philosophy of Computer Games*, John Richard Sageng, Halvard J. Fosshem, Tariej Mandt Larsen (eds.), Dordrecht: Springer, 2012, pp. 201-217; McDONNELL, Neil, WILDMAN, Natan, “Virtual reality: Digital or fictional?”, *Disputatio*, 11(55), 2019, pp. 371-397.

² Ver VAN DE MOSSELEAR, Nele, WILDMAN, Nathan, “Glitches as fictional (mis)communication”, en Timothy Barker, Maria Korolkova (eds.), *Miscommunications: Errors, Mistakes, Media*, London (UK), Bloomsbury, 2021, pp. 201-217.

³ Ver GUALENI, Stefano, “On the de-familiarizing and re-ontologizing effects of glitches and glitch-alikes”, DiGRA International Conference, 2019; VAN DE MOSSELEAR, Nele, WILDMAN, Nathan, “Glitches as fictional (mis)communication”, en Timothy Barker, Maria Korolkova (eds.), *Miscommunications: Errors, Mistakes, Media*, London (UK), Bloomsbury, 2021, pp. 201-217.

a una figura quimérica —mitad hombre, mitad caldero— que debe escalar una serie de obstáculos como montañas, edificios y árboles utilizando únicamente un martillo de armas como herramienta de escalada. La extrema dificultad de esta tarea se ve dificultada por la deliberada ineficacia de los controles: los jugadores solo pueden utilizar un ratón para utilizar el martillo de un modo que resulta contraintuitivo e irritante. Una pista de voz en *off* grabada por el diseñador del juego, Bennett Foddy, ofrece una diatriba relativamente seria sobre la naturaleza de la frustración, que apunta a cómo el jugador debe interpretar la experiencia de juego. Los preceptos de la dificultad sádica y la redención a través de la frustración que se encuentran en *Getting Over It with Bennett Foddy* se hacen explícitos en el comentario de Foddy, que contribuye a unir los valores explícitamente previstos, el contexto estético y el funcionamiento del juego en un acto de comunicación coherente.

En este breve prólogo, además de las posibilidades del malestar, la infelicidad o la insatisfacción que hemos apuntado anteriormente, queremos ofrecer una perspectiva desde los *game studies* sobre las emociones negativas en relación con los mundos virtuales de los videojuegos que se inspira en corrientes filosóficas como la fenomenología y el existencialismo. En consonancia con estas tradiciones filosóficas, utilizamos el término *mundo* para referirnos a un conjunto compuesto por una variedad de cosas inanimadas, así como de seres conscientes, con sus propiedades y relaciones mutuas. Más concretamente, un mundo describe ese conjunto tal y como lo experimenta uno de los seres implicados en él⁴. Aceptar esta definición significa considerar un mundo no como una idea objetiva, sino como algo que está inextricablemente ligado a la experiencia individual. Esta noción de lo que es un mundo tiene, en otras palabras, un carácter inevitablemente subjetivo. Y extendiendo esta idea, para que un mundo sea reconocido como tal, ese *reino* subjetivo y experiencial tiene que ser —hasta cierto punto— persistentemente perceptible y conductualmente consistente. Esta especificación nos permite establecer una distinción entre mundos fenomenológicos y experiencias como los sueños y las alucinaciones.

Cuando la experiencia de un mundo se refiere a la realidad a la que pertenecemos biológicamente nos referimos a ella de forma indiciaria como el *mundo real* (el mundo que es actualmente para mí). Cuando esa experiencia se refiere, en cambio, a un entorno artificial revelado y sostenido por un ordenador, lo llamamos *mundo virtual* (un mundo potencial). En este sentido, el término *mundo del juego* indica simplemente un mundo virtual especialmente lúdico. Adoptar esta perspectiva sobre los mundos de juego nos permite abarcarlos no solo como artefactos mecánicos o contextos ficticios, sino también como experiencias de mundos para sus jugadores⁵. Este concepto nos permite explorar el significado existencial de los mundos de juego digitales como mundos experienciales.

En *El ser y la nada* de Jean-Paul Sartre, el término “situación existencial” se refiere al conjunto innegable de circunstancias en las que uno se encuentra “arrojado”. Ejemplos de hechos que determinan la situación existencial de una persona son el entorno sociotécnico en el que nace, su origen religioso, su etnia, las anomalías congénitas, etc. Dicho de otro modo, una situación existencial es un mundo: es el fundamento básico de la existencia de un sujeto⁶.

Según Sartre, la existencia de uno no está totalmente determinada por sus circunstancias actuales. Uno se encuentra en una situación existencial, escribe, pero su ser trasciende esos hechos contingentes. Por ejemplo, uno puede trabajar como profesor universitario, pero este hecho existencial no define quién es uno de forma completa o concluyente: uno siempre es libre de hacer otra cosa de sí mismo, de seguir desarrollando sus intereses y habilidades, o incluso de cambiar su trayectoria vital. El planteamiento radical de Sartre afirma que uno podría llegar a poner entre

⁴ GUALENI, Stefano. *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015, p. 6; GUALENI, Stefano, VELLA, Daniel, *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Basingstoke: Palgrave Pivot, 2020, xxvii.

⁵ LEINO, Olli Tapio, *Emotions in Play: On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. Doctoral dissertation, IT University of Copenhagen, 2010, 186.

⁶ SARTRE, Jean Paul, *Being and Nothingness*. New York: Washington Square Press, 1966 [1943], 627.

paréntesis todo hecho externo y contingente sobre uno mismo, dejándolo en un estado de indeterminación en el que siempre es libre de transformarse y perseguir otros proyectos existenciales. Pensar de otro modo (es decir, convencerse de que uno es simplemente un profesor universitario) sería vivir en lo que Sartre denomina “mala fe”, es decir, ignorar el alcance de la propia libertad existencial y las posibilidades siempre disponibles para hacerse a sí mismo y transformarse⁷.

Los pensamientos e intuiciones de Sartre se referían a nuestras relaciones inestables e indeterminadas con el mundo real. Al escribir durante la primera mitad del siglo pasado, Sartre no podía anticipar que, casi un siglo después, habitaríamos habitualmente mundos virtuales artificiales como los de las simulaciones informáticas de entrenamiento, las aplicaciones de realidad virtual y los videojuegos. En nuestro intento de complementar las ideas de filósofos y antropólogos que reflexionaron sobre el sentido de nuestra existencia (en particular en relación con la experiencia de los mundos virtuales), en 2020 escribimos un libro titulado *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. En ese texto, afirmamos que nuestra sensación de estar presentes (aunque sea vicariamente) en esos entornos, nuestra posibilidad de actuar en ellos, perseguir proyectos en ellos, construirnos dentro de ellos como sujetos virtuales y desarrollar afectos y formas de cuidado en relación con ellos configura los mundos virtuales como situaciones existenciales.

Como situaciones existenciales, los mundos virtuales pueden hacer de nosotros más de lo que somos. En cada una de las situaciones existenciales virtuales, podemos llegar a habitar una subjetividad virtual diferente: una definida por el ejercicio agresivo del poder, o una caracterizada por la vulnerabilidad, o expresada a través de prácticas de cuidado, y así sucesivamente. Cada una de estas múltiples subjetividades virtuales difiere, a su manera, de las formas específicas de nuestro ser real. Potencialmente, estas subjetividades virtuales pueden incluso ponernos en contacto con formas de ser que trascienden la facticidad humana de nuestro ser-en-el-mundo, permitiéndonos habitar formas de ser extraordinarias, no- (o post-) humanas como las de los ciborgs, los animales, los sujetos maquínicos o incorpóreos. De este modo —como escribió el filósofo Eugen Fink sobre los roles que asumimos durante el juego⁸— los mundos de juego, y las subjetividades lúdicas que interpretamos y presenciamos en ellos⁹, pueden servir para devolvernos el sentido de las multitudes que contenemos. Pueden recordarnos la fluidez de nuestro ser, y nuestras posibilidades más allá del único ser actualizado en el que nos hemos convertido en relación con nuestra situación contingente en el mundo real.

La otra cara de la moneda es que, del mismo modo en el que los mundos de juego como situaciones existenciales pueden recordarnos esta libertad —y el regocijo, la maravilla y la sensación de (auto)descubrimiento que conlleva—, también pueden dar lugar a sentimientos, afectos y emociones que nos enfrenten a la finitud de nuestra existencia, o a sentimientos como la insuficiencia, la vulnerabilidad, la soledad y la desesperación. Nuestros proyectos existenciales virtuales pueden resultar más allá del horizonte de posibilidades de lo que permite un determinado mundo de juego, o nuestras propias capacidades como jugadores, como cuando nos encontramos repetidamente incapaces de alcanzar la cima en *Getting Over It*, o cuando *Dark Souls* (From Software, 2010) emplea la estética de lo sublime lúdico¹⁰ para hacernos experimentar los límites de nuestro conocimiento y comprensión. En un juego como *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014), se nos exige que cuidemos a los personajes del mundo del juego, pero nuestras acciones podrían resultar inútiles o insuficientes, o podrían llevarnos a la incómoda situación de tener que elegir entre actuar en contra de nuestros principios o abandonar la responsabilidad del cuidado. Un juego podría enfrentarnos, como hacen *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012) y *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2019), a la naturaleza cuestionable de los supuestos ideológicos

⁷ SARTRE, Jean Paul, *Being and Nothingness*. New York: Washington Square Press, 1966 [1943], 87.

⁸ FINK, Eugen, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 2015 [1960].

⁹ VELLA, Daniel, “The Ludic Muse: The Form of Games as Art” *Countertext* 2(1), 2016, 66-84.

¹⁰ VELLA, Daniel, “No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime” *Game Studies* 15(1), 2015.

o morales que subyacen a nuestros objetivos, o a las consecuencias indeseables de nuestras acciones. O, por poner un último ejemplo: un juego como *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014), en el que un sistema de control intencionadamente difícil de manejar hace que el jugador experimente la dificultad del personaje del pulpo epónimo para mantener el semblante de un hombre de familia suburbano perfectamente normal, podría llevarnos a reflexionar sobre la idea de “hacerse pasar por”¹¹ y las tensiones que implica mantener y representar un yo para encajar dentro de los límites de las expectativas sociales.

En toda la gama de sus capacidades afectivas, pues, los mundos de juego son artefactos tecnológicos que podrían parecer orientados a la distracción y el escapismo, pero que en realidad son constitutivos —y, al menos en potencia, transformadores— de nuestra existencia real, tanto por permitirnos trascender ciertos aspectos de nuestra relación cotidiana con el mundo real, como por revelar formas antes inaccesibles en las que se puede experimentar y comprender nuestra incompletud, nuestra indeterminación, nuestras contradicciones irresolubles y nuestras limitaciones.

Referencias

FINK, Eugen, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 2015 [1960].

GUALENI, Stefano, VELLA, Daniel, *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Basingstoke: Palgrave Pivot, 2020.

GUALENI, Stefano, “On the de-familiarizing and re-ontologizing effects of glitches and glitch-alikes”, 2019 DiGRA International Conference, 2019.

GUALENI, Stefano. *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

LEINO, Olli Tapio, *Emotions in Play: On the Constitution of Emotion in Solitary Computer Game Play*. Doctoral dissertation, IT University of Copenhagen, 2010.

McDONNELL, Neil, WILDMAN, Natan, “Virtual reality: Digital or fictional?”, *Disputatio*, 11(55), 2019: 371-397.

MESKIN, Aaron, ROBSON, Jon, “Fiction and Fictional Worlds in Videogames”, en *The Philosophy of Computer Games*, John Richard Sageng, Halvard J. Fossheim, Tariej Mandt Larsen (eds.), Dordrecht: Springer, 2012: 201-217.

RUBERG, Bonnie, *Video Games Have Always Been Queer*. New York: New York University Press, 2019.

SARTRE, Jean Paul, *Being and Nothingness*. New York: Washington Square Press, 1966 [1943].

TAVINOR, Grant, *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell, 2009.

¹¹ RUBERG, Bonnie, *Video Games Have Always Been Queer*. New York: New York University Press, 2019: 85. Nota de la edición: El termino original de Ruberg es “passing”, pero no ha sido traducida aún al castellano, por lo que se trata de una traducción propia.

VAN DE MOSSELEAR, Nele, WILDMAN, Nathan, “Glitches as fictional (mis)communication”, en Timothy Barker, Maria Korolkova (eds.), *Miscommunications: Errors, Mistakes, Media*, London (UK), Bloomsbury, 2021: 201-217.

VELLA, Daniel, “No Mastery Without Mystery: *Dark Souls* and the Ludic Sublime” *Game Studies*, 15(1), 2015.

VELLA, Daniel, “The Ludic Muse: The Form of Games as Art.” *Countertext*, 2(1), 2016: 66-84.

WILDMAN, Nathan, WOODWARD, Richard, “Interactivity, fictionality, and incompleteness” en *The Aesthetics of Videogames*, J. Robson and G. Tavinor (eds), New York: Routledge, 2018: 112-127.