

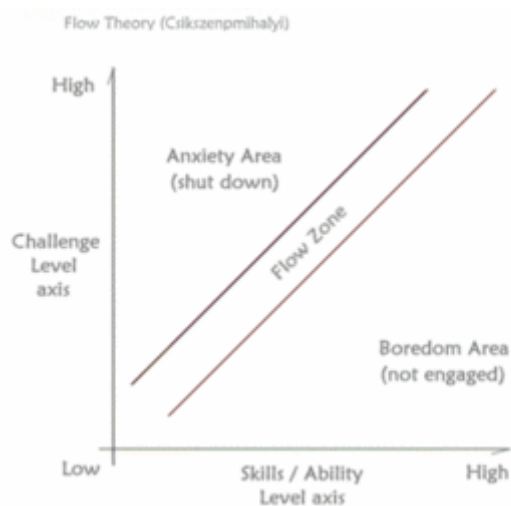
Dark Souls o la infelicidad del jugador

Por: Luis Navarrete | 16 de septiembre de 2012

Lejos de toda perorata pseudocientífica nadie debería enfadarse si digo que la mente funciona por asociaciones e hipervínculos, justamente como lo hace ese oráculo del siglo XXI llamado Internet. ¿Por qué les cuento esto? Durante este mes de septiembre, y hasta el 11 de octubre, está teniendo lugar en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla la realización de un curso impulsado por el [Aula de Videojuegos](#) titulado [Introducción a la teoría, el guión y el diseño de videojuegos](#). En su sesión inaugural tuvimos la suerte de contar con Alejo Acevedo, diseñador sevillano de videojuegos. En cierto momento de su intervención, Alejo aludió a la **Teoría del Flujo** de Mihály Csíkszentmihályi como un concepto esencial del diseño de juegos y, sin poder evitarlo, entonces mi mente, como si alguien hubiera pulsado un resorte, abandonó mi cuerpo para irse hasta la habitación donde he pasado las últimas semanas jugando a *Dark Souls. Prepare to Die* (From Software, 2012). Si me permiten, les pongo en antecedentes de mi particular huida anímica.

Mihály Csíkszentmihályi es un profesor de Psicología de la Universidad de Claremont (California), famoso por sus estudios acerca de la felicidad, la creatividad, el bienestar y la diversión. Lejos de los dos grandes paradigmas que han dominado la ciencia de la psique humana en los últimos decenios, el conductismo y la perspectiva psicoanalítica freudiana, Csíkszentmihályi esboza un nuevo concepto para acercarse al inefable estado de la mente humana: el de *fluir*. Podemos definir sucintamente la idea central de este concepto clave diciendo que la gente es más feliz cuando se encuentra en un estado de “fluir”, es decir, concentrada o absorta en las tareas que le ocupan. Si la actividad que desarrollamos (trabajo, ocio, placer, etc.) consigue atraparnos por completo,

entonces nos invade una sensación de libertad, plenitud y compromiso, derivada fundamentalmente de un **equilibrio** entre el **esfuerzo exigido** por la tarea realizada y las **habilidades** con las que contamos para su ejercicio. Si esto ocurre, el sujeto entra un estado de inmersión en el que olvida incluso su propio yo. En consecuencia, si en esto consiste la felicidad según Csikszentmihalyi, pueden erigirse dos parámetros para su medición: la dificultad de la tarea y nuestras habilidades para llevarla a cabo. Una tarea que exija un excesivo desafío para las habilidades del sujeto genera en éste una palpable ansiedad; por el contrario, un reto muy por debajo de éstas le producirá aburrimiento. Para no pecar de pedante, pero sobre todo para no estresarles (no sé si entienden el chiste) voy a obviar todas las teorías desarrolladas en muy diferentes ámbitos disciplinarios que anteceden a la supuesta clarividencia de Csikszentmihalyi.



Sea como fuere, los diseñadores de juegos han convertido esta particular teoría de Csikszentmihalyi en un jalón de su trabajo. Digamos que un juego equilibrado es aquel que mantiene una **zona de flujo**, ¿podríamos decir de felicidad?, creciente y constante. Así, el principio de esta zona *Zen* se identifica con un nivel de dificultad o desafío bajo que irá incrementándose al ritmo que crecen las habilidades del jugador. Pero como podemos inferir, no todos los jugadores poseen una misma **zona de flujo**, por lo que la ansiedad y el aburrimiento son muy distintos en un jugador *hardcore* que en un jugador *casual*. Sin embargo, a pesar de las protestas de muchos jugadores aburridos, la industria del ocio tiene el pequeño defecto de hacernos sentir partícipes a todos de sus obras o productos, sencillamente por una

cuestión de índole económica: manteniendo una zona intermedia de flujo, donde conviven forzosamente el experto y el novato, el bien (película, videojuego, hamburguesa) llegará a un mayor número de personas.

Para ser honestos, el estado idóneo de un videojuego no debería venir dado por la generación de un flujo intermedio y democrático, sino por la posibilidad de instaurar un **diseño dinámico del juego**, es decir, un cambio ad hoc en la dificultad de sus mecánicas en función de la **calibración que el sistema del juego hiciese del rendimiento del jugador**. Sin embargo, los diseños en los videojuego son rígidos, es decir, los desafíos están predeterminados de antemano por un diseñador que establece nuestros recursos y obstáculos en el desarrollo del juego y que, casi siempre, trabaja para una empresa cuyo único objetivo son los réditos del capital invertido. No olviden que la única diferencia entre el nivel de dificultad por jugar modo fácil o experto en muchos videojuegos sólo es una cuestión de aminoramiento de recursos (una simple cuestión de código informático), lo que lógicamente incrementa la dificultad de los obstáculos pero no cambia su naturaleza: siguen siendo juegos basados en diseños rígidos e inamovibles. El dinamismo, es decir, la comprensión del sistema para ajustarse a las habilidades de su jugador, se encuentra en paradero desconocido. Por otra parte, la contrariedad más inmediata a la que se enfrentaría un sistema dinámico de diseño estibaría en la capacidad de éste para “saber”, “comprender” y “discernir” cuando el jugador está rindiendo al máximo o simplemente está perdiendo el tiempo.

Pues bien, esta reflexión sobre la dificultad, el aburrimiento, o la ansiedad en los videojuegos, que engazaría tangencialmente con el *post* anterior de mi compañero y amigo Samuel Márquez [dedicado a la rejugabilidad](#), ha estado muy presente en mí en estas últimas semanas gracias a *Dark Souls. Prepare to Die*. Dejando de lado la nefasta portabilidad del título a PC, el juego de *From Software* distribuido por *Namco Bandai*, es un desafío absoluto a la **Teoría del Flujo**, a su aplicación a los videojuegos actuales y a las curvas económicas que manejan las empresas hoy día. *Dark Souls* ha sido aplaudido por esos jugadores aburridos cuya zona de flujo está muy por encima de la media y ha sido

vilipendiado por aquellos que se sienten apabullados por su terrible dificultad. A pesar de que me encuentro entre el grupo de los ansiosos, es decir, de los que se han sentido derrotados por este juego, de los que elevan la voz y claman justicia y equidad contra este perfecto engranaje de asesinar jugadores bajo los efectos de ansiolíticos y depresores, no puedo por menos que aplaudir a *From Software*. Desde mi humilde opinión, este juego y su antecesor espiritual, suponen un acto de rebeldía en el mismo seno de una de las mayores industrias actuales; *Dark Souls* es *Roma*, *ciudad abierta*, *Ciudad Kane* o *Easy Rider*, un zarpazo desde las mismas entrañas del *mainstream*, un hito que no podemos despreciar porque instaura un nuevo modo de relacionarnos y sentir los juegos.

Aula de videojuegos

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Innn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).