

Enrique Galván Jerez [Madrid, España]

La estética japonesa del fallo

El «mono no aware» y los fallos ficcionales en videojuegos

RESUMEN

La narración de los mundos ficcionales en los videojuegos es un campo de investigación importante en los *game studies*. Uno de estos enfoques principales es el estudio de elementos trágicos o fallos ficcionales, siempre desde los paradigmas de la poética occidental. Este artículo propone un nuevo enfoque, por medio de la estética japonesa, bajo el concepto del *mono no aware* —o *aware*—.

El «aware», según Yoshinori Ōnishi (1888-1959), es una categoría japonesa de la experiencia estética en la que la parte emocional y la intelectual del receptor guían a una conciencia universal y empática de la inmanencia de su entorno. Con esta definición, se analizará la experiencia estética y los fallos ficcionales de los finales de seis juegos japoneses: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), de Gust; *Clock Tower* (1995), de Human; *Kingdom Hearts* (2002), de Square; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus; *R-Type Final* (2004), de Irem; y *Terranigma* (1996), de Quintet.

Las conclusiones de la investigación son tres. La primera es que es posible la catarsis y la agencia con experiencias negativas en los videojuegos. La segunda, los fallos ficcionales no solo comprenden la muerte de un personaje importante, sino también el fracaso de no lograr los objetivos propuestos en un mundo ficcional. Por último, la importancia de recurrir a términos filosóficos de origen no occidental para explicar algunos fenómenos.

ABSTRACT

The narrative of fictional worlds in video games is an important field of research in game studies. One of these focal points is the study of tragic elements or fictional failures, always from paradigms of Western poetics. This paper proposes a new approach, through the Japanese aesthetic, under the concept of “mono no aware” —or “aware”.

The “aware”, according to Yoshinori Ōnishi (1888-1959), is a Japanese category of aesthetic experience in which emotional and intellectual parts of the receptor guide him or her to a universal and empathic consciousness of the immanence of his environment. With this definition, it will be analyzed the aesthetic experience and fictional failures of several endings from six Japanese video games: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), by Gust; *Clock Tower* (1995), by Human; *Kingdom Hearts* (2002), by Square; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), by Atlus; *R-Type Final* (2004), by Irem; and *Terranigma* (1996), by Quintet.

The conclusions of this investigation are three. First one is the possibility the catharsis and agency of negative experiences in video games. Second, fictional failures do not only comprehend the death of an important character, but also the failure of not achieving the proposed goal in a fictional world. Finally, is important to resort to philosophical terms from non-Western origin to explain certain phenomena.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Estética japonesa, fallos ficcionales, narratología, ludología, recepción, *mono no aware*, experiencia estética, videojuegos japoneses // Japanese aesthetic, fictional failures, narratology, ludology, reception, aesthetic experience, Japanese video games.

Enrique José Galván Jerez, Universidad Complutense de Madrid: Departamento de Lengua Española y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Facultad de Filología.