

Fecha de recepción: marzo 2023
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: mayo 2023

Expectativas (in)satisfechas. Controles deliberadamente incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal y lo íntimo desde el diseño de juegos

Lara Sánchez Coterón^(*)

Resumen: Este artículo es una exploración del potencial crítico de los controles de juego deliberadamente incómodos más allá de los usos de comedia que mayoritariamente se le han dado en conjunción con físicas descontroladas. La intención de la investigación es plantear preguntas sobre los usos normativos del diseño de juegos en relación a los rasgos de entrada y respuesta del sistema de juego, usando como marco referencial el concepto de game feel expuesto por Steve Swink en 2008 y cuestionando el valor de calidad del diseño que desde este concepto se plantea. El trabajo presenta dos proyectos de diseñadoras de juegos experimentales, *Beach Date* (2018) de Nina Freeman y *Consume Me* (en desarrollo) de Jenny Jiao Hsia, que desde relatos de lo personal y lo cotidiano muestran las posibilidades de generar experiencias significativas con peso emocional mediante el uso de controles de juego poco funcionales.

Palabras claves: diseño de juegos - contra game feel - controles incómodos - biopics interactivos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 31]

^(*) Doctora en Bellas Artes por la UCM especializada en arte interactivo, diseño en los nuevos medios y cultura lúdica. Investigadora del Grupo UCM-970588 “Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas” y profesora de la Facultad Bellas Artes de la Universidad Complutense Madrid

1. Introducción

Los presupuestos cognitivos y las agendas de una parte importante de las producciones comerciales de videojuegos demandan a las personas jugadoras, desde sus lógicas de diseño, una suerte de performance utilitaria que fomenta el gusto por lo eficiente y lo inmediato. Se favorece esa efectividad asentando desde el diseño determinadas presuposiciones y rutinas que la comunidad jugadora puede realizar de manera cada vez más precisa y veloz. De entre los rasgos constitutivos que desde el diseño se manejan para favorecer esas experiencias utilitarias, en este artículo nos vamos a centrar en la relación elemental de interacción: input-feedback y sus propuestas de uso revisadas desde el concepto de game feel planteado por Steve Swink en su texto homónimo de 2008. El diseño del input mediante controles de juego y la respuesta que el juego da a esa señal de entrada es una parte importante en los rasgos formales constitutivos del diseño de interacción en general y del diseño de videojuegos en particular. En este sentido el concepto de game feel ha tratado de cartografiar la “calidad” de los diseños partiendo de diferentes parámetros dentro de los cuales las variadas sutilezas que pueden surgir del tándem input-feedback tiene una presencia preponderante. En esta investigación se revisan casos de estudio provenientes de la escena experimental de los diseños lúdicos que plantean, a partir de sus propuestas de relación entre el input de la persona jugadora y el feedback del juego, no solo una insumisión a la efectividad a la que nos instan las corrientes de diseño normativo sino un fuerte componente emocional y reflexivo sobre experiencias personales e íntimas. Siendo conscientes de hasta qué punto los planteamientos de diseño mayoritario comercial están impregnados por ideologías dominantes dentro del proyecto cognitivo del capitalismo actual, ponemos el foco en cómo ciertas propuestas experimentales discurren por otros modos de elaborar y reflexionar sobre el sentido de la experiencia humana contemporánea. El estudio trata de superar los usos de control ineficaz, que en conjunción con físicas anómalas, reportan experiencia humorística, para centrarse en usos y diseños de control incomodo contextualizado en situaciones de reflexión de lo cotidiano. En ese sentido a lo largo de la investigación se revisan casos de diseño con corte humorístico como *Qwop* (Foddy, 2008) u *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014), para luego ir a un territorio más cercano al biopic interactivo y sus modos de elaborar sentido desde una suerte de contra game feel. Los dos estudios de caso que se presentan son proyectos de diseñadoras de juegos provenientes del ámbito de los juegos experimentales que destacan en su modo de diseñar un uso fuera de las norma de los controles de juego. Se trata de *Beach Date* (2018) de Nina Freeman y *Morning Makeup Madness* (2016) y *Wobble Yoga* (2016) como fragmentos del proyecto aun en desarrollo titulado *Consume me* de la diseñadora Jenny Jiao Hsia. Estos diseños y parte del marco teórico desde el que son analizados presentan una orientación en el sentido del término que define Sara Ahmed. “No es sólo que los encuentre ahí, sin más. Más bien, la cercanía de esos objetos es el signo de una orientación”¹ (Ahmed, 2006, p. 58). A pesar de que los relatos hegemónicos continúan siendo privilegiados en el ámbito de la industria y aun encontramos más presencia de la deseada de situaciones de sexismo, racismo, misoginia y homofobia, cada vez más voces e identidades interseccio-

nales de raza, género, sexualidad y capacidades exploran las posibilidades de este medio para representar y fomentar la conciencia crítica y efectuar cambios sociales (Gray, 2020). Desde el contexto de la literatura de ámbitos como los estudios de juegos, el diseño crítico, las teorías (feministas, queer) de los afectos y mediante el estudio de casos de juegos experimentales que están en la periferia del diseño de juegos convencional, en este trabajo se expone el diseño de controles incómodos como una agenda alternativa de diseño a partir de la cual deconstruir y dar sentido a otras formas de juego posibles que plantean experiencias en las cuales la vida íntima, cotidiana, personal puede absorber y repeler la retórica, las éticas y las ideologías dominantes de las esferas públicas.

2. Controles normativos. Expectativas de diseño y game feel

Las expectativas son las posibilidades razonables de que algo suceda, el supuesto más probable que se considera eventualmente posible dada una situación de incertidumbre. Durante décadas los géneros de videojuegos y los patrones de diseño que los conforman han ido creando convenciones de juego. Al mismo tiempo la literatura sobre diseño de juegos y las prácticas han creado corrientes mayoritarias centradas en determinados rasgos. En nombre de la inmersión se reproducen patrones de diseño que generan dinámicas compulsivas en el colectivo jugador y esto, en muchas ocasiones, está lejos de generar situaciones de juego que promuevan la reflexión o transmitan relatos divergentes. En los juegos de entretenimiento convencionales cualidades como la búsqueda de compromiso y fidelidad total de la persona jugadora con el producto, la tradición de diseñar para las tipologías predominantes de público usuario o la cuantificación de la motivación mediante el uso de recompensas extrínsecas como puntuaciones, van en ocasiones en contra de generar agendas afectivas, reflexivas o críticas. Uno de los paradigmas de esas corrientes de diseño normativo, que describe las posibles relaciones óptimas entre input y feedback es el concepto de game feel. Este concepto se caracteriza no sólo por su polisemia, sino también por poseer un cierto grado de vaguedad y ser utilizado con diversas intenciones. En palabras de Swink el término se refiere a la idea de cómo contribuye a una experiencia de uso positiva tener un “control preciso y continuo sobre objetos virtuales, en un entorno simulado, donde los resultados de las interacciones reportan señales artificiales de las propiedades físicas de los objetos mediante efectos audiovisuales y/o hápticos” (Swink, 2008, p. 32). Si bien el concepto es popular dentro de la comunidad de diseño de juegos, las definiciones del mismo son algo confusas y es difícil analizar o determinar qué elementos contribuyen a que un juego se perciba como óptimo en los términos generalistas en los que lo hace el ensayo. Cómo y quién diseña o juega, desde que perspectivas lo hace, qué se relata, qué se elude y la importancia de situar las prácticas (Haraway, 1991) son cuestiones inexploradas en el texto. El autor propone una serie de rasgos formales constitutivos de un buen game feel y un listado

de principios generales para crear juegos con un game feel positivo. La taxonomía general de rasgos de diseño que pueden ser medidos y/o cuantificados para mejorar el game feel según Swink son: entrada, respuesta, refinamiento, contexto, metáfora y reglas (Swink, 2008). De entre estos rasgos formales aquellos estrictamente relacionados de manera funcional con la unidad elemental de interacción son entrada y respuesta. Entrada como las acciones de control que a través de un dispositivo físico realiza la persona jugadora. Respuesta como la reacción funcional del sistema a esas acciones. Esta unidad básica de interacción entrada-respuesta es lo suficientemente rica y compleja como para incluso limitando las posibilidades de entrada a un control de un botón único dar pie a una vasta casuística (Green, 2005). Según Swink, a partir de esa taxonomía formal se puede construir un game feel positivo que este asociado a estos siete aspectos generales:

1. Resultados predecibles que permiten una sensación de dominio y control al interpretar correcta y consistentemente el input. Es decir, cuando el resultado obtenido es coincidente con la respuesta esperada
2. Respuesta instantánea con un feedback que permite el dominio, el control y el aprendizaje, recompensando la experimentación
3. Amplio rango de posibilidades entre el estado de demanda de habilidades iniciales bajas y un techo de demanda de altas habilidades para conseguir mantener el compromiso de juego a corto y largo plazo. Es decir el juego es fácil pero profundo, es fácil de aprender pero difícil de dominar
4. La novedad que el juego ofrece a lo largo del tiempo de juego. Aunque el resultado inmediato del input es predecible, hay suficiente sutileza y expresividad para que los controles resulten novedosos e interesantes durante el transcurrir del juego
5. Respuesta atractiva. La sensación de control es atractiva y convincente en sí misma, independientemente del contexto de las acciones
6. Movimiento orgánico. Controlar el avatar crea atractivos arcos de movimiento
7. Armonía. Cada elemento del game feel respalda una percepción coherente de una realidad física única. Las acciones deben tener un contexto con el fin de facilitar que las mecánicas de juego resulten significativas.

Varios de estos aspectos que Swink describe como principios de game feel están fuertemente vinculados a lo que Salen y Zimmerman reconocen como uno de los objetivos principales del diseño de juegos que es generar experiencias significativas (Salen & Zimmerman, 2004). A nivel descriptivo, esto emerge de la relación entre las acciones de la persona jugadora y las respuestas del sistema de juego. A nivel evaluativo, ocurre cuando estas relaciones son discernibles, es decir, se perciben de manera inmediata los resultados de las acciones y además están integradas en el contexto general del juego, o sea, que los resultados de esas acciones forman parte en el sistema de juego general.

Sin embargo, el enfoque y el lenguaje que utilizan Salen y Zimmerman es más amplio y no presenta connotaciones de eficacia en las experiencias del jugador mientras que el enfoque de Swink resulta más condicionado por un carácter utilitario y cuantificador tratándose de las mismas lógicas formales. Estas concepciones del diseño de juegos como transmisión de experiencias de la eficiencia, la precisión y las predominantes lógicas de celeridad están moldeadas para ajustarse a los intereses de las grandes corporaciones tecnológicas y sin embargo parecen tener la capacidad de haber sido aceptadas como universalmente válidas también en ámbitos de diseño de juegos externos o ajenos a esos intereses.

3. Controles torpes. Expectativas cómicas

La evolución del medio ha ido haciendo aflorar nuevos modelos de juego que derivan de patrones o géneros establecidos y, en ocasiones, a partir de giros de diseño relativamente simples sobre géneros conocidos, han surgido piezas que han transformado por completo la experiencia. Las propuestas experimentales no siempre son diseños extravagantes, que definan un nuevo género o que desafíen géneros existentes. Existen casos en los que el planteamiento de un diseño de controles incómodo, fuera de los mandatos del diseño normativo, es el núcleo de la propuesta de diseño y de hecho trabaja como rasgo constitutivo de conflicto en las lógicas del juego. Uno de estos ejemplos es el juego *A Bastard* (2012) de la artista y diseñadora V. Buckenham¹. Se trata de un juego de competición en el que dos personas aparecen en un laberinto tridimensional, con cámara en primera persona, controles de teclado WASD y flechas direccionales respectivamente para cada una de ellas. El reto está en que a cada avance de nuestro avatar los botones de control varían y aunque esa información se nos indica en la interfaz gráfica del juego, supone un conflicto el no poder aprender, practicar, ni dominar la habilidad de control de desplazamiento. La gran mayoría de las anomalías en el control del juego en los últimos tiempos se han basado en producciones con controles torpes, poco manejables, en tándem con físicas descontroladas que han generado todo un corpus de diseños que podemos etiquetar como juegos de comedia. Diferentes estudios académicos examinan cómo funciona el humor en los videojuegos tratando de analizar los distintos aspectos que lo construyen (DeJong et al., s. f.; Grönroos, 2013). Desde lo más obvio, vinculado al diseño narrativo, hasta recursos más específicos del medio vinculados a las mecánicas de juego. En concreto, tanto en géneros convencionales, como en juegos experimentales, el humor que se estructura desde las mecánicas puede hacer aparecer formas inesperadas a modo de humor emergente (DeJong et al., s. f.). La comedia basada en acciones deliberadamente torpes y hechos embarazosos, desconcertantes y la parodia son probablemente los modos más efectivos para crear humor derivado de las mecánicas de juego (Grönroos, 2013).

Uno de estos casos es *QWOP* (Foddy, 2008), un juego de físicas ragdoll² en dos dimensiones en el que tratamos de hacer avanzar a un deportista a lo largo de un circuito de atletismo mediante cuatro teclas que controlan los muslos y las pantorrillas del personaje.

La acción, la actividad y el objetivo iniciales son verdaderamente triviales, pero el obstáculo y la restricción en los controles genera el conflicto central de este diseño y la persona que lo juega se ve involucrada en ese intento voluntario de superar unas restricciones que en otro contexto resultarían innecesarias (Suits, 2005). La capacidad de avanzar por ese circuito es el reto que propone el diseño. El control de muslos y pantorrillas unido a las físicas ragdoll hace muy difícil que nuestro personaje camine y en la mayoría de los casos podemos terminar saltando hacia atrás y cayendo en posturas poco naturales consiguiendo con ello incluso puntuaciones negativas de avance. El uso de las físicas ragdoll hacen que todo el proceso resulte farragoso a la vez que ridículo, e incluso cuando se consiguen puntuaciones malísimas el diseño recompensa con el texto “everyone is a winner”. El juego va a priori en contra de muchos de los paradigmas de buen diseño que se plantean en las propuestas de un game feel óptimo. Las inconsistencias entre el control y el desplazamiento del personaje hacen que el juego carezca de armonía en el sentido que plantea Swink (2008) ya que, aunque la consistencia de la abstracción de esta simulación es óptima (se trata de un nivel de representación icónico y no esperamos que el atleta se comporte de manera realista), las expectativas de control eficaz para generar una performance con capacidad de mejora son bajas y están condicionadas desde el propio planteamiento de diseño. Otro claro ejemplo de controles torpes que trabajan como recurso de comedia es *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014). En este diseño la persona jugadora asume el papel de un pulpo que finge ser un padre humano y el avatar es controlado como una marioneta blanda, sin huesos. Tareas aparentemente simples como caminar o manipular objetos se complican debido al control poco manejable que ofrece este diseño sobre las extremidades y el cuerpo de Octodad. El control del personaje, basado en físicas libres, se plantea como gestión individual de cada uno de los cuatro tentáculos y es intencionalmente difícil apuntar con ellos correctamente, mientras el resto del cuerpo dificulta aún más la acción y se agita de manera incompetente. La comedia en *Octodad: Dadliest Catch* se construye sobre acciones deliberadamente torpes y hechos embarazosos o desconcertantes y lo absurdo de su premisa. La familia considera sospechosas las torpezas pero aparentemente no se da cuenta del hecho de que Octodad es un pulpo vestido de esmoquin, con cabeza y tentáculos claramente visibles.” (Grönroos, 2013) El humor, al igual que el ocio no productivo, está determinado por diferentes factores de género, cultura, edad, personales y en algunas ocasiones provocar humor incongruente a través de la mecánica del juego pasa por crear una reducción y simplificación excesiva de las situaciones, lo que Gronroos denomina un nivel inusual de abstracción (Grönroos, 2013). Sin embargo, estas reducciones o estilizaciones de determinadas situaciones generan en ocasiones una clara pérdida de posibilidades del medio para producir otro tipo de significados. En el caso concreto de *Octodad: Dadliest Catch* el diseño “sacrifica el peso emocional potencial asociado con la crianza de los hijos a los estereotipos cómicos y el juego de payasadas.” (Barr, 2016, p. 24)

4. Controles incómodos como relato de lo cotidiano, lo personal, lo íntimo.

Partiendo del hecho de que los videojuegos, como producto cultural contemporáneo, articulan en cierto modo las formas en que sus experiencias conectan con las ideologías y los deseos que organizan los mundos de las personas, parece importante poner el foco en cómo refleja hábitos de la vida cotidiana, de las vidas íntimas y de los entramados personales. Estos territorios y el de los afectos y las emociones están entrelazados en muchas ocasiones de manera natural. Los videojuegos actúan como medios peculiares para provocar formas específicas de afecto. La capacidad del videojuego para activar variadas emociones en la población jugadora ha sido explorada por diferentes autoras (Anable, 2018; Isbister, 2016; Shinkle, 2005). Todas consideran en sus estudios las diferentes conexiones que se producen en ese sentido entre el cuerpo de la persona jugadora, la representación en pantalla, las narrativas del juego, los sistemas de mecánicas y el hardware de control. Desde el diseño del input encontramos viajes emocionales como los controles semánticos del videojuego *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios AB, 2013). Se trata de un juego de aventura con rasgos de plataforma y puzzle en el que controlamos con un único mando a dos personajes que son hermanos. Cuando el mayor de ellos muere medio mando queda inhabilitado. La dimensión afectiva del juego que traslada este rasgo de diseño permite a la persona que lo juega hacerse una idea de pérdida real, literal. *Brothers: A Tale of Two Sons* es paradigma de esos modos de diseñar que se resisten al uso representacional de las emociones y deciden transmitir esa información a través de descriptores afectivos que promueven la acción y posterior experiencia. Como señala Aubrey Anable, la sensación de un juego “está directamente ligada a los circuitos afectivos que el tacto abre entre la representación, las pantallas, el código y los cuerpos” (Anable, 2018, p. 37). Los juegos son vehículos muy apropiados para desencadenar y apoyar emociones y afectos, pero varios de los tropos dominantes del diseño de juegos convencional limitan el alto rango de matices que en este sentido los juegos pueden transmitir. En gran parte de los juegos comerciales el impulso de plantear conflictos con soluciones taxativas empobrece la forma en que podemos diseñar directamente para ofrecer tonos emocionales variados. Eugénie Shinkle va más allá de la capacidad del diseño de juegos para mediar en el afecto, argumentando que las personas jugadoras poseen una “agencia subracional” que permite respuestas laterales e impredecibles a los entornos percibidos. Shinkle argumenta que los juegos “actualizan el efecto de maneras que los diseñadores (cualesquiera sean sus motivos) no siempre anticipan” (Shinkle, 2005, p. 6). Esto está relacionado con la naturaleza de actividad de segundo orden que Salen & Zimmerman apuntan sobre el diseño de juegos en su texto *Rules of Play*: “El diseñador concibe directamente las reglas del juego pero diseña la experiencia solo indirectamente” (Salen & Zimmerman, 2004). “Crear experiencias significativas pasa por comprender las formas en que el sistema formal de un juego se transforma en experiencial” (Salen & Zimmerman, 2004). Autoras como Aubrey Anable señalan que los afectos son cada vez más relevantes en el diseño de juegos y argumenta que los estudios de juegos han visto un cambio de paradigma de poner el foco en el juego emergente hacia ponerlo en los sentimientos emergentes.

Anable entiende los videojuegos como medios que promulgan “dimensiones afectivas específicas, legibles en sus imágenes, algoritmos, temporalidades y narrativas” (Anable, 2018, p. 7) Dentro de la escena de los juegos experimentales es posible encontrar múltiples ejemplos que presentan diferentes características de diseño que introducen dimensiones emocionales e íntimas en los proyectos. En ese sentido, los diseños que se presentan a continuación lo hacen desde, entre otros recursos formales, el uso de una relación de control y respuesta nada normativa. En cierto sentido se trata de piezas descendientes de las corrientes de diseño crítico (Dunne, 2005), dado que se pueden entender y contextualizar como medios para analizar el impacto social, cultural y político de las creaciones de diseño contemporáneas en conjunción con la tecnología.

5. Estudio de casos: *Consume me* y *Beach date*

Consume Me (Jiao Hsia, Forthcoming) es un proyecto que comienza en 2016 como una colección de prototipos inspirados en las experiencias de la autora con las dietas, su relación con la comida y los trastornos alimentarios. En palabras de la diseñadora, el objetivo de esta compilación de juegos es hacer que la persona que lo juegue se sienta obsesionada con las calorías, fomentando mediante sus dinámicas una mirada extraña y mecánica hacia la comida, focalizando la atención en perder peso. *Consume Me* trata de ponernos en la mente de las personas que hacen dieta. Dos de sus piezas publicadas, *Wobble Yoga* (Jiao Hsia, 2016b) y *Morning Makeup Madness* (Jiao Hsia, 2016a), proponen tareas como encajar o controlar como formas genéricas en las que experimentar la mentalidad de estar condicionado por las dietas y el aspecto físico, a través de mecánicas concretas en las que diferentes tipologías de control incómodo restringen la performance. El proyecto además explora una interesante dinámica entre la persona que lo juega, el personaje del juego y el hecho de que ese personaje está basado la propia autora. *Wobble Yoga* tiene un planteamiento inicial similar a *QWOP*, un juego en dos dimensiones con físicas ragdoll y controles muy incómodos. En este caso controlamos mediante ocho teclas y la barra espaciadora diferentes articulaciones y el torso de un personaje sin género definido que practica yoga. Debemos conseguir replicar una serie de posturas que el propio diseño nos va planteando, encajar nuestro cuerpo en las propuestas del sistema. Una vez superadas las poses, el juego nos da información sobre el tiempo que hemos tardado en realizar las poses y podemos presionar la tecla Q para comenzar de nuevo. La experiencia oscila entre lo humorístico de las posturas que conseguimos y el patético vínculo con el contexto de problemas de aceptación del cuerpo propio y situaciones de la vida real que nos traslada la autora.

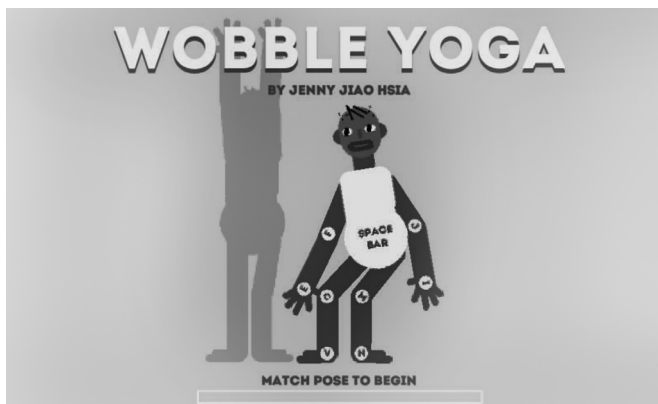


Figura 1. *Wobble Yoga*, captura de pantalla realizada por la autora

En *Morning Makeup Madness* vemos la cara de nuestro personaje en un plano medio corto frontal y tenemos diez segundos para aplicarle colorete (tecla q), sombra de ojos (w), raya del ojo (e), pintalabios (r) y máscara de pestañas (t) usando el conjunto de teclas QWERT. El planteamiento del input y el diseño de urgencia del prototipo hacen muy difícil controlar la tarea de maquillaje. Pasados los diez segundos el diseño nos da un porcentaje de acierto y una frase que pueden variar entre la reflexión, la descripción o la frase neutra que, en contraste con los resultados del maquillaje, se manifiesta impactante. Por ejemplo con una puntuación del 90% en la tarea y el resultado de un maquillaje caótico (coloretos en el área de las mejillas pero deslocalizados, pintalabios fuera de la boca, lápiz de ojo trazado cerca pero fuera del contorno del ojo, etc.), la frase es: “Me levanté así”.

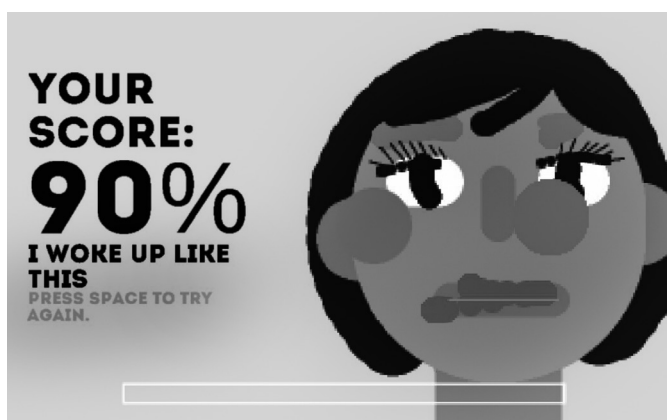


Figura 2. *Morning Makeup Madness*, captura de pantalla realizada por la autora

El proyecto del que forman parte estos dos prototipos, *Consume Me*, trata sobre la competitividad despiadada de hacer dieta y mantener un cuerpo y un aspecto normativo donde el carácter agonal surge de las propias acciones de la persona que lo juega. El acertado uso de unos controles deliberadamente incómodos y torpes no hace sino reforzar el relato de la autora en una suerte de humor negro sobre la dictadura del cuerpo normativo. *Beach date* (Freeman, 2018) es un simulador de cita en el que vemos a un hombre y una mujer jóvenes en bañador sentados en la orilla de una playa desierta. La cámara es fija y nuestro único control, el ratón, es desplazar una de las manos de la chica regida por unas físicas ragdoll tridimensionales que se ven muy limitadas por el alcance del brazo y la capacidad bidimensional del arrastre del ratón sobre los dos ejes de la pantalla. Ambos personajes siguen con la mirada y movimientos de cabeza los desplazamientos del brazo. En la escena podemos manipular una bolsa de patatas que se derraman en el espacio a modo emisor de partículas, una botella de vino con un comportamiento similar, activar y cambiar la música desde un móvil y coger puñados de arena. La sensación inicial del diseño se mueve en una tensión entre las expectativas de cita idílica a la orilla del mar y el caos que nuestra capacidad de acción genera en la escena. El diseño presenta dos lógicas ocultas para evolucionar: la primera es que la única tarea que tiene consecuencias es recoger puñados de arena y esparcirlos, y la segunda es que la tecla espacio nos traslada secuencial y cíclicamente a diferentes momentos temporales de la misma escena (mediodía, atardecer y anochecer). En relación con el avance dentro de cada uno de los momentos temporales, cabe destacar la integración de la barra de progreso, un elemento de feedback diegético muy común en videojuegos, de manera muy interesante: sigilosamente, entre el caos de patatas, vino y arena, el brazo del NPC⁴ va deslizándose hacia el cuerpo de nuestro personaje.



Figura 3. *Beach Date*, captura de pantalla realizada por la autora

El diseño ofrece una suerte de flexibilidad interpretativa. Al no proporcionar un claro recorrido hacia un estado final de juego, ni unas reglas concretas que cumplir, este diseño nos invita a reflexionar sobre la capacidad de autoexpresión como personas jugadoras. Muchos juegos se pueden jugar de forma expresiva, más allá del mero cumplimiento de reglas, y en este caso en concreto las posibilidades de jugueteo que ofrece ese control tan peculiar en conjunción con los sistemas de partículas, sumado a las expectativas de cita erótico-afectiva permiten que el espacio de contingencia del diseño para la autoexpresión sea amplio. Los proyectos de ambas diseñadoras son piezas concebidas fuera de las preocupaciones por el desarrollo de objetos y sistemas diseñados “fáciles de usar” (Dunne, 2005), y desde ese relato de lo íntimo, personal y cotidiano se presentan como diseños que funcionan a modo de reflexión social y que pueden estimular la discusión y el debate entre profesionales y amateurs del diseño, industria y comunidad jugadora sobre la calidad y las cualidades de nuestras producciones y consumos de videojuegos.

6. Consideraciones finales

Partiendo del concepto de game feel de Swink, este artículo trata de aportar luz sobre modos alternativos de configurar (y preconfigurar) experiencias de juego desde el uso poco eficaz de uno de los rasgos formales elementales del diseño de juegos, el tándem control-feedback. El diseño de juego, desde la práctica hegemónica, busca generar experiencias placenteras en las que el sistema de juego nos permite saber, de manera rápida, eficiente y frecuente, cómo es nuestro desempeño, además de incluir mecanismos específicos para optimizar nuestras acciones. El uso de controles deliberadamente incómodos, torpes o ineficaces es poco común porque potencialmente esto puede contribuir a la frustración y alienación del público jugador, a estados afectivos que habitualmente dañan el desarrollo comercial de los diseños normativos. Por lo tanto, esos controles no funcionales se entienden como un error, una falla en el diseño. Si, por ejemplo, al mapear los controles (es decir, al asignar respuestas a cada señal de entrada), los diseñadores de juegos generan ambigüedades, esto se concibe como un problema a corregir. “Para que un juego ofrezca resultados consistentes y predecibles a las señales de entrada estas ambigüedades de control deben resolverse.” (Swink, 2008, p. 298) La previsibilidad y las expectativas son entendidas en este tipo de diseños normativos como rasgos positivos de cara a que las personas jugadoras infieran las lógicas y puedan optimizar sus tareas: “Previsibilidad también significa inferencia” (Swink, 2008, p. 300). Vivimos bajo un orden capitalista que exige progreso y productividad en todos los momentos, en todos los ámbitos, incluso, y quizás especialmente, durante los momentos de ocio. Los casos de estudio descritos en esta investigación fallan, según las métricas del game feel, en proporcionar experiencias satisfactorias como las que aparecen a consecuencia de concebir un buen game feel. La sensación estética de estar en control o el placer de aprender, practicar, mejorar y dominar una habilidad no forman parte de la agenda en las propuestas de estas dos diseñadoras.

Si bien ninguno de los dos proyectos trata temáticas específicas de perspectiva interseccionales, entendemos que las identidades de las dos autoras condicionan las interpretaciones parciales y críticas que hacen de su cotidianidad. Sus visiones del mundo, a través de sus proyectos, permiten aperturas y negociaciones inesperadas o menos habituales desde el ámbito del diseño de juegos. Es en este tipo de experiencias simples, de pequeña envergadura formal, donde nos encontramos con argumentos situados sobre los significados contemporáneos del diseño de juegos y contra las normas de poder de ese territorio cultural. El artículo trata de presentar una lectura orientada del trabajo de estas dos autoras y de las formas en las que, a través sus proyectos y de sus acercamientos de la intimidad y de lo cotidiano, se relacionan con ciertos relatos hegemónicos, con determinadas formas estéticas o con la construcción contemporánea de las identidades.

Las expectativas insatisfechas se presentan por lo tanto como un síntoma de que, bien en el rol profesional del diseño, bien en el de población jugadora, hemos superado los bucles de velocidad y presuposiciones que se nos plantean desde el diseño de juegos mayoritario, y que por otro lado son sintomáticos de esta era digital. Las prácticas aquí descritas nos sirven para abrazar otro tipo de planteamientos que nos pueden llevar a dedicar tiempo a la reflexión, al pensamiento y al juego libre de aromas a rentabilidad y que nos permitan parar a disfrutar de experiencias ociosas no eficaces, improductivas.

Notas

1. Traducción propia.
2. El juego no es accesible a fecha 23 enero 2023 ya que desde finales de 2018 los navegadores dejaron de dar soporte a Unity Web Player Engine. <https://v21.io/games/abastard/>
3. Las físicas ragdoll son un tipo de animación procedural creada en motores de físicas que se utilizan tanto en videojuegos como en películas de animación normalmente para personajes antropomórficos.
4. Non playable character, personaje no jugable.

Referencias bibliográficas

- Ahmed, S. (2006). *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Duke University Press.
- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. University of Minnesota Press.
- Barr, P. (2016). Critical Jostling. *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, 1(5). <https://www.gamejournal.it/?p=2898>
- DeJong, S. (Anfitrión), Lajeunesse, M. (Anfitrión), & Zanescu, A. (Anfitrión) (2021). How is Humor Structured? *Humour and Games (2020)*. *Technoculture, Art and Games (TAG)*

- Research Center. Concordia University, Montréal. (S1E3) [Episodio de Podcast]. En *Humour and Games*. Spotify <https://open.spotify.com/episode/7Ev1R86odmRya8em0jvDVw?si=a084f32473114d6e>
- Dunne, A. (2005). *Hertzian tales: Electronic products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. MIT Press.
- Gray, K. (2020). *Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming*. Louisiana State University Press.
- Green, B. (2 de junio de 2005). One Button Games. *Game Developer*. <https://www.game-developer.com/design/one-button-games>
- Grönroos, A.-M. (2013). *Humour in Video Games. Play, Comedy, and Mischief*. University School of Art, Design and Architecture. Aalto University.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us. Emotion by Design*. MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Mit Press.
- Shinkle, E. (2005). Feel It, Don't Think: The Significance of Affect in the Study of Digital Games. *Digital Games Research Association DiGRA*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.00216.pdf>
- Suits, B. H. (2005). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Broadview Press.
- Swink, S. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Routledge.

Abstract: This paper explores the critical potentiality of deliberately awkward game controls, beyond the mostly humorous uses, when in conjunction with wacky physics. The research intends to raise questions about the normative uses of game design in relation to the input-output features of the game system, using the concept of game feel, exposed by Steve Swink in 2008, as a frame of reference. Also questioning the value of quality design that arises from this concept. The work presents two projects by experimental women game designers, *Beach Date* (2018) by Nina Freeman and *Consume Me* (in development) by Jenny Jiao Hsia, which from personal and everyday stories show the possibilities of generating meaningful experiences with emotional weight by using dysfunctional game controls.

Keywords: game design - counter game feel - awkward controls - interactive biopics

Resumo: Este artigo é uma exploração do potencial crítico dos controles de jogo deliberadamente desajeitados além de seus usos principalmente cômicos em conjunto com a física maluca. A intenção da pesquisa é levantar questões sobre os usos normativos do design de jogos em relação aos recursos de entrada e resposta do sistema de jogo, usando o conceito de game feel exposto por Steve Swink em 2008 como um quadro de referência e questionando o valor de qualidade do design que surge deste conceito.

O trabalho apresenta dois projetos de mulheres designers de jogos experimentais, *Beach Date* (2018) de Nina Freeman e *Consume Me* (em desenvolvimento) de Jenny Jiao Hsia, que a partir de histórias pessoais e cotidianas mostram as possibilidades de gerar experiência significativa com peso emocional por meio do uso de controles de jogo não funcionais.

Palavras-chave: design de jogo - game feel - controles desajeitados - biopics interativos

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
