

---

## 6.

### Una mirada a la Oscuridad

la Estética Ludoficcional desde la Dificultad  
No-Mecánica

Mateo Terrasa-Torres

Transactions of the Digital Games Research Association  
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 127-151. ISSN 2328-9422  
© The text of this work is licensed under a Creative  
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative  
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of  
the respective copyright owners, and are not released into  
the Creative Commons. The respective owners reserve all  
rights

### A Look into Darkness: Ludofictional Aesthetics from the Non-Mechanical Difficulty

#### RESUMEN

La dificultad está históricamente ligada al videojuego. Pero habitualmente queda tan solo apuntada como un reto diseñado para tentar las aptitudes manuales y cognitivas del jugador y hacerlo

fracasar en caso de carecer del nivel exigido. Esta mirada a la dificultad es demasiado simplista para referirse a un mecanismo puramente experiencial, por lo tanto, personal, que está atravesado por múltiples factores inciertos. La dificultad pertenece al ámbito de la estética. Entonces, con una aproximación menos constreñida, la dificultad en el videojuego puede describirse como una *resistencia* al avance, compresión y acceso al texto ludoficcional que provoca algún tipo de sufrimiento al jugador que quiere aprehenderlo, en consonancia con el *sentimiento de lo sublime* o la *paradoja del arte doloroso*. Esta perspectiva descubre nuevas vías por las que puede discurrir la dificultad en el videojuego. Algunas de ellas, se alejan de los caminos del discurso dominante del reto mecánico. Esto es, hay formas de *dificultad no-mecánicas* articuladas por la narrativa, los temas tratados, la atmósfera, los afectos, la ética, la profundidad textual o la poética. Desde una perspectiva que imbrica la dimensión mecánica y ficcional del videojuego y la performativa del jugador, en este artículo exploramos estas formas ludoficcionales de dificultad no-mecánica para ampliar el marco de pensamiento en torno a tan discutido concepto y así redirigirlo hacia terrenos más expresivos.

## Palabras Clave

estética de la dificultad, reto, ludoficción, dificultad no-mecánica.

## ABSTRACT

Difficulty is historically linked to video games. However, it is usually only seen as a challenge designed to tempt the player's manual and cognitive skills and to make him fail if he does not meet the required level. This is a simplistic perspective to refer to a purely experiential mechanism, therefore personal, which is crossed by multiple uncertain factors. Difficulty belongs to the sphere of aesthetics. Then, with a less constrained approach,

difficulty in video games can be described as a *resistance* to the advancement, compression, and access to the ludofictional text that causes some kind of suffering to the player who wants to apprehend it, in line with the *feeling of the sublime* or the *paradox of painful art*. This perspective uncovers new ways in which the difficulty in the video game can evolve. Some of them move away from the paths of the dominant discourse of mechanical challenge. That is, there are non-mechanical forms of difficulty articulated by narrative, themes, atmosphere, emotions, ethics, textual depth or poetics. From a perspective that imbricates the mechanical and fictional dimension of the video game and the performative dimension of the player, in this article we explore these ludofictional forms of non-mechanical difficulty to broaden the framework of thought around this much discussed concept and thus redirect it towards more expressive fields.

## Keywords

difficulty aesthetics, challenge, ludofiction, non-mechanic difficulty.

## LA DIFICULTAD EN EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA LEGITIMADORA O COMO VALOR EXPRESIVO

La dificultad es un elemento clave de la historia del videojuego desde sus inicios en los *salones recreativos* (Williams 2017). En el “modelo de juego clásico” de Jesper Juul (2007), el videojuego se plantea como una serie de obstáculos que desafían las habilidades del jugador en pos de alcanzar unos objetivos delimitados por unas condiciones de victoria muy claras y ser castigados severamente por sus errores. Es una mirada a la dificultad que ha azuzado postulados *meritocráticos* (Paul 2018) sobre la necesidad del esfuerzo, dedicación y sufrimiento para formar parte de una élite de jugadores, los jugadores *hardcore* (Muriel 2018), en

contraposición a unos jugadores *casuales a priori* poco habilidosos o experimentados (Juul 2010). Sin embargo, su aceptación casi sin concesiones no se corresponde con la profundidad necesaria para abordar un concepto experiencial.

Para concederle esta profundidad, primero es necesario preguntarnos ¿qué es la dificultad en el videojuego y qué elementos le dan forma? Siguiendo el discurso legitimado, la respuesta habitual se centra en perspectivas funcionales próximas al manual de diseño antes que en su expresividad. *Dark Souls* (From Software 2011) es un videojuego reconocido por su alta dificultad esgrimida por un sistema inclemente. Su oscuro mundo ludoficcional está plagado de peligros que atrapan al jugador en un *bucle de repetición* que le obliga a ver una y otra vez el mensaje “HAS MUERTO”. No obstante, como señala Daniel Vela (2015), la dificultad en *Dark Souls* busca crear una experiencia cercana al *sentimiento de lo sublime* (Kant 2005), una experiencia ambivalente entre el dolor y el placer provocado por el encuentro con una fuerza sobrecogedora que supera al sujeto al tiempo que lo atrae. La *dificultad sublime* revela la insignificancia del jugador ante una ludoficción hostil y despiadada que, al mismo tiempo, lo atrae irremediamente. Esto es, su razón de ser es más expresiva que funcional.

El éxito de *Dark Souls*, empero, parece enclaustrado por la concepción clásica de la dificultad. De este sentir nacen prácticas *metalúdicas* (Buluk y Lemieux 2017) como el *speedrun* y el *no-hit run*, performances virtuosas que modifican algunas reglas para hacer más difícil un videojuego y que son exhibidas ante otros que entienden tal proeza en plataformas de *streaming* como Twitch. Esta concepción de la dificultad es un factor de *legitimación* del videojuego y sus jugadores (Consalvo y Paul 2019), pues un videojuego difícil, y el jugador capaz de dominarlo, adquieren un halo de relevancia. El videojuego, incluso cuando se discute su valor artístico y cultural, existe dentro de un discurso centrado en la habilidad, el esfuerzo y la meritocracia, con todos los problemas que ello supone.

Esta mirada aleja al videojuego de otros medios. Como explican Mia Consalvo y Christopher A. Paul (2019, p. 83), la idea de dificultad en el videojuego es muy diferente a la complejidad de navegar el obtuso lenguaje del *Ulises* de James Joyce. Si bien es cierto que cuando se discute la dificultad de un videojuego se centra en el uso de las herramientas de su lenguaje, como hace el *Ulises* sirviéndose del lenguaje literario, lo único que parece importar es su condición lúdica. Es una idea enquistada en la forma de pensar el videojuego. En este sentido, *Dark Souls* es mejor que videojuegos más fáciles porque encaja mejor dentro de los parámetros arbitrarios del videojuego “de verdad” o *real games*. Pero la dificultad depende del ojo de quien la experimenta, es un constructo atravesado por múltiples factores que escapan de la fácil catalogación. Por ello encaja en la dimensión de la estética.

En este artículo nos centramos en las formas de dificultad que exceden al reto mecánico del ‘modelo de juego clásico’ legitimado. Partiendo de la hipótesis de que la dificultad tiene un carácter estético y transversal a toda la experiencia de juego, analizamos las formas de dificultad no-mecánicas como creadoras de sentido articuladas por el dispositivo ficcional y la performance del jugador implicado, sin obviar la dimensión mecánica del juego.

## EL ALMA OSCURA DEL JUEGO, LA PARADOJA DEL DOLOR EN LA EXPERIENCIA LUDOFICCIONAL

La dificultad, sin importar su forma o procedencia, ejerce algún tipo de *resistencia* a quien la enfrenta. Una resistencia al avance, acceso o comprensión del objeto o experiencia que provoca algún tipo de *dolor* al que se otorga un valor porque, de forma similar al *placer*, el afectado por una emoción intensa siente la necesidad de darle un *sentido* (Ahmed 2015, pp. 51-52). Como (ludo)ficción el videojuego crea espacios seguros donde tener experiencias mediadas. Pero sus límites son quebradizos, no existe un *círculo mágico* impenetrable. Los jugadores deben lidiar con intensas emociones que les afectan: los videojuegos son espacios

*emocionalmente inseguros* (Jørgensen 2014, p. 6) proveedores de experiencias *negativas positivas* (Jørgensen 2019, p. 153) que el jugador ha aceptado voluntariamente.

Aquí se describe una paradoja, lindante con el sentimiento de lo sublime, que lleva al sujeto a buscar voluntariamente y disfrutar de emociones que normalmente son evitadas como el terror, la tristeza o la tragedia. El disfrute dentro del espacio ficcional de experiencias tortuosas, que nos remueven por dentro y ponen en peligro nuestra estabilidad emocional, pueden explicarse mediante las paradojas del *terror* (Hanich 2010, pp. 4-5) de la *tragedia* (Critchley 2014) y del *fracaso* (Juul 2013), también con la experiencia del *arte transgresor* (Mortensen y Jørgensen 2020) o, como escribe Aaron Smuts (2007), la paradoja del *arte doloroso*. En el videojuego este tipo de experiencias se articula en torno a la dificultad, que es toda complejidad, densidad, oscuridad y peligro que ejerce una resistencia al avance o comprensión del jugador provocando algún tipo de emoción negativa como frustración, ira, tristeza, miedo, tensión o estrés (Bopp, Opwis y Mekler 2018, p. 5). Y su forma de expresión no solo depende de las formas de dificultad legitimadas.

No obstante, sería erróneo obviar la dimensión lúdica de la experiencia ludoficcional, por ello es importante incorporar al análisis tanto los factores mecánicos y ficcionales que afectan a la experiencia, así como la performance del jugador en tanto que ejecutor e intérprete del texto ludoficcional. Es decir, pensar en el videojuego implica hacerlo como objeto estético en diálogo constante con el jugador en su papel de sujeto estético. Siguiendo los postulados de Roman Ingarden (1964) un objeto artístico solo alcanza el rango estético cuando es confrontado a un sujeto, pues los valores estéticos exceden a la propia materialidad de la obra. El sentimiento estético vira el interés de las propiedades del objeto, sin olvidarse de ellas, a sus efectos subjetivos. Esto es, la experiencia estética es un *espacio dialéctico*. Por ello el sentimiento estético vertebraba la experiencia de la dificultad en el videojuego, pues esta no puede existir sino en confrontación

entre un jugador y un videojuego que, en su virtuosa dedicación en resistirse a su avance, incita a la observación detenida de los aspectos más relevantes de la obra e interpretarlos para descifrar su *función poética* (de la Calle 2018, pp. 222-223). Una función que en la dificultad nace de la “complejidad, densidad, indeterminación, opacidad y abstracción”, así como de desafíos “afectivos de incomodidad, frustración o incertidumbre” (Jagoda 2018, p. 200). Por lo tanto, incorporar esta dimensión estética nos dirige a una *estética de la dificultad* ludoficcional.

## LOS RETOS DE LA DIFICULTAD NO-MECÁNICA

La dificultad en el videojuego está afectada por múltiples factores mecánicos, ficcionales y performativos. Por lo que no deberíamos pensar en ella tan solo desde lo mecánico. La *dificultad mecánica* congrega aquellas resistencias que aumentan la dificultad sirviéndose de mecanismos lúdicos. Obstáculos y desafíos diseñados para que el jugador interactúe con ellos directamente y que estos reaccionen si es pertinente. Abordado de forma más específica, el reto mecánico incluye los retos de *habilidad*, como enfrentamientos y plataformas, de *coordinación y reflejos* en los videojuegos de ritmo, los retos *cognitivos* en la resolución de puzzles y videojuegos tácticos, los sistemas de puntuación y clasificación que demandan *esfuerzo y dedicación* para mejorar y la *percepción y orientación* en la exploración del mapa, además de todos aquellos procesos de azar que devienen en *incertidumbre* en el transcurso de la partida. Como puede observarse, las resistencias que plantea la dificultad mecánica se adscriben a los postulados del modelo de juego clásico de Juul y la dificultad legitimada de Consalvo y Paul.

Algunos autores proponen una ruptura con la mirada univoca del discurso dominante mediante una aproximación a la dificultad más abierta y próxima a su dimensión estética. Patrick Jagoda (2018) propone tres formas de dificultad en el videojuego: la dificultad *mecánica* tradicional, la dificultad *interpretativa* que lee el

videojuego desde el análisis textual y la dificultad *afectiva* centrada en la dimensión emocional de la obra y cómo esta afecta al jugador. Julia Ayumi Bopp, Klaws Opwis y Elisa Mekler (2018) formulan una clasificación articulada por los retos *cognitivos*, de *coordinación física*, de *toma de decisiones*, el tratamiento de *temas difíciles*, las *emociones intensas*, el *reto social* y el *operativo* que recoge desafíos provocados por *bugs* y *glitches*, niveles mal diseñados, mecánicas que no funcionan correctamente o un mal mapeado del mando. Por su parte, Alena Denisova, Paul Cairns, Christian Guckelsberger y David Zendle (2020) dividen los retos en: *cognitivos*, *emocionales*, *performativos* y de *toma de decisiones*. Como puede observarse, en estos estudios se propone un mayor peso a la experiencia afectiva del jugador mediante la toma de decisiones o el tratamiento de temas complejos. Por último, Alex Mitchell, Litting Kway, Tiffany Neo y Yuin Theng Sim (2020) abordan la dificultad desde “formas que normalmente no están asociadas con los videojuegos” que denominan *gameplay poética*. Estos estudios profieren de un contexto proclive a profundizar en las complejidades de la experiencia ludoficcional en general y en la estética de la dificultad en particular.

Partiendo de estos estudios, proponemos la *dificultad no-mecánica* como concepto aglutinador de las formas de dificultad más intangibles, pues carecen de la fisicidad de lo mecánico. Aunque es problemático definir un concepto tan relevante desde la dicotomía, sobre todo porque no existe una separación definida, su denominación obedece a la necesidad de destacar aquellos rasgos no legitimados de la dificultad. Esto es, lo no-mecánico, toda resistencia formulada desde lo afectivo, narrativo, textual o poético.

En esta tesitura, las siete formas de dificultad propuestas se significan principalmente en los elementos ficcionales del videojuego. La *ficción* otorga un sentido a las mecánicas y construye *mundos ludoficcionales* (Planells de la Maza 2015) 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 factores ficcionales están puntuados por la implicación del jugador que el videojuego demanda, sobre todo en la concepción de la dificultad no-mecánica. Abordar los procesos de implicación e identificación del jugador es una tarea compleja con múltiples aristas que dependen de una multiplicidad de factores que, además, cambian a lo largo del juego, incluso en una misma sesión. El jugador puede tener diferentes modos de implicación en función de lo que el juego demanda en cada momento (Taylor, Kampe y Bell 2015) y de la propia situación del jugador, de sus intereses y su contexto, que afecta a su atención de forma similar que la descrita por Julian Hanich (2010, p. 39) para el espectador cinematográfico que está distribuida entre el artefacto –película/videojuego–, el cuerpo del sujeto –espectador/jugador– y su entorno. En este *triángulo* (Terrasa-Torres 2021) relacional entre la dimensión mecánica, la construcción del universo ficcional y discursivo y el papel del jugador en un contexto, toma forma la experiencia estética ludoficcional.

## RESULTADOS: SIETE FORMAS DE DIFICULTAD NO-MECÁNICA

En este apartado nos detenemos a describir las siete formas de dificultad detectadas a partir de la teoría ofrecida en los apartados anteriores y la propia experiencia personal, pues no podemos huir de nuestros gustos ni de nuestras vivencias (Tosca 2020, p. 56). Para ello, adoptamos una metodología de *close reading* y el *play testing*, respaldada por las fuentes apuntadas, de un conjunto de videojuegos contemporáneos, del 2009 al 2020, en los que se han identificado *resistencias no-mecánicas* que afectan significativamente a la experiencia del jugador. Con esta selección se busca dar forma a una constelación contemporánea de la dificultad no-mecánica.

Es importante incidir en que, de la misma forma que no puede analizarse por separado la dimensión mecánica, ficcional y performativa del videojuego, estas siete formas no-mecánicas no pueden entenderse por separado. Por ello, en las descripciones se observarán múltiples concomitancias. Son conceptos separados artificialmente para destacar aspectos concretos que definen la experiencia de la dificultad. Las siete formas de dificultad no-mecánica propuestas no conforman una taxonomía, sino que obedecen a ilustrar las complejidades intrínsecas a la experiencia del jugador que sobrepasan los retos legitimados. Estas son: la *narrativa*, el *tema*, la *atmósfera*, los *afectos*, la *ética*, la *interpretación textual* y la *poética*.

## Complejidad Narrativa

La primera parada en este recorrido a las formas de dificultad no-mecánicas atiende a la complejidad en la narrativa ludoficcional. Esto es, la complejidad en el modo en que el videojuego utiliza sus recursos estilísticos y enunciativos para transmitir una historia, ideas o afectos. Dependiendo del uso de estos recursos, se pueden conseguir unos efectos u otros, tanto en profundidad y complejidad del relato como en la dimensión emocional y afectiva (Pérez Latorre 2020). La forma en que abordamos la complejidad narrativa en el videojuego bebe de la teoría cinematográfica y televisiva. Argumenta Antonio Loriguillo (2019, pp. 868-869) que los mecanismos del *puzzle* y *mind-game film* tensionan y retuercen los pilares de la narrativa canónica: la cronología y causalidad del relato y la fiabilidad de los personajes focalizadores. Con ello se fuerza una ambigüedad en el relato que desorienta al espectador, que debe esforzarse más para desenmarañar la trama.

De modo similar, estos dispositivos, estructuras y retóricas narrativas pueden adaptarse al lenguaje ludoficcional y complicar la lectura del relato. *13 Sentinels: Aegis Rim* (Vanillaware 2019) es un puzzle narrativo autoconsciente que desordena las piezas del relato para desorientar al jugador obligándole a ordenarlas

e interpretarlas para avanzar. Como si de un puzle se tratara, el dispositivo ludonarrativo se despliega ante el jugador poco a poco hasta que es capaz de completar la imagen del relato. Las resistencias de *13 Sentinels: Aegis Rim* residen en lo narrativo porque fuerzan al jugador a comprender un relato deslavazado y ambiguo.

*Nier: Automata* (PlatinumGames 2017) es un relato de ciencia ficción metafísica tejido por múltiples perspectivas que obedecen a la mostración de diferentes miradas que solo se descubren en progresivas iteraciones del relato. A esto se suma el dispositivo metatextual con la obra previa de su director, Yoko Taro, y con nuestra tradición filosófica. Aunque *Nier: Automata* propone un reto mecánico clásico, lo engarza en una oscura narrativa que suma nuevas capas de complejidad.

## Temáticas Difíciles

El tema abordado por un texto es algo más abstracto que la historia o la narración. Es la materia o asunto abordado, la ideas o ideas principales que desarrolla, creando imaginarios y estructuras de sentido propias que varían entre contextos socioculturales. En el videojuego es habitual articular los temas en torno al conflicto y la llamada a la aventura, aunque también pueden abordar temáticas más profundas, filosóficas o con un mayor compromiso social. Aunque esto es visto en ciertos contextos y comunidades como contrario a la condición de entretenimiento del videojuego, incluso cuando en estas mismas comunidades se habla del medio como ‘cultura’.

Más allá de estas discusiones estériles, cuando el videojuego profundiza en temáticas complejas o marcadas por la ambigüedad afecta a la experiencia del jugador, la hace más difícil (Bopp, Opwis y Mekler 2018, p. 7) porque implica un mayor compromiso emocional e intelectual con los acontecimientos en los que participa. En *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017) el jugador explora el hogar vacío, donde los recuerdos propios y de

otros miembros de la familia se expresan como recuerdos jugables que incorporan estructuras y estéticas del trauma como mecánicas jugables. Mediante esta imbricación entre mecánicas y narrativas, el juego aborda la tragedia de una familia marcada por la fatalidad.

Otros ejemplos pueden ser *North* (Outlands 2016), centrado en la experiencia del refugiado en un entorno hostil y hermético, *Distraint* (Jesse Makkonen 2015), que habla de la precariedad en un mundo construido sobre la mentira del capitalismo, o *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016), que despliega mediante una serie de viñetas jugables muy personales el proceso de aceptación de la próxima muerte de un hijo. Ninguno de estos juegos ofrece un reto digno de tal nombre, pero consiguen hacerse difíciles para el jugador implicado intelectual o afectivamente en estos textos ambiguos, tristes o dolorosos en los que participa activamente.

## Densidad y Oscuridad Atmosférica

Todo mundo ficcional construye atmósferas que transmiten sensaciones que no se adhieren exactamente a lo artístico, tonal o narrativo, aunque todo ello está imbricado. Se trata de un concepto intangible y difícil de concretar, adscrito a lo sensorial y experiencial, a emociones que se respiran de los espacios y objetos –reales o ficcionales–, que envuelven sin manifestar una forma propia. Las atmósferas ludoficcionales están especialmente ligadas a la dimensión audiovisual que dispone un tono, crea el ritmo y activan sensaciones que afectan emocional e intelectualmente al jugador.

La atmósfera como forma de dificultad no-mecánica describe la densidad, complejidad y oscuridad de los mundos ludoficcionales. El survival horror es un perfecto ejemplo de ello, pues crean universos opresivos y tensos sirviéndose principalmente de dispositivos audiovisuales, aunque lo narrativo y mecánico también es relevante. El horror se constituye de espacios oscuros y solitarios, de amenazas soterradas y ocultas, de una dirección

artística que hace que los espacios sean difícilmente habitados. *Resident Evil VII* (Capcom 2017) construye una atmósfera de horror en la que se respira indefensión. Recorrer los pasillos del hogar de los Baker requiere de un esfuerzo que no se corresponde con la dificultad puramente mecánica, porque construye una tensa atmósfera de peligro constante. Precisamente, a medida que esta indefensión se hace menor, la atmósfera se torna menos tensa y terrorífica, aunque la oscuridad y los peligros permanecen. La cámara en primera persona (Martín Núñez 2020, p. 84) construye una sensación de claustrofobia, desasosiego e incertidumbre utilizando un encuadre cerrado que, sumado de la escasa o nula iluminación, no permite ver el espacio en rededor, dando forma a un fuera de campo similar al dispuesto por las cámaras fijas del *Resident Evil* original (Capcom 1996).

Una tendencia de diseño sugerente para hablar de las atmósferas como formas de dificultad no-mecánica es aquella que ejemplifica *Paratopic* (Arbitrary Metric 2018). Este juego apuesta por la fealdad y lo grotesco sirviéndose de recursos técnicos y audiovisuales de la primera PlayStation, que en su momento eran punteros, para crear atmósferas enrarecidas y extrañas.

## Complejidad Emocional y Afectiva

Hasta el momento hemos circulado en torno a la dimensión emocional del videojuego, pues todas las formas comentadas sugieren un rango emocional negativo que afectan a la experiencia del jugador. Pero siguiendo los estudios que sustentan este ensayo, consideramos necesario abordar directamente la dimensión emocional de la dificultad no-mecánica. Este punto, por lo tanto, trata de cómo el videojuego afecta emocionalmente al jugador de forma directa. El principal interés de los videojuegos narrativos articulados por decisiones como *Life is Strange* (DontNod Entertainment 2015) no está en cómo estas decisiones afectan al devenir de la trama, que en muchas ocasiones son poco significativas, sino a cómo afectan al jugador. Como está obligado

a decidir, las consecuencias de sus acciones recaen sobre sus hombros, por lo que tomar estas decisiones supone un esfuerzo emocional.

Todo reto afectivo también es importante en videojuegos lineales que abogan por la intensidad dramática, como *The Last of Us: Parte II* (Naughty Dog 2020). No obstante, consideramos más relevante centrar la atención en la mostración de la violencia en lugar de en las estructuras dramáticas. El grado de realismo alcanzado –al contrario que *Paratopic*– por el juego de Naughty Dog implica que la violencia de las muertes de las que el jugador es responsable –aunque obligado– provoque incomodidad al jugador. Es muy diferente los efectos de la violencia pixelada de *Hotline Miami* (Dennaton Games 2012) que el hiperrealismo en los rostros de las víctimas de Ellie o Abby que *The Last of Us: Parte II* insiste en mostrar al jugador. Cuando esta agarra a un enemigo por la espalda, la cámara adquiere autonomía para imponer la mirada ante una cruda violencia que lo acerca, aunque guardando las distancias, a las texturas y tono de cintas como *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008) o *Irreversible* (*Irréversible*, Gaspar Noe, 2002). Una instrumentalización de la violencia que puede generar malestar.

## Dificultad ética

El peso de las decisiones de los jugadores en *Life is Strange*, aunque tienen una dimensión ética, reside en la implicación emocional. Y el discurso ético cerrado de *The Last of Us Parte II* solo puede ser interpretado, pues el jugador carece de poder para modificar la ludoficción. La ética como dificultad no-mecánica obliga al jugador a posicionarse éticamente mediante decisiones de las que es difícil discernir algo positivo dentro de un rango ético gris casi negro que afecta significativamente el devenir de la ludoficción. Incluso en ocasiones sin saber si se está decidiendo o qué se está decidiendo. *This War of Mine* (11 bit studios 2014) arroja al jugador a un escenario bélico donde lo obliga a decidir

el futuro de una comunidad de supervivientes mediante un puzzle ético en el que toda decisión tiene resultados negativos elija lo que elija. En *Frostpunk* (2018) 11 bit studios arrastra al jugador de nuevo a un universo hostil donde toda decisión le lleva a un camino oscuro. En este caso, la gestión del último reducto humano durante un apocalipsis glaciario lo obliga constantemente a tomar decisiones terribles por la supervivencia humana. Sitúa al jugador en un delicado equilibrio donde es imposible prosperar, pues los recursos son escasos y cualquier decisión puede llevar a la muerte de decenas de supervivientes. Muestra el fracaso humano a cámara lenta que pone en duda los típicos placeres lúdicos (Chang 2019, p. 191).

En ambos casos, decidir implica tomar una posición ética y emocional como sujeto e intérprete del mundo del juego. La dimensión ética es un conjunto de valores que afectan al comportamiento de los jugadores que funciona como herramienta de análisis de estos mismos valores (Sicart 2009, p. 4). Esto incita al jugador a tomar consideraciones morales como parte de la experiencia a partir de sus propias creencias y convicciones, siempre dentro de los márgenes que permite el sistema, y a reflexionar sobre el significado de sus acciones en el mundo de juego. En *This War of Mine*, aunque es posible, es difícil pensar de modo egoísta en la supervivencia del grupo porque el resto de supervivientes también se ven afectados por las acciones del jugador. Incluso su grupo se verá afectado anímicamente, lo cual repercute en su rendimiento, si comete acciones reprobables. Es decir, el juego dirige hacia una forma de juego menos operativa, centrada en la explotación de los sistemas en busca de una mejora y estabilidad, para ofrecer el camino del sufrimiento constante de la precariedad donde no existe la promesa de estabilidad y los problemas nunca acaban (Doyle-Myerscough 2019, p. 3).

## Interpretación Textual

El videojuego es un artefacto cultural con valores que invitan

a pensarlo desde el análisis textual. Esto despierta la dimensión interpretativa que depende, más allá del propio objeto ludoficcional –*metalúdica* (Karhulahti 2015, pp. 6-8)–, de los intereses del jugador, su cultura e intención ante el texto. Se trata de un *jugador emancipado* (Farca 2016) cuyos intereses trascienden el propio artefacto y lo interpreta críticamente, que está entrenado en la interpretación de imágenes ludoficcionales que leen el videojuego como artefacto cultural. De esta interpretación nace el “*diseñador (de juego) implícito*” (Mosselaer y Gualeni 2020), una conceptualización del diseñador que el jugador construye en su interpretación del juego y a la que infiere todas las intenciones que lee en la obra concreta. Esta forma de pensar el –y en el– videojuego incorpora nuevas capas de complejidad en la que se imbrica el artefacto lúdico con expresiones literarias, artísticas y discursivas (Jagoda 2018, pp. 212-213).

*Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2013-2020) versa sobre cómo la realidad erosiona y desgasta la vida de las personas, los espacios y las comunidades y describe el derrumbe del individuo frente al tiránico capitalismo en un relato que enlaza con el gótico sureño, el surrealismo y el absurdo. El juego trabaja una compleja atmósfera de silencios y elipsis de las que emergen espacios para la interpretación. En *Kentucky Route Zero* no hay que dominar ninguna habilidad específica asociada al modelo de juego clásico, pero sí es para leer unas imágenes y escritura que reflexiona sobre los límites del lenguaje del videojuego. *Disco Elysium* (ZA/UM 2019) es otro texto ludoficcional difícil que establece un discurso intelectualmente elevado y utiliza un lenguaje complejo y plagado de referencias literarias y filosóficas que se benefician del jugador emancipado capaz de leerlas. Son juegos donde el diseñador implícito establece un conjunto de resistencias al avance interpretativo del jugador.

## La Dificultad Poética

La *función poética* de una obra artística y cultural nos invita a pensar en su complejidad para expresar imágenes e ideas significativas que trascienden del propio objeto y afectan al sujeto que las experimenta. Bajo el sello de la dificultad poética abordaremos aquellos elementos que Mitchell, Kway, Neo y Sim (2020) denominan *gameplay poética* para describir los mecanismos utilizados por el videojuego para generar *extrañamiento* desnaturalizando los procesos ludoficcionales aceptados como norma. Lo poético es una expresión “cuyos códigos se giran sobre sí mismos para generar estructuras inesperadas y sorprendentes con una lógica formal para producir significados ambiguos más próximos a lo emocional y lo sensorial” (Marta Martín 2022, p. 4). Entonces, en este espacio tienen cabida las expresiones que reflexionan directamente sobre el videojuego utilizando sus mecanismos y reglas que evocan nuevos discursos.

*The Path* (Tale of Tales 2009) reduce las posibilidades de interacción del videojuego como medio expresivo, mostrando las bondades de la inacción en el videojuego, y de la desobediencia del jugador ante el sistema, pues se considera un fracaso cumplir el objetivo principal de seguir el camino. La obligatoriedad de la interacción en el videojuego y de seguir unos objetivos son normas no discutidas que, al revelar el artificio, invitan a pensar en el lenguaje ludoficcional. *The Stanley Parable* (Galactic Café 2013) juega con los códigos que el jugador conoce, con la idea de libertad y con la obediencia al sistema para revelar que incluso no seguir las normas está contemplado por el sistema. Esto es, no existe libertad como tal dentro de un sistema tan medido como el videojuego.

En coordenadas muy alejadas, el género *fumblecore* se caracteriza por complicar los sistemas de control para hacer que sea impreciso controlar a los avatares. En *Manual Samuel* (Perfectly Paranormal 2016) los verbos que controla el jugador son respirar y expirar

para no ahogarse o pestañear para que no se le sequen los ojos, caminar y mantener recta la columna para poder moverse por el escenario o utilizar objetos con las manos para cumplir los objetivos propuestos. Bajo una superficie ligera y cómica, juegos como este evidencian que la funcionalidad y transparencia de los sistemas de control es una convención que puede –y debe– ser discutida.

A modo de cierre de esta sección, apporto una tabla resumen con los principales hallazgos de la propuesta (Tabla 1).

<b>Dificultad no-mecánica</b>		
<b>Formas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ejemplos</b>
Complejidad narrativa	Formas de dificultad articuladas por mecanismos narrativos que amplifican la ambigüedad de un relato que requiere de esfuerzo para ser ordenado e interpretado.	<i>13 Sentinels: Aegis Rim</i>  <i>Nier: Automata</i>
Temáticas difíciles	Aproximaciones más comprometidas y/o profundas a temáticas con un mayor calado social, emocional y filosófico que evocan emociones negativas alejadas de los postulados habituales del medio.	<i>What Remains of Edith Finch</i>  <i>That Dragon, Cancer</i>  <i>North</i>  <i>Distraint</i>
Densidad y oscuridad atmosférica	La incorporación del jugador en mundos densos, oscuros y difíciles de habitar que provocan sensaciones de tensión, opresión y desasosiego.	<i>Resident Evil VII</i>  <i>Paratopic</i>
Complejidad emocional y afectiva	Mecanismos de progresión dramática que buscan provocar un poderoso impacto emocional en el jugador implicado.	<i>Life is Strange</i>  <i>The Last of Us: Parte II</i>
Dificultad ética	Construcciones ludoficcionales que obligan al jugador a posicionarse ante un complejo puzle ético.	<i>This War of Mine</i>  <i>Frostpunk</i>
Interpretación textual	Las capas de significación que invitan al jugador implicado a interpretar el videojuego como artefacto cultural desde el análisis textual.	<i>Kentucky Route Zero</i>  <i>Disco Elysium</i>
Dificultad poética	El uso de códigos ludoficcionales que giran y reflexionan sobre el propio lenguaje para evocar significados ambiguos que invitan a pensar en su complejidad.	<i>The Path</i>  <i>The Stanley Parable</i>  <i>Manual Samuel</i>

Tabla 1: Resumen de Hallazgos Principales

## HACIA UNA ESTÉTICA DE LA DIFICULTAD EN EL VIDEOJUEGO

La dificultad es un concepto *transversal* a la experiencia de juego,

una resistencia al avance, acceso y comprensión del texto ludoficcional que provoca algún tipo de dolor al jugador que la hace significativa. Por ello no puede medirse solo desde las características mecánicas y lúdicas, pues si la experiencia es una confrontación entre sujeto y objeto está atravesada tanto por la dimensión ficcional y la unicidad de la performance del jugador. En esta confrontación se dictan los postulados del juego como *experiencia estética*.

Las siete formas de dificultad propuestas tienen el objetivo de ampliar el marco de pensamiento sobre la dificultad en el que predomina el reto mecánico. Estas siete formas de dificultad no-mecánica se centran en unas oscuridades y peligros que afectan profundamente al jugador, provocando algún tipo de dolor al que se le otorga un valor significativo. Pero esto no puede ser medido ni esquematizado, porque la dificultad nos obliga a adentrarnos en los terrenos de la estética. Jugar nunca es cuantitativamente difícil, incluso si hablamos desde el puro diseño, la dificultad no puede ser reducida a unos factores numéricos. Siempre se puede escapar algo relevante. Son los jugadores que aceptan la experiencia estética, desde todo un sistema poético, quienes la valoran como difícil. Por eso no puede reducirse a unos retos mecánicos. Dependen de todo un sistema de relaciones poéticas que tienen un valor, que dejan una huella, una herida. Algo que marca, una razón por la que jugar.

## BIBLIOGRAFÍA

11 bit Studios. *This War of Mine* [PC]. 11 bit studios, 2014.

11 bit studios. *Frostpunk*. [PC]. 11 bit studios, 2018.

Ahmed, S. *La política cultural de las emociones*, México: Universidad autónoma de México, 2015.

Arbitrary Metric. *Paratopic* [PC]. Arbitrary Metric, 2018.

Boluk, S., Lemieux, P. *Metagaming: Playing, competing,*

*spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames.* Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2017.

Bopp, J.A., Opwis, K., Mekler, E.D. “‘An odd kind of pleasure’: Differentiating emotional challenge in digital games”. In *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*, 2018.

Capcom. *Resident Evil* [PlayStation]. Capcom, 1996.

Capcom. *Resident Evil VII* [PlayStation 4]. Capcom, 2017.

Cardboard Computer. *Kentucky Route Zero* [PC]. Cardboard Computer, 2013-2020.

Chang, A. *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 2019.

Consalvo, M, Paul, C. A. *Real Games. What’s Legitimate and What’s Not in Contemporary Videogames.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2019.

Critchley, S. *Tragedia y modernidad.* Madrid: Trotta, 2014.

De la Calle, R. “Mikel Dufrenne Fenomenología de la Experiencia Estética” In *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, no. 8, 2018.

Denisova, A., Cairns, P., Guckelsberger, C., Zendle, D. “Measuring perceived challenge in digital games: Development & validation of the challenge originating from recent gameplay interaction scale (CORGIS)”. In *International Journal of Human Computer Studies*, vol. 137, 2020: 102383.

Dennaton Games. *Hotline Miami.* [PC]. Devolver Digital, 2012.

DontNod Entertainment. *Life is Strange* [PlayStation 4]. Square Enix, 2015.

Doyle-Myerscough, K. “The Path That Lies Ahead: Intimacy Through Overwhelmedness in The Legend of Zelda: Breath of the Wild”. In *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019.

Farca, G. “The Emancipated Player”. In *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 2016.

From Software. *Dark Souls* [PlayStation 3]. Bandai Namco Games, 2011.

Galactic Cafe. *The Stanley Parable* [PC]. Galactic Cafe, 2013.

Giant Sparrow. *What Remains of Edith Finch* [PlayStation 4]. Annapurna Interactive, 2017.

Hanich, J. *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*, New York: Routledge, 2010.

Ingarden, R. “Artistic and Aesthetic Values”. In *The British Journal of Aesthetics*, 1964: 189-213.

Jagoda, P. “On Difficulty in Digital Games: Mechanics, Interpretation, Affect”. In *Critical Inquiry*, vol. 45, no. 1, 2018: 199-233.

Jesse Makkonen. *Distraint* [PC]. Jesse Makkonen, 2015.

Jørgensen, K. “Devil’s Plaything: On the Boundary between Playful and Serious”. In *Proceedings of Nordic DiGRA 2014 Conference*, 2014.

Jørgensen, K. “When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste”. In *Transgression in Games and Play*, edited by Jørgensen, Kristine, Karlsen, Faltin. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2019.

Juul, J. "Without a Goal". In *Videogame/Player/Text*, edited by Krzywinska, Tanya, Atkins, Barry. Manchester: Manchester University Press, 2007.

Juul, J. *Casual Revolution Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010.

Juul, J. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013.

Kant, I. *Crítica del juicio*. Buenos Aires: Losada, 2005.

Karhulahti, V-M. "Hermeneutics and ludocriticism", In *Journal of Games Criticism*, vol. 2, no. 1, 2015: 1-23.

Loriguillo-López, A. "La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja". In *Revista Sigma*, no. 28, 2019: 867-901.

Martín Núñez, M. "Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego". In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 80-86. Santander: Asociación Shangrila Textos Aparte, 2020.

Martín Núñez, M. "Entre la narración, la poética y la cinética: la complejidad discursiva en el fotolibro español contemporáneo". In *Bulletin of Spanish Studies*, 2022: 1-37.

Mitchell, A., Kway, L., Neo, T., Sim, Y.T. "A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay". In *Game Studies*, vol. 20, no. 2, 2020.

Mortensen, T. E., Jørgensen, K. *The Paradox of Transgression in Games*, New York: Routledge, 2020.

Mosselaer, N.V. Gualeni, S. "The Implied Designer and the Experience of Gameworlds". In *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.

150 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Muriel, D. *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: Anait Games, 2018.

Naughty Dog. *The Last of Us: Parte II* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment, 2020.

Numinous Games. *That Dragon, Cancer* [PC]. Numinous Games, 2016.

Outlands. *North* [Nintendo Switch]. Sometimes You, 2016.

Paul, C. A. *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press, 2018.

Pérez-Latorre, Ó. “El demonio del gameplay emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos”, In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 71-84.

Perfectly Paranormal. *Manual Samuel* [Nintendo Switch]. Curve Digital, 2016

Planells de la Maza, A. J. *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*, Madrid: Cátedra, 2015.

PlatinumGames. *Nier: Automata* [PLATAFORMA]. Square Enix, 2017.

Sicart, M. *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009.

Smuts, A. The Paradox of Painful Art. In *The Journal of Aesthetic Education*, vol. 41, no. 3, 2007: 59-76.

Tale of Tales. *The Path* [PC]. Tale of Tales, 2009.

Taylor, N., Kampe, C., Bell, K. “Me and Lee: Identification and

the Play of Attraction in The Walking Dead”. In *Game Studies*, vol. 15, no. 1, 2015. <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor>

Terrasa-Torres, M. *El alma oscura del juego: teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional* (tesis doctoral). Universitat de les Illes Balears, 2021.

Tosca, S. “Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida, método”. In *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies*, edited by V. Navarro-Remesal, pp. 55-63. Asociación Shangrila Textos Aparte, 2020.

Vanillaware. *13 Sentinels Aegis Rim* [PlayStation 4]. Atlus, 2019.

Vela, D. “No Mastery Without Mystery: Dark souls and the ludic sublime”. In *Game Studies*, vol. 15, no. 1, 2015. <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>

Williams, A. *History of Digital Games: developments in art, design and interaction*. Boca Raton, Florida: Taylor & Francis, 2017.

ZA/UM. *Disco Elysium* [PC]. ZA/UM, 2019.