





Escalar la montaña para sanar la herida. Afrontar la vulnerabilidad en el espacio videolúdico¹

Jordi Montañana-Velilla

Universitat Jaume I  

Alberto Porta-Pérez

Universitat Jaume I  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.96246>

Recibido: 30 de mayo de 2024 • Aceptado: 10 de octubre de 2024

Resumen: El videojuego como texto promueve en los jugadores reflexiones que se alejan del reto mecánico y del deseo de evasión y superponen capas de pensamiento, en las que confluyen disciplinas como la filosofía y la psicología. La implicación del jugador y el afecto amplifican la potencia expresiva de la ludoficción pudiendo resultar una metáfora de diferentes etapas de deconstrucción y significación personal. Este artículo pretende abordar la vulnerabilidad en el medio videolúdico a partir de tres casos de estudio, Celeste (Maddy Makes Games, 2018), A Short Hike (adamgryu, 2019) y Haven Park (Bubblebird Studio, 2021), a los que les aplicamos herramientas para el análisis textual videolúdico y que complementamos con una metodología para el estudio estético mediante el juego libre y analítico. Esta investigación demuestra que el videojuego resulta un medio de expresión potencial para presentar diferentes vulnerabilidades y formas de afrontarlas.

Palabras clave: videojuegos; ludonarrativas; vulnerabilidad; trauma; juegos serios; mundo jugable.

ENG Climbing the Mountain to Heal the Wound. Facing Vulnerability in the Videoludic Space

Abstract: The video game as a text promotes reflections in players that move away from the mechanical challenge and the desire for evasion and incorporate layers of thought, where disciplines such as philosophy and psychology converge. Player involvement and affect amplify the expressive power of game fiction and can be a metaphor for different stages of deconstruction and personal meaning. This article aims to address vulnerability in the video game medium through three case studies, Celeste (Maddy Makes Games, 2018), A Short Hike (adamgryu, 2019) and Haven Park (Bubblebird Studio, 2021), to which we apply tools for video game textual analysis and which we complement with a methodology for aesthetic study through free and analytical play.

¹ El presente trabajo está financiado por el proyecto de investigación Estrategias discursivas de diseno en las prácticas documentales españolas contemporáneas (DOESCO) (código UJI-B2021-32) bajo la dirección de Javier Marzal Felici y Marta Martín Núñez. Asimismo, ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universidad Jaume I, con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI.

This research demonstrates that the video game is a potential tool of expression for presenting different vulnerabilities and ways of dealing with them.

Keywords: videogames ludonarratives; vulnerability; trauma; serious games; gameworld.

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Resultados. 4. Conclusiones. Bibliografía.

Cómo citar: Montañana-Velilla, J.; Porta-Pérez, A. (2024). Escalar la montaña para sanar la herida. Afrontar la vulnerabilidad en el espacio videolúdico, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 24(3), 161-171.

1. Introducción

El estudio del medio videolúdico ha ocupado tradicionalmente espacios de análisis centrados en el diseño del juego, el espacio jugable, la capacidad accional del jugador y la libertad de movimientos, entre otros. Sin embargo, se ha abierto un camino centrado en el videojuego como medio de expresión, como fragmentador de relatos, como arte evocador de sentimientos y emociones en el que la mirada analítica se dirige hacia cuestiones éticas, morales, emocionales y personales. El videojuego, como texto, presenta a los jugadores reflexiones que se alejan, no solo del reto mecánico, sino también del deseo de evasión, puesto que superponen capas de pensamiento, en las que confluyen disciplinas como la filosofía y la psicología, y otras formas de construir los relatos. En este sentido, las narrativas entretejidas en una estructura jugable (Navarro-Remesal, 2016, p. 117) —de ahora en adelante ludonarrativas— contribuyen a que los jugadores puedan obtener conclusiones sobre todo aquello que les rodea; sirvan como camino y como vía para dirigir y guiarlos a través de un mensaje. A pesar de que los videojuegos están inherentemente diseñados para el entretenimiento (Aranda, 2015; Navarro-Remesal, 2016), brindan una gran cantidad de potencial para el aprendizaje (Gómez-García, 2015) y, por tanto, “la complejidad en los videojuegos no puede juzgarse únicamente por los contenidos narrativos, sino que debe atender también a sus procedimientos, el aprendizaje activo al que el jugador se ve obligado para conducir al personaje jugador y, con él, conducir la narración” (Andrews, Bradbury y Crawford, 2020, citado en Anyo y Colom, 2021, p. 95).

Un juego puede ser un “entretenimiento serio, doloroso y difícil” (Terrasa-Torres, 2022, p. 28) basado en las cuestiones expresivas que se transmiten a través del objeto lúdico. Anyo y Colom (2021) y Pérez-Latorre (2023) ponen de manifiesto cuestiones como la implicación y el afecto como elementos presentes que amplifican y revelan la potencia expresiva del videojuego. A pesar de la vocación lúdica del videojuego, encontramos contextos en los cuales abordamos temáticas alejadas del goce y la diversión al atender problemáticas y temáticas dolorosas. Sin embargo, podemos obtener placer y disfrute más allá del entretenimiento puesto que el juego “puede ser disfrutable cuando origina emociones negativas como el dolor, el sufrimiento o la ofensa” (Terrasa-Torres, 2022, p. 43). Es por ello que la “complejidad narrativa se funda en el compromiso del jugador, resultado de la relación entre las distintas emociones activas y pasivas, narrativas y del *gameplay*” (Anyo y Colom, 2021, p. 97).

2. Metodología

Este artículo pretende abordar la vulnerabilidad en el medio videolúdico a partir de tres títulos, *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018), *A Short Hike* (adamgryu, 2019) y *Haven Park* (Bubblebird Studio, 2021), que abarcan diferentes géneros —plataforma, aventura y gestión de recursos— y que exploran temáticas dispares, pero que apuntan a diferentes etapas de deconstrucción y significación personal —identidad, *coming-of-age* y adaptación del duelo—. Acudir a estos tres videojuegos se debe, además, por su corte independiente donde sus autores, generalmente, “postulan la creación de videojuegos como un acto de expresión personal” (Pérez-Latorre, 2016, p. 19) sin demasiadas presiones asociadas a las dinámicas del mercado, donde “no haya ningún tipo de autocensura ni presión institucional” (Trépanier-Jobin, 2016, p. 117) y donde utilizan la diversión como medio para

hacerle llegar al jugador un mensaje (Gómez-García, 2015). Estos títulos se caracterizan por una “singularidad expresiva y la coherencia del diseño del juego en relación con aspectos esenciales del contenido, como la psicología del personaje principal, su relación con el mundo representado y ciertos temas subyacentes” (Pérez-Latorre, 2016, p. 24). El uso de estos casos de estudio, así como toda la investigación en general, tiene el objetivo de demostrar que el videojuego resulta un medio de expresión potencial para presentar diferentes vulnerabilidades y formas de afrontarlas. Para ello planteamos la siguiente hipótesis: la capacidad inmersiva e interactiva del medio videolúdico, así como la necesidad de actuación e implicación del jugador, puede convertirse en un vehículo de mostración, aprendizaje e interpretación de un evento traumático.

Para esta investigación se ha empleado las herramientas para el análisis textual de videojuegos propuestas por Pérez-Latorre (2012), Navarro-Remesal (2016) y Fernández-Vara (2019) que hemos complementado con la metodología de Aarseth (2007) que remarca la importancia del juego libre y analítico para aplicarlo a nuestros casos de estudio. El autor señala que a diferencia de una obra literaria o cinematográfica, “el juego exige un análisis llevado a cabo como actuación, con una respuesta directa por parte del sistema” (2007, p. 11). En este texto cartografiamos el mundo ludoficcional a través de la figura de la montaña como metáfora del conflicto al que se ven enfrentadas nuestros avatares (Cuadrado y Planells, 2020), nos cuestionamos la representación de las enfermedades mentales en el videojuego (Ortiz, 2021; Çunoti, 2022), la ludonarrativa que acentúa la vulnerabilidad de los personajes y la afectación sufrida por el jugador implicado (Anyo, 2016; Terrasa-Torres, 2022; Martín-Núñez, 2023) y, por último, la sanación a partir de la transversalidad del afecto (Anable, 2018; Pérez-Latorre, 2023).

3. Resultados

3.1. Conflicto. La montaña como metáfora

Aun tratándose de géneros dispares, el nexo de unión entre *Celeste*, *A Short Hike* y *Haven Park* es la montaña. Los títulos transitan entre senderos y cornisas, campamentos y ventiscas, dando buena cuenta de la dicotomía presente entre el goce bucólico y el sufrimiento personal. Los caminos sobre los que se asientan estos títulos niegan la facilidad de acceso y se complejizan a través de sus ludonarrativas. La montaña como artefacto se presenta como un obstáculo insalvable e inabordable. En *Celeste*, escalar la montaña homónima se torna misión imposible y el juego no deja de demostrarlo en cada paso, en cada pared que franquear, en cada final de capítulo y en cada nueva mecánica que aumenta gradualmente la dificultad. Sin embargo, dentro de su complejidad, la montaña debe entenderse como un elemento que invita a la reflexión del yo, de uno mismo, puesto que esta “no puede sacar nada que no esté ya dentro de ti”². La montaña *Celeste* te desgarrar y hace aflorar aquello que permanece oculto o pretende ser ocultado. Y esto es importante, puesto que no solo nos arroja tempestades, sino que también es un lugar de sanación, de reencuentro y aceptación. Es el espacio en el cual realizar una exploración íntima del subconsciente, ahondar en el dolor, desprenderse de ello y sanar. Una vez hemos iniciado la escalada y sorteado las grietas que se abren a nuestro paso, debemos superar el abismo amenazante que nos rodea.

Mientras que en *Celeste* el *gameplay* se caracteriza por ser primordialmente frenético y exigente, en *Haven Park* y *A Short Hike* el jugador se enfrenta al conflicto —esta montaña que obstaculiza la meta— bajo una atmósfera acogedora. Ambos títulos pueden ser etiquetados como *cozy games*, o juegos acogedores, donde la sensación de seguridad y la ausencia de amenazas importantes promueven estímulos cercanos a la intimidad (Cook, 2018), y, a su vez, se caracterizan por promover el juego lento, o *slow gaming*, donde “se opta por un ritmo cómodo y contemplativo, sin mucho que hacer, dejando respirar al jugador y centrándose en los pequeños y normalmente mundanos detalles” (Navarro-Remesal, 2020, p. 136). Bajo este marco acogedor y lento, ambos videojuegos empujan al jugador a afrontar situaciones incómodas y difíciles, como la superación del duelo o el tránsito hacia la madurez.

² Diálogo de *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018).

En *Haven Park*, encarnamos el cuerpo de Flint en un mundo ludoficcional habitado por animales antropomorfos. El jugador es representado como un polluelo amarillo que se ve forzado a mantener y reconstruir el parque que anteriormente gestionaba su abuela. Si el protagonista hereda esa voluntad es solo con la motivación de abrirse camino para alcanzar la cima de la montaña, el Pico del Peregrino, y poder tener una conversación trascendental con la abuela. Durante el ascenso, Flint confiesa su miedo a fracasar en la gestión del parque y se infravalora continuamente cuando conversa con los turistas que acuden a los campamentos (Imagen 1). Avanzar en el mapa y terminar subiendo la montaña se convierte en un símbolo de superación personal; de aceptación de la muerte de un familiar y de su última voluntad.



Figura 1. Un acampante felicita a Flint por su trabajo, pero él no está convencido de que esté haciendo una buena labor.

Fuente: Bubblebird Studio.

A *Short Hike*, por otra parte, propone al jugador disfrutar de un día veraniego en el Parque Provincial Picoalcón, una isla ficticia basada en diferentes lugares de Canadá. En este caso, el jugador habita el personaje de Claire, una niña-ave —como *Haven Park*, también nos encontramos en un mundo de animales antropomorfos— que echa en falta a su madre. Para conseguir hablar con ella se ve obligada a escalar la montaña para tener cobertura en su teléfono móvil. Las diferentes actividades lúdicas que irrumpen en el camino de Claire, así como pequeñas misiones para obtener nuevas vestimentas y herramientas, diluyen el objetivo principal hasta el punto de que jugador y personaje pueden desatender parcialmente la razón primigenia de la aventura. Para alcanzar la cima, Claire necesita acumular unas plumas doradas que aumentan su habilidad de vuelo y le otorga una mayor facilidad para recorrer la isla y descubrir rincones ocultos. Obtener estos objetos clave solo es posible si el jugador interactúa con unos personajes que representan la infancia —también la inocencia y la ausencia de responsabilidades—, mientras que otros son un reflejo de la vida adulta —con sus preocupaciones y ataduras—. La exploración del espacio, por tanto, es un aprendizaje y la escalada deja de percibirse como una necesidad impuesta por el sistema para convertirse en un desafío personal por ver lo alto que Claire —y el jugador— pueden llegar con esfuerzo y dedicación.

En *Celeste* los diseñadores nos plantean la experiencia de escalar una montaña imaginaria situada también en Canadá. En este título habitamos el personaje de Madeline, nombre que para nada es accidental y que podemos relacionar directamente con su creadora, Maddy Thorson. Madeline es una joven que se dispone a escalar la montaña como objetivo, afectada por un dilema interior —un trauma— que se irá revelando a lo largo de la historia y de la cual el jugador, como

agente, será testigo. El proceso de ascensión de la montaña Celeste —un totémico y accidentado relieve con aura mística— se presenta como imposible y deberá ser realizado con pericia y habilidad. A lo largo de múltiples pantallas y espacios angostos nos veremos amenazados, ya no solo por el entorno, sino por diversos entes que nos asaltarán por el camino y que, sin embargo, serán de gran ayuda para resolver el trauma que afecta a nuestra protagonista.

En nuestros casos de estudio la montaña se percibe como un obstáculo, pero también es parte del mundo ludoficcional; es “un espacio de potenciales narrativas y, a la vez, de potenciales objetos y personajes ficcionales autónomos” (Cuadrado y Planells, 2020, p. 25). Para Gualeni y Vella “los mundos virtuales pueden hacer de nosotros más de lo que somos [...] podemos llegar a habitar una subjetividad virtual diferente: una definida por el ejercicio agresivo del poder, o una caracterizada por la vulnerabilidad” (2023, p. 19). La montaña no es un espacio vacío, es un lugar que habitamos, que sentimos y experimentamos. El objeto ludoficcional ofrece al jugador medirse “con el mundo de ficción, y por tanto siente la experiencia como personal” (Cuadrado y Planells, 2020, p. 65). El escenario y su incidencia en la ludonarrativa evoca un sentimiento de pertenencia al espacio jugable que afecta al jugador, puesto que la interacción con el propio mundo de ficción a través de unas mecánicas concretas “nos ofrecen una visión determinada del universo ficticio” (*ibid.*).

3.2. Herida. Afrontar la vulnerabilidad

La vulnerabilidad se manifiesta en el juego no solo ante un contexto de inferioridad e indefensión frente a un enemigo u obstáculo, o en situaciones en las cuales el jugador se siente desprotegido y amenazado por el entorno, sino también cuando la ludonarrativa nos afecta a nivel emocional. Terrasa-Torres señala que “si bien la vulnerabilidad es en muchos casos utilizada como un mecanismo más para aumentar el reto, otros lo utilizan con una función discursiva, como un método para cuestionar los mecanismos de poder inherentes al videojuego” (2022, p. 153). En general, los jugadores, que “juegan para sentir emociones” (Navarro-Remesal, 2015, p. 68), consideran más significativo el reto emocional cuando se asocia a sentimientos negativos (Terrasa-Torres, 2022, p. 43). Al enfrentarnos a un ecosistema violento para nuestro avatar —no tiene por qué ser un entorno violento físicamente— adoptamos una serie de comportamientos que nos impulsan a la consecución de diversos objetivos a través de reflexiones éticas. Los jugadores necesitan ser conscientes de su propio rol como “agentes morales” en un mundo ludoficcional diseñado para sugerir pensamientos éticos y el propio acto de jugar despliega unas reflexiones éticas de una complejidad notable (Sicart, 2013; Tosca, 2020). Zagal sostiene que “los videojuegos son especialmente adecuados para presentar al jugador dilemas morales porque no es lo mismo presentar al jugador con un dilema que a un personaje” (2009, p. 3); también por otorgar un espacio donde explorar las enfermedades mentales a través de unos personajes que buscan aceptarse a sí mismos sin hostilidad (Ortiz, 2021) y que proyectan en los jugadores su sufrimiento.

La propia implicación del jugador con el texto lúdico (Anyó, 2016) viene apoyada por una inmersión emocional a partir del proceso de *habitar* un personaje (Martín-Núñez, 2023), en otras palabras, que “el jugador *lo haga suyo*, algo que solo se consigue con el tiempo, con interacciones reiteradas y significativas” (*ibid.*, p. 168). Por su parte, Gordon Calleja expone el término de incorporación para trabajar la relación jugador-juego a través de un compendio de dimensiones tales como las relaciones colaborativas o compartidas, narrativas, afectivas o lúdicas. Para Calleja, “una de las razones del carácter intensamente absorbente de los juegos digitales es el potencial que tienen para afectar emocionalmente a los jugadores” (2011, p. 135) puesto que “los juegos ofrecen una fuente inmediata de estimulación emocional” (*ibid.*).

Los protagonistas en nuestros tres casos de estudio están lejos de representar héroes prototípicos; están heridos y se sienten incómodos, fuera de lugar e incompletos. Su vulnerabilidad permite al jugador habitar cada uno de estos personajes, compartir sus problemas y empujarlo a dilemas morales diseñados tanto para el protagonista de la ficción como para el propio jugador (Zagal, 2009). En *A Short Hike* experimentamos en Claire un crecimiento hacia la independencia; un duelo a la niñez que no está dispuesta a abandonar. Este dolor indeterminado conforma parte

del motor del juego donde “el jugador goza al perder [...] porque reclama buscar y recuperar un objeto imposible que, en tanto está para siempre perdido, es inconsciente (García-Catalán *et al.*, 2021, p. 3). Para acentuar la pérdida de aquello irrecuperable como lo es la niñez, el título refleja la infancia por medio de personajes variopintos que, por ejemplo, nos proponen recoger conchas de la playa o nos invitan a jugar al *paloncesto*, un juego inventado sin demasiadas reglas y que termina siendo una excusa para divertirse cooperando en grupo. A su vez, otros personajes representan los miedos y las limitaciones de la incipiente vida adulta que, hasta entonces, Claire ignora, como son el acceso a la universidad y el sacrificio que puede suponer costearse la matrícula. Por su parte, *Haven Park*, además de perfilar tramas propias del *coming-of-age*, gira en torno a la pérdida de un ser querido y en el proceso de aceptación de su ausencia permanente. Probablemente esa es la razón de que tanto Claire en *A Short Hike* como Flint en *Haven Park* sean representados como pájaros y no como otro animal: porque son la literalidad de abandonar el nido y aprender a volar hasta lo más alto; hasta la cima.

Por otra parte, en *Celeste* observamos el malestar que afecta a Madeline —la ansiedad y la depresión— ya desde el inicio de la ascensión y durante todo el proceso de escalada (Imagen 2). Entra en juego nuestra implicación para empatizar de una forma directa con Madeline, habitando su avatar y desarrollando nuestra propia experiencia, esto es, “un conglomerado de sensaciones y movimientos de conciencia” (Tosca, 2020, p. 61). La perspectiva moral que acontece en la ludonarrativa es fruto de la relación entre el diseño ético del *gameworld* y la participación activa de un jugador moral. La implicación del jugador sobre el reto —tanto mecánico como narrativo— dentro del objeto ludoficcional es fundamental y afectará a la recepción emocional del conflicto que subyace puesto que “cuanto más implicado esté el jugador, más le afectan los resultados de sus acciones, sean estas mecánicas —derrotar a un jefe final— o ficcionales —el destino fatídico de un personaje—” (Terrasa-Torres, 2022, p. 70). Aquí focalizamos uno de los puntos de reconocimiento del personaje y uno de los motivos que sustentan el proceso de escalada de la montaña: reconocerse a sí misma, crecer personalmente y aceptarse. Además, este mensaje traspasa el medio videolúdico y nos atraviesa, puesto que la obra dialoga a través de una suerte de comunicaciones epistolares al finalizar cada capítulo mediante postales de viaje en las cuales se anima a aprender; a tratarnos mejor. A tal efecto, el juego también presenta ejercicios de respiración y relajación en forma de minijuego para templar los ánimos y calmar los nervios, no solo de Madeline, sino también de los propios jugadores, pues, como señala Çutoni, estas obras videolúdicas pueden normalizar “el concepto de necesitar y pedir ayuda” (2022: 13).



Figura 2 2. Madeline sufre un ataque de ansiedad durante su escalada.

Fuente: Maddy Makes Games.

La repetición forzosa que acontece en *Celeste* para conseguir superar cada uno de sus angostos niveles es, al mismo tiempo, un proceso de aprendizaje; se trata de un reflejo de la temporalidad en el medio videolúdico donde “siempre se juega en bucles inducidos por el fallo mecánico y la constante mejora de las habilidades” (Martín-Núñez y Porta-Pérez, 2022, p. 50). La repetición puede entenderse como un elemento “tanto motivador, como punitivo” (Terrasa-Torres, 2022, p. 162) que “provoca un sufrimiento que linda entre el placer y el dolor, un placer doloroso o *jouissance*” (*ibid.*). A su vez, los ciclos repetitivos promueven un desgaste emocional, pues en cada prueba superada se suman nuevas mecánicas o reglas que aumentan la dificultad; que hacen que mantener vivo al protagonista resulte una rutina angustiada (Martín-Núñez y Porta-Pérez, 2022, p. 50). Sin embargo, Juul se cuestiona si todos los juegos deben ser “intensos” y “bombardear al jugador con constantes fracasos y reveses” (2013, p. 6), donde la curva de tensión lúdica —que enfrenta la dificultad del reto frente a la habilidad o experiencia del jugador (Pérez-Latorre, 2012, p. 194)— acrecienta la ansiedad por la complejidad de los diferentes niveles. En estos casos, la dificultad que proyecta el juego a través de su diseño —narrativo o mecánico— también es una cuestión que nos afecta emocionalmente puesto que “cuanto más tiempo invertimos en superar un reto [...] mayor es la sensación de triunfo que sentimos al superarlo” (Juul, 2013, p. 14). En otras palabras, el goce que obtenemos al conseguir superar obstáculos es mayor cuanto más complejos son.

Fallar, equivocarse o morir —en definitiva, no superar el reto mecánico— forma parte del viaje lúdico que nos proponen los títulos que estamos trabajando. Esta angustia concretada en lo ficcional “desplaza el sufrimiento de los personajes al jugador” (Terrasa-Torres, 2022, p. 54). Hay cierto romanticismo en la pérdida y el fracaso, cierta desnudez del alma, puesto que “aprender a perder es, posiblemente, uno de los aprendizajes más dolorosos, pero, a la vez, más humanizantes” (García-Catalán *et al.*, 2021, p. 1). En el caso de *Celeste*, el propio juego anima a los jugadores a tratarse de forma más amable, a aceptarse, a reconocerse. El título se convierte en un diario personal de cómo superar una inestabilidad emocional y un complejo pero hermoso regalo al jugador. La montaña, a pesar de su magnitud y su extrema complejidad, está envuelta de forma delicada, salpicada de optimismo, para apoyarnos en nuestra eventual empresa.

3.3. Sanación. El afecto transversal

Acudiendo a la investigación de Audrey Anable (2018) podemos entender el videojuego como un medio adecuado para “expresar formas de estar en el mundo y formas de sentir en el presente” (2018, xii) y cómo el afecto y lo afectivo operan sobre el texto videolúdico. De este modo, el afecto es entendido como aquellos aspectos relacionados con las “emociones, sentimientos y sensibilidad corporal que circulan entre las personas, y entre las personas y las cosas” (*ibid.*, xviii) que puede ser interpretada “de forma diferente a lo largo del tiempo, según el contexto social, o según diferentes enmarques cognitivos/discursivos de dicha emoción” (Pérez-Latorre, 2023, p. 157). Por otro lado, entendemos lo afectivo como el “conjunto de fuerzas que operan bajo nuestros estados emocionales, apuntando hacia el componente colectivo o compartido tras ello” (*ibid.*, p. 155). Este marco nos permite estudiar y analizar cuestiones sobre la vulnerabilidad —en el videojuego en general, y en nuestros tres casos de estudio en particular— como una herramienta para potenciar la implicación y la empatía del jugador en el desarrollo de la partida.

El apego emocional del jugador al resultado obtenido es una característica psicológica de la actividad del juego. Un jugador puede sentirse genuinamente feliz si gana e infeliz si pierde. Curiosamente, esto no se relaciona solo con el esfuerzo del jugador, pues también hay dicha al ganar un juego de puro azar. Como tal, el apego del jugador al resultado es una categoría menos formal que las anteriores, ya que queda en manos del usuario: de su actitud e implicación en la ludoficción (Juul, 2005, p. 40). Calleja presenta un modelo de participación del jugador en el que incluye seis dimensiones, aunque para esta investigación nos centramos únicamente en dos: las dimensiones afectiva e implicación lúdica. Mientras que la primera hace referencia a un compromiso emocional que varía durante una partida, la segunda apunta al compromiso hacia las decisiones tomadas y, por consiguiente, a las posibles repercusiones (2011, p. 44).

En esta línea es donde planteamos la idea de que el afecto es individual e intransferible y está estrechamente ligado a la experiencia del jugador que, sobre la partida, se “compone de emociones y de la percepción que de ellas tiene el jugador” (Navarro-Remesal, 2016, p. 181). Al fin y al cabo, todo videojuego tiene a su alcance “medios para afectar el estado de ánimo a través de la interacción y permiten a los jugadores modificar la configuración del juego para lograr el cambio afectivo deseado” (Calleja, 2011, pp. 135-136). La experiencia, por tanto, es “la suma particular y subjetiva de emociones y placeres creados por la percepción de acciones, acontecimientos y estados del sistema jugable” (Navarro-Remesal, 2016, pp. 187-188). Calleja hace mención de esto al describir la dimensión afectiva:

Los juegos son especialmente útiles en este contexto, ya que ofrecen una variedad de experiencias que no solo alivian el aburrimiento, sino que también tienen el potencial de afectar emocionalmente a los jugadores. Estas emociones pueden no ser todas percibidas como positivas: la frustración derivada de la falta de cooperación con los compañeros de equipo o de una derrota sufrida contra un jugador o equipo competidor es una experiencia común en los juegos en línea, por ejemplo. (2011, p. 137)

Cuando, como jugadores, nos posicionamos frente a un juego cuya línea narrativa nos atrae y pone de manifiesto problemas contextuales, sociales y emocionales, como agentes implicados tendemos a vincular y proyectar nuestra experiencia desde la propia vivencia personal construida y sufrimos de forma vicaria la emocionalidad del propio juego. Esta motivación, “que proporciona la persecución de objetivos y la obtención de las recompensas asociadas” (Calleja, 2011, p. 149), viene dada por la dimensión de implicación lúdica. Esta repercute en nuestra percepción del juego y en nuestra actuación y participación en el texto, en la medida en que nuestra experiencia ha construido previamente cómo debemos afrontar las situaciones presentadas, qué esperanzas o visión de futuro tenemos. Y no solo eso, también de qué manera nos abrimos camino “a través de una jerarquía de objetivos autoasignados, fijados por el juego o fijados por otros jugadores” (*ibid.*, p. 150). Jesper Juul sostiene que los videojuegos nos afectan emocionalmente (2013, p. 4) y jugamos, precisamente, para sentir “emociones a corto plazo (las que marcan el progreso de la partida) y emociones maestras (las que definen la experiencia y la reconstrucción que de ella hace el jugador)” (Navarro-Remesal, 2016, p. 181).

El juego puede satisfacernos en la medida en la que conseguimos alcanzar los objetivos marcados —superar los niveles o sanar las heridas, por ejemplo—. Sin embargo, si nos gratifica ofreciéndonos una experiencia realista —un sentimiento emocional vivido—, aunque el final no sea el deseado, hace que la experiencia ludonarrativa sea mucho más enriquecedora. En el caso de *Celeste*, a pesar del propósito sanador que tiene para Madeline —y, en cierta medida, una terapia oculta para el jugador— se convertirá en un proceso doloroso, puesto que nos enfrentaremos a situaciones muy vívidas, muy cercanas, en las cuales proyectamos nuestra propia experiencia personal en todo lo que rodea a Madeline. Y es que “aunque los discursos hegemónicos de nuestro tiempo inviten a la felicidad, el arte permite hacer algo con lo que falta: señala y nombra las sombras que nos habitan” (García-Catalá, *et al.*, 2021, p. 1) y, por tanto, la empatía en el texto ludoficcional fortalece la implicación del jugador.

Al llegar a lo alto del Pico del Peregrino en *Haven Park*, Flint se acomoda al lado de su abuela y le pregunta: “¿Por qué tiene que acabar aquí?”³. La cámara enfoca al cielo mientras el jugador asiste a una despedida que su avatar ha estado rehuyendo desde el inicio de la aventura. Cuando recuperamos el encuadre anterior, Flint ya no va acompañado. Allí donde debía de estar su abuela no hay nadie: ha aceptado el duelo —que no significa que haya terminado—. El jugador, por su parte, completa el sentido de la minusvaloración de su avatar, el rechazo insistente de su misión de gestionar el parque y la razón su vulnerabilidad, incluso cuando no se identifica con su avatar, pues al jugar está adoptando un rol (Navarro-Remesal, 2016, p. 328) a merced de su compromiso emocional. Sin importar cuánto haya conectado el jugador con el personaje protagonista, este

³ Diálogo de *Haven Park* (Bubblebird Studio, 2021)

reconoce y siente la tristeza motivada por el fallecimiento de un familiar; también el proceso del duelo: un dolor que alcanza a toda la humanidad sin discriminación y que, irónicamente, resulta ser un sentimiento tan personal como incomparable. Como es sabido, el videojuego “recoge el legado del lenguaje audiovisual” (Cuadrado y Planells, 2020, p. 98), lo hace suyo y desarrolla “un repertorio de técnicas que permiten la expresión emocional del personaje” (*ibid.*). La resolución agrídulce de *Haven Park* se apoya por medio de la música y de un último corte en negro que da por concluida una aventura de vaivenes emocionales.

En un momento dado, en *Celeste* se evidencia la penalización al jugador cuando, cerca de coronar la cima, Madeline sufre una traumática caída empujada por la antagonista de la historia, su *alter ego*. Todo el tiempo invertido en la ascensión se diluye forzando al jugador a repetir escenarios ya superados, ahora con un grado añadido de dificultad. Sin embargo, a pesar de la notoria complejidad del proceso de ascensión, se produce un hecho revelador que golpea al jugador y al propio avatar al observar la sanación del trauma. Madeline es plenamente consciente de quién es, de por qué está escalando la Montaña Celeste y qué papel juega su *alter ego* en el relato, y, por tanto, en su vida. En el fragor de la escalada ambas mantienen una sincera conversación en la que se subraya la frase que Madeline le dirige a su versión especular: “he estado toda mi vida intentando deshacerme de ti”⁴. Madeline se reconoce a sí misma, asume quién es y se libera del trauma que porta. Se siente una persona liberada, nueva, cuya luz comienza a brotar. En este punto, se potencia el apego y la empatía de los jugadores implicados hacia la figura de Madeline y estos son animados a continuar la ascensión. El trauma ahora se vuelve fortaleza y se convierte en un apoyo, tanto para Madeline, empujándola a alcanzar las últimas cotas de la montaña, como para el jugador, brindándole nuevas mecánicas necesarias para abordar los últimos treinta pasos de la escalada, resultando una alegoría a los procesos de aceptación de un duelo o trauma. Al fin y al cabo, el juego intenta hacer ver al jugador “que no pasa nada por caerse de la montaña, siempre que volvamos a subir” (Çutoni, 2022: 12).



Figura 3. Claire consigue llamar a su madre como recompensa por haber alcanzado la cima de Picohalcón

Fuente: adamgryu.

A Short Hike también cierra el relato en lo alto de Picohalcón cuando el móvil de Claire consigue cobertura y recibe la llamada de su madre. Es en este diálogo cuando cobra sentido la tristeza y la preocupación de la protagonista —así como la ansiedad provocada por la incomunicación

⁴ Diálogo de *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018).

del dispositivo móvil— al desvelar que su madre está hospitalizada. El miedo a perderla hace aflorar en Claire una especie de melancolía crítica, esto es, “una melancolía cuyo duelo por la pérdida de una parte apreciada del pasado incluye reflexión crítica acerca del mismo, o bien relativa a la pérdida de un cierto futuro posible” (Pérez-Latorre, 2023, p. 159). Claire no quiere separarse de su madre y ella, en cierto modo, tampoco, pero es consciente de que su hija se ha hecho mayor —la escalada es la evidencia de su madurez— y ya no la necesita (Imagen 3). Aún rodeadas de una atmósfera agridulce tras una conversación inacabada, si es que puede tener fin, madre e hija se reconcilian con los temores que las bloquean —ya sea la soledad o la entrada de una nueva etapa en la vida— y alzan de nuevo el vuelo para continuar con sus vidas: juntas y por separado.

4. Conclusiones

La montaña es el vaso comunicante que relaciona los tres títulos que han sido trabajados en este texto. Esta se erige como el obstáculo a superar, el elemento sobre el que se sustenta el conflicto y que sirve como sustrato para comenzar el proceso de sanación de nuestras tres protagonistas. La ascensión se consolida como fase capital para afrontar el trauma que golpea a Claire —miedo a la pérdida—, Madeline —depresión y ansiedad— y Flint —superación personal— y lo hace desde géneros videolúdicos dispares y bajo el marco de unas atmósferas completamente opuestas. *Celeste* exige al jugador cierta habilidad y experiencia para superar unos obstáculos diseñados concienzudamente en los límites de la curva de tensión lúdica con el fin de generar ansiedad potenciando la satisfacción por el reto superado. *Haven Park* y *A Short Hike*, sin embargo, reclaman al jugador lentitud y pensamiento; se alejan del ritmo frenético de nuestras rutinas para plantear un espacio donde jugar sin prisas e, incluso, donde poder aburrirse.

Nuestros tres casos de estudio demuestran, por tanto, que el videojuego tiene el potencial de representar vulnerabilidades mundanas desde múltiples perspectivas, implicando a los jugadores a afrontarlas bajo un marco de dificultad mecánica, pero también de dificultad afectiva. La capacidad inmersiva del medio videolúdico estimula el apego hacia los avatares impulsando las dinámicas de afecto y pertenencia. No obstante, para que la fórmula propuesta en estos tres títulos alcance este significado tan emocional, necesita que el jugador se implique con la ludoficción; que su actuación esté afectada por la empatía no tanto de sus personajes, que también, sino de sus heridas. Y es que, lejos de presentarse como videojuegos terapéuticos o de sanación, estas ficciones se esfuerzan en mostrar emociones negativas —o complejas de expresar— para que, con ayuda imprescindible del jugador y de su apego, los personajes aprendan a detectar su malestar —conflicto—, a interpretarlo y sobrellevarlo —herida—, y, de darse el caso, a aceptarlo y superarlo —sanación—. Demostramos así tres formas en las que el videojuego se convierte en un poderoso medio de expresión y exhibición de diferentes etapas de deconstrucción de uno mismo por apoyarse en la inmersión, la actuación y la implicación del jugador con el entretejido ludonarrativo.

Bibliografía

- Adamgryu. (2020). *A Short Hike* [Videojuego]. Whippoorwill.
- Anable, A. (2018). *Playing with feelings: Video games and affect*. U of Minnesota Press.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado: Videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Anyó, L., y Colom, À. (2021). Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad del jugador. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 85-102.
- Aranda, D. (2015). Jugar y juego. En D. Aranda, S. Gómez, V. Navarro y A.J. Planells (Eds.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y sistema lúdico*, (pp. 11-38). UOC Press.
- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7, 4-14.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Massachusetts Institute of Technology.
- Cook, D. (24 de enero de 2018). *Cozy Games*. <https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>

- Cuadrado, A. y Planells, A. (2020) *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Çunoti, P. (2022). *Intentionally Designing a Game to Help Alleviate Symptoms of Depression: A Formal and Textual Analysis of Mental Health Representation and Game Design Iteration* (Dissertation). Recuperado de <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-477569>
- Fabien Weibel & Mooneye Studios. (2021). *Haven Park* [Videojuego]. Mooneye Studios.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis. Second Edition*. Routledge.
- García-Catalán, S., Rodríguez-Serrano, A. y Martín-Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarrar: paradojos de la melancolía lúdica en «Gris». *Artnodes*, 27: 1-10. DOI: doi.org/10.7238/a.v0i27.374909
- Gómez-García, S. (2015). Más allá de lo lúdico. En D. Aranda, S. Gómez, V. Navarro y A. J. Planells (Eds.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y sistema lúdico*, (pp. 295-320). UOC Press.
- Gualeni, S., y Vella, D. (2023). Desasosiego al jugar, una perspectiva existencial. En M. Martín Núñez (Ed.), *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión*, (pp. 14-20). Shangrila Textos Aparte.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. The MIT Press.
- Maddy Makes Games. (2018). *Celeste* [Videojuego]. Maddy Makes Games.
- Martín-Núñez, M. (2023). Firewatch. Soledad, amor y juego. En M. Martín Núñez (Ed.), *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión*, (pp. 162-183). Shangrila.
- Martín-Núñez, M. y Porta-Pérez, A. (2022). Puzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de Animación*, 14, 40-57. DOI: [10.4995/caa.2022.17139](https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139)
- Navarro-Remesal, V. (2015). Diseño de juegos orientado al jugador. En D. Aranda (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (pp. 39-85). Barcelona: UOC.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Shangrila Textos Aparte.
- Navarro-Remesal, V. (2020). Meditaciones. Modos zen. Contemplación y lentitud en el videojuego. En V. Navarro-Remesal (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies*, (pp. 132-140). Shangrila Textos Aparte.
- Ortiz, V. M. (2021). *The Power of Video Games: How Celeste and Hellblade Address Mental Health*. CalPoly.
- Pérez-Latorre, O. (2012) *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez-Latorre, O. (2016). Indie or mainstream? Tensions and nuances between the alternative and the mainstream in indie games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 15-30. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>
- Pérez-Latorre, O. (2023) *Imaginaris ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*, Shangrila Textos Aparte.
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Terrasa-Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad: Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila Textos Aparte.
- Tosca, S. (2020). Bio(ludo)grafía. Videojuego, vida y método. En V. Navarro-Remesal (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 55-63). Shangrila Textos Aparte.
- Trépanier-Jobint, G. (2016). Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games. *Kinephanos. Journal of media studies and popular culture*. Special issue, 107-128.
- Zagal, J. P. (2009, septiembre). Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay. En *DiGRA conference* (pp. 1-9).