

1. Introducción

En los videojuegos, el fallo es un elemento clave. Por ejemplo, los desarrolladores plantean desafíos que los jugadores deben superar. Algunas veces, estos fallos ocurren por la falta de entrenamiento; otras, por la excesiva dificultad que plantean algunos videojuegos dirigidos a jugadores expertos, como los desarrollados en Reino Unido en los años 80 (Juul, 2007: 69).

Sin embargo, un tipo interesante de fallo es el ficcional. Este tipo de fallo consiste en los problemas de la narratividad dentro del mundo ficcional del videojuego que aleja la experiencia catártica y la agencia positiva. La primera investigadora que teoriza sobre la problemática es Janet Murray en el libro *Hamlet on the Holodeck*. En su trabajo, ella plantea que el usuario puede sumergirse en una experiencia narrativa e interactiva donde se experimenta la catarsis —y la agencia— dentro de un espacio seguro, incluidas las narraciones trágicas (1997: 25).

No obstante, algunas voces dentro de la disciplina opinan que no es posible esta aproximación. Marie-Laure Ryan afirma que los juegos, y el resto de narraciones interactivas, no pueden ser tragedias porque el mundo ficcional debe transmitir sensaciones positivas al jugador como si fuera el mundo real (2001). Aunque parezca una razón válida, el mundo no sólo tiene experiencias positivas, también ocurren las negativas y de las que uno no puede escapar, como el fallecimiento de seres queridos. Además, desde la perspectiva teórica de los juegos, Miguel Sicart asevera que el juego tiene cualidades peligrosas que forman el juego oscuro: “El juego oscuro es, con sus potenciales peligros y sus excitantes resultados, otro ejemplo de la naturaleza del juego como una forma de ser y estar en el mundo: una forma peligrosa” (2014: 3). Incluso el propio Aristóteles proclamaba que las experiencias vividas por el espectador en las tragedias griegas es parte intrínseca de la catarsis (2004).

Jesper Juul se posiciona a favor de la aparición de los fallos ficcionales como elemento de los juegos. En su libro *The Art of Failure*, analiza algunos ejemplos de fallos ficcionales como *The Suicide Game* (2006), Albert Dang y Kang Yang Li o *Red Dead Redemption* (2010), de Rockstar Games. Según este estudio, los fallos ficcionales en los videojuegos son recientes y estos son una aproximación parcial al concepto de tragedia propuesto en novelas como *Ana Karenina* (2013). De todos modos, hay dos objeciones a este análisis de los fallos ficcionales.

Por un lado, el concepto de suicidio no es tan novedoso, pues existen videojuegos japoneses con este suceso. Uno de ellos es *Terra-nigma* (1996), de Quintet, donde el personaje se suicida por una buena causa. Por otro lado, no es necesario el suicidio o muerte del personaje/jugador. Una de las peculiaridades de los videojuegos es que, por su naturaleza dual, la parte lúdica y la narratividad del mundo ficcional a veces no coinciden: en el aspecto lúdico se pueden completar los objetivos del juego (matar al enemigo final, conseguir un objeto determinado...), pero no en el caso del desarrollo del mundo ficcional. De este modo, el jugador sufre una catarsis negativa no por lo lúdico, sino por la historia, como en el videojuego japonés *R-Type Final* (2004), de Irem.

Además, la experiencia negativa, sea o no en videojuegos, está presente en las estéticas de distintas culturas del mundo, como la japonesa. En ella, aparecen términos como el *mujō* que recuerda la fugacidad de la vida; con lo cual, no es descabellado pensar que los videojuegos, en este caso japoneses, pueden manifestar una sensación estética negativa al ser expresiones culturales. Esto significa que si se obvia este elemento catártico, y la agencia, de cariz negativo, la experiencia estética del mundo ficcional no es completa.

Para finalizar, los estudios sobre videojuegos no prestan suficiente atención a los de origen japonés, a pesar de sus interesantes características. Por eso, es interesante analizar los fallos ficcionales de los videojuegos japoneses, sus mecanismos y la recepción estética del jugador desde una óptica nativa.

2. Metodología

Para analizar los fallos ficcionales, es conveniente examinar la recepción estética desde una perspectiva japonesa. Este método no es baladí, porque la conciencia estética siempre ha acompañado a los japoneses. Asimismo, el pensamiento estético no sólo corresponde a las producciones culturales respetadas, sino que incluyen actividades cotidianas. Por ejemplo, el verbo *asobu* (en español, jugar) incluye los juegos y otros pasatiempos relacionados con la contemplación de la belleza como el *tsukimi* (mirar la luna durante el mes de septiembre) o la ceremonia del té ("*sadō*" o "*cha no yu*") (Cox, 2002). Por lo tanto, no es extraño que el juego incluya la experiencia estética.

En cuanto a los videojuegos, los verbos que designan jugar son *asobu* y, de forma reciente, *gēmu suru*. Aunque se utilicen otros términos, no significa que carezca de una experiencia estética. Como William Huber argumenta, los ideales de la belleza japoneses

están incluidos en los videojuegos y de manera más consciente que las manifestaciones culturales japonesas del siglo XIX (Huber, 2012). Por esta razón, es interesante estudiar los videojuegos japoneses desde la estética japonesa.

Este trabajo busca explicar el fenómeno de los fallos ficcionales bajo el concepto estético del «*mono no aware*» (el sentir o percibir de las cosas). Para alcanzar el objetivo, se analizarán los siguientes objetos de estudio: *Atelier Totori: The Adventurer of Arland* (2010), de Gust; *Clock Tower* (1995), de Human; *Kingdom Hearts* (2002), de Square; *R-Type Final* (2004), de Irem; *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus; y *Terranigma* (1996), de Quintet. Para una mejor comprensión, dichos elementos se dividirán en tres grupos según la gravedad de los fallos ficcionales: fallos ficcionales parciales, fallos ficcionales totales y el modelo híbrido. A continuación, se analizará la experiencia estética en los finales de cada videojuego de acuerdo al concepto.

Esta metodología plantea dos problemas importantes. El primero corresponde a que este análisis está centrado en un elemento cultural que es desconocido para la mayor parte del público. Aunque este concepto estético tenga unas raíces universales, como opina Ōnishi (2002), puede que los jugadores sientan alguna parte del significado, pero no identifiquen lo que es el *mono no aware* por desconocerlo. El segundo es por el limitado muestrario a utilizar, aun cuando hay gran cantidad de videojuegos de origen japonés. Además, en el caso de las producciones procedentes de fuera de Japón, los desarrolladores no tienen en cuenta los conceptos estéticos japoneses y puede ser muy arriesgado utilizar estos en un análisis estético en videojuegos no japoneses.

3. La estética japonesa y el *mono no aware*

La estética japonesa ha tenido un peso muy importante en su cultura. Desde las primeras compilaciones de poesía, el estudio poético y estético se refleja en los prólogos de distintas colecciones de la poesía nativa (*waka*). Estos conceptos se extendieron a otras artes como las escénicas (*nō* y *kabuki*), la pintura o la caligrafía. Por esta razón, abundan los conceptos estéticos nativos como el *mono no aware*.

El concepto del *mono no aware* —o *aware*— procede del estudio de la literatura de la época Heian (794-1085) de Motoori Norinaga (1730-1801). Este erudito, basándose en la poesía, los relatos mitológicos y los *monogatari* (el género narrativo japonés), investigó la poética y la estética desde un punto de vista japonés de forma es-

tricta, pues opinaba que la cultura japonesa estaba dominada por el carácter moral precedente de la influencia china y el budismo. Él reafirma que el *mono no aware* es la habilidad del receptor para conmovirse al reconocer la realidad externa y, como resultado, lo entiende y se comunica con los otros (Marra, 2007: 17).

Siglos después, Yoshinori Ōnishi (1888-1959) creyó que el concepto de *aware* no estaba completo. Los motivos de esta objeción son la carencia de la universalidad en esta la experiencia estética y la excesiva atención a los efectos psicológicos en el receptor (Marra, 2002: 116). Para paliar estas carencias, analizó los distintos conceptos que se asocian a la estética japonesa, *aware* incluido, en *Teoría de las categorías estéticas (Bihaku Hanchūron)*. El objetivo que persigue Ōnishi es determinar si el *mono no aware* es una categoría especial de la belleza (*der Schönde*). Para ello, el filósofo japonés retoma los trabajos de Motoori Norinaga con un análisis etimológico del concepto y sus implicaciones psicológicas. En su investigación, admite ciertas dificultades:

La dificultad de un estudio estético del aware no es solo por la polisemia de la palabra; también está relacionado, sin importar si indica elogio y afecto o aflicción y compasión, con que el aware expresa siempre un tipo de “emoción” (*kandō*) o “sentimiento” (*kanjō*), que suelen ser analizados lingüísticamente o según el contenido. (Ōnishi, 2002: 124)

Además, el significado del concepto cambia según la época histórica, pues podía tener connotaciones positivas como en la época Nara (710-794) o ambivalentes como en Muromachi (1336-1573) o Edo (1603-1868) (Ōnishi, 2002: 123).

Para aclarar el ensayo, es recomendable explicar el contexto histórico de la época Heian. Durante esta época de relativa tranquilidad, la corte japonesa desarrolló las artes para para escapar del aburrimiento y el hastío. Para ellos, tanto la naturaleza como la vida cotidiana y la cultura eran expresiones de la belleza (Ōnishi, 2002: 139). Pero esta belleza tenía un objetivo oculto, este desarrollo de las artes era una forma de disfrazar la observación de la naturaleza, el tiempo y su interpretación, que es el recuerdo de la fugacidad de las cosas y de los constantes cambios en la naturaleza. Esto se refleja en los distintos temas y motivos que aparecen en la literatura de Heian: la muerte, las separaciones o el cambio de las estaciones (Marra, 2002: 117-118).

Su investigación sobre este concepto se puede resumir en cinco significados. El primero corresponde al sentido psicológico del concepto. Este tiene como base la pena, una emoción con un con-

tenido fundamental o cualidad objetiva (Ōnishi, 2002: 125). Un ejemplo son los exilios forzados que sufrían algunos cortesanos por cuestiones políticas y que al receptor le produce pena. Aunque esta cualidad psicológica es importante, esto no deriva a un significado estético propio.

El segundo es la inclusión psicológica. Este significado explica que el *aware* es una experiencia emocional universal que va más allá de lo expuesto en el primer punto antes analizado. Como él escribe:

Una vez que se separa el *aware* del contenido limitado pasional de la “tristeza”, la palabra se expande para incluir la noción de la “emoción” en general o la universalidad del “sentimiento”. En este sentido, *aware* se aplica a distintas emociones, no solo los “sucesos tristes”, [...] también los “sucesos felices” y “sucesos graciosos”. (Ōnishi, 2002: 135)

Dicho con otras palabras: esto se puede encontrar en otros objetos estéticos sin importar el contenido emocional y, por extensión, la época. Un ejemplo es la mezcla con del *mono no aware* con el *okashii*, lo gracioso y agradable, del *Libro de la Almohada*, de Sei Shōnagon. En una entrada, narra cómo los cortesanos se ríen del incendio de la casa de un habitante (Sei, 2004: 303-304). Esto, en la época, tenía un valor positivo y negativo, pues recordaba la inmanencia de la vida y las cosas.

El tercero es el nacimiento de la conciencia estética con la intervención de la intuición y la visión clara en el entendimiento del significado de la realidad externa. El *aware* tiene un componente emocional y, a la vez, intelectual: “El *aware* se acerca al significado general de la conciencia estética como una fusión de ‘percepción’ y ‘sentimiento’. Se puede abreviarlo con la palabra ‘sentimiento’ dentro de una ‘actitud contemplativa’ (o ‘una actitud de contemplación serena’)” (Ōnishi, 2002: 134). Este encuentro con la conciencia de la belleza libera al receptor del sentimiento puramente emocional y lo eleva a una experiencia estética. Como paso lógico, esto lleva a la universalidad de este concepto.

El cuarto corresponde al sentido estético específico que atraviesa los límites de la inmediatez y se transforma en una visión mística o metafísica (*Einstellung*). Así lo explica:

Desde la “tristeza”, que significaba inicialmente un contenido específico y pasional, primero es eliminado de todo el “significado psicológico y específico” o, mejor, este último es superado. Cuando el *aware*, que se ha convertido en un “significado psicológico universal” del segundo (“sentimiento universal”) y el significado

de “sentimiento estético y universal” del tercero [...], alcanza el cuarto, entonces se encamina hacia la dirección pasional de la “tristeza” con un nuevo significado metafísico (de la visión del mundo) (Ōnishi, 2002: 136-137).

En otras palabras: la experiencia ya no se asemeja solamente a un determinado momento con una reacción psicológica, sino que implica al receptor sobre el pensamiento de su yo y el devenir del mundo. Esto, además, no tiene relación con el contenido positivo o negativo psicológico, pues aparece como un fondo que lo envuelve todo. El capítulo 41 del *La historia de Genji* es un ejemplo donde se manifiesta esta concepción metafísica del mundo. En dicho capítulo, el príncipe Genji comprende que el mundo es un reflejo de la fugacidad de la vida y la soledad, mientras las estaciones se van sucediendo (Murasaki, 2005: 901-916).

Por último, el *aware* crea una empatía entre el receptor y lo acontecido. Una vez establecida su relación con la belleza, surge la empatía que es la experiencia específica del *mono no aware*. Esta empatía (*Einfühlung*) simbólica y asociativa de la esencia de las cosas es percibida intuitivamente por medio de asociaciones mentales referidas a la muerte, la ausencia o el fin (Ōnishi, 1960: 340-347; citado en Marra, 2002: 119-120).

Estos cinco puntos se pueden resumir de la siguiente forma: el *aware* es una categoría estética, nativa de Japón, en la que la parte emocional y la intelectual llevan al receptor a una conciencia universal y empática de la inmanencia en su entorno. A raíz de esta definición, se puede comprobar que está presente en obras de distintas épocas y en distintos medios. Por lo tanto, no es descabellado pensar que el *mono no aware* está presente en los videojuegos japoneses.

4. Clasificación de los videojuegos según el grado de los fallos ficcionales

Los videojuegos son expresiones culturales con características propias. Uno de ellos es la consecución de los objetivos que plantean los diseñadores para ganar el videojuego. Además, de acuerdo al género, puede ir acompañado por una historia que se desarrolla dentro del mundo ficcional que propone el videojuego. Los creadores suelen conciliar estos dos niveles de manera clara, aunque puede haber divergencias.

Algunos juegos imponen un desarrollo de la historia que no es paralelo a la consecución de los objetivos y la preservación del persona-

je/jugador. Por ejemplo, la muerte del personaje/jugador para poder conseguir el objetivo de derrotar al mal y recuperar el equilibrio del estado inicial; también algunos juegos incluyen finales acordes con la parte lúdica, pero no con el desarrollo del mundo ficcional.

La aparición de estos fallos en los mundos ficcionales provoca problemas en la experiencia del jugador. Primero, el esfuerzo que ha empleado el jugador en finalizarlo. Como es natural, el jugador desea una experiencia que recompense sus esfuerzos y la inversión de tiempo; de hecho, no es raro encontrar juegos cuyos contenidos abarquen más de 100 horas. Segundo, el apego que suele existir en el jugador hacia los personajes virtuales provoca la creación de un enlace empático, incluso si el videojuego incorpora personajes deletzables o temas incómodos: “Los videojuegos tradicionalmente se han ocupado de valores negativos (es decir, el miedo o lo desagradable) que se evitarían en la vida real [...], pero estos temas incitan al jugador con el fin de proteger al protagonista de estas amenazas existenciales” (Juul, 2013: 94).

Por último, algunas veces los jugadores quieren expresar su desacuerdo con los hechos acontecidos y la manera en la que los conflictos se hubieran podido resolver.

Ante estos tres puntos, los videojuegos pueden también disponer un contenido desagradable para el jugador. Esto no es por la incorporación de elementos incómodos, sino por no coordinar el nivel lúdico y el nivel narrativo del mundo ficcional. Por lo tanto, para que el jugador sufra, no es necesario un personaje con un destino similar al de Ana Karenina, como propone Jesper Juul (2013).

Aunque puede haber descoordinación entre estos dos niveles, esto no impide que el jugador pueda experimentar el *aware*. Es más, no se debe cerrar el libro o apagar la consola, como explica Murray (1997: 25). Si no se realiza este encuentro, no se manifiesta la experiencia estética del *mono no aware*. Además, al ser una experiencia estética dual, la parte intelectual amortigua la emoción asociada a estos casos. Como consecuencia, la agencia y la catarsis ocurren en el jugador gracias a esta contemplación serena e intelectual de los acontecimientos.

Para proseguir con el análisis, es preferible establecer una clasificación de acuerdo a sus finales. En esta, se dividirán en tres grupos según los fallos ficcionales.

4.1 Los videojuegos con fallos parciales

Los videojuegos con fallos parciales son aquellos en los que se cumple con el objetivo principal del mundo de ficción, pero no son considerados como *happy ending*. Algunos ejemplos famosos son *Red Dead Redemption* (2010), de Rockstar Games; o *Fallout 3* (2008), de Bethesda. En Japón, tal vez por su cultura enfocada a la colectividad, es bastante común y existen ejemplos anteriores.

Uno de ellos es *Terranigma* (1996), de Quintet. El jugador encarna a Ark, un habitante del mundo interior —o el infierno—. Cuando abre la caja prohibida que guarda el anciano del pueblo, su pueblo se congela y debe devolver a la vida a todos sus habitantes. Sin embargo, su objetivo principal no es ayudar a su pueblo, sino resucitar el mundo exterior. Para ello, debe hacer emerger los continentes e insuflar vida a las plantas, pájaros, mamíferos y seres humanos. No obstante, él descubre que es un títere del anciano del pueblo, que es el demonio —o Gaia Oscura—, con el fin de que el mal gobierne la superficie. Ark decide cambiar de bando y emprender la batalla final contra el anciano del pueblo. Cuando sale victorioso, la paz gobierna en el mundo exterior, a cambio de que el infierno se destruya; él acepta el sacrificio. En los títulos de crédito, el jugador observa el último sueño del protagonista: ser un pájaro y ver cómo cambia la tierra.

En este caso, se consigue el objetivo principal de la historia, resucitar el mundo y conseguir la paz, pero esto se aleja del final feliz. El jugador se da cuenta de que nada es permanente, pues el mundo ha sido revivido y destruido en distintos ciclos en el mundo ficcional. Hasta el propio demonio no se libra de la fugacidad. Estos hechos ayudan a relacionarlo con la visión cosmológica que propone el *aware*, que destaca en el último sueño de Ark. Con este final, aprecia la tristeza por la muerte del protagonista y genera esa empatía que se traduce en el *mono no aware*. Como conclusión, el jugador se encuentra con dicha experiencia estética.

Otro ejemplo se encuentra en el videojuego *Kingdom Hearts* (2002), de Square. El personaje principal, Sora, llega a la Islas del destino con sus amigos Riku y Kairi. Una noche son atacados por la oscuridad y los tres personajes se separan. El protagonista/jugador debe cerrar todas las puertas de la oscuridad en distintos mundos, tanto los propios del videojuego como los de las películas de Disney, y encontrar a sus amigos y al rey Mickey. Después de una larga travesía, consiguen cerrar todas las puertas a cambio de dos sacrificios: la desaparición del rey Mickey y Riku, que sellan la última

puerta desde dentro, y que Kairi permanezca en las Islas del destino, lejos de Sora.

Al contrario que en el videojuego *Terranigma*, tanto la música como las escenas son más positivas. Kairi espera poder reencontrarse con Sora o la llegada de una carta del rey Mickey que da señales de vida detrás de la puerta. Aunque este final pueda parecer positivo, el *mono no aware* sigue estando presente. Como explica Ōnishi, el *aware* está presente en emociones positivas y negativas (2002); en este caso, el final está lleno de esperanza, pero a la vez de tristeza por no poder ayudar a sus amigos. Esto refuerza la empatía, propia de esta experiencia, por Sora, Riku y Kairi, al ser separados. Por último, la visión metafísica de la inmanencia está presente, pues los mundos han cambiado cuando apareció la oscuridad o en el cambio de los gobiernos con la desaparición del rey Mickey. Con esto, el jugador entiende las reglas de la inmanencia y se produce esta visión metafísica del mundo.

4.2. Los videojuegos con fallos totales

Esta sección está dedicada a los juegos en los que no se acaba por cumplir los objetivos propuestos en la narración y sí en la parte lúdica. Esto significa que, aunque haya eliminado al enemigo final o resuelto el puzzle más complicado, el jugador no gana la partida. Este grupo es el que más se asemeja con el concepto de tragedia dentro de la literatura occidental.

Un buen ejemplo de videojuego con fallos totales es *Persona 2: Innocent Sin* (1999), de Atlus. El jugador encarna a Tatsuya Suō, un estudiante problemático. Un día, en el instituto Seven Sisters, se propaga un rumor entre los estudiantes: si llamas a tu propio número de teléfono móvil, aparecerá el Joker. Tatsuya es testigo de la aparición del Joker. A continuación, Joker roba las almas de los presentes. En ese instante, se manifiesta, en la mente de Tatsuya, Philemon, un ser ajeno a este mundo que concede el poder de utilizar poderes extraordinarios llamados “persona”. Cuando recobra el conocimiento, su persona despierta y logra derrotarlo. Después de la pelea, el protagonista luchará contra el Joker y otras amenazas como Hitler, el ovni Xibalba y Nyarlathotep, el caos que quiere destruir el mundo.

En el final del videojuego el grupo derrota a Nyarlathotep, pero no consigue revertir la situación a su estado inicial porque Xibalba ha destruido el mundo. La única solución que propone Philemon es crear un mundo alternativo donde puedan recuperar sus vidas anteriores, a cambio de su memoria. Como consecuencia, la victo-

ria de los héroes, y del jugador, es imposible: la decisión está sentenciada y los héroes y antagonistas son solo títeres de las fuerzas de Nyarlathotep (el caos) y de Philemon (la ley).

Este desenlace es desagradable para el jugador. Este videojuego es de una dificultad importante y requiere muchas horas y, como es lógico, este fracaso genera la frustración al jugador. No obstante, a pesar de que esta sensación de desilusión que el jugador siente, aparece el encuentro estético.

La experiencia del «aware» se produce por la muerte, destrucción y el fracaso. Este videojuego muestra los mecanismos de cómo funciona el mundo: las fuerzas humanas son menos poderosas de lo que creemos y todo está bajo un fluir que debe continuar. Por esto, nuestras pasiones, deseos y anhelos no ocultan lo que es la verdadera realidad. Así, el jugador es consciente de las reglas del mundo y se produce esta nueva visión metafísica. Además, el jugador siente simpatía por los personajes y el desenlace final, como entender la decisión de Tasuya de no olvidar todo lo que ha vivido. La destrucción del mundo, la muerte de compañeros y el fracaso refuerzan este pesar del mundo de ficción. Tanto por esta nueva cosmovisión como con la empatía hacia los personajes, el jugador experimenta el *mono no aware*.

Otro ejemplo es *R-Type Final* (2004), de Irem. En este videojuego, el jugador controla una nave que debe acabar con Bydo, el superordenador que ha sido el enemigo final de todos los juegos de la serie. La historia es la siguiente: la acción se sitúa 500 años después del primer *R-Type* y el jugador debe investigar los restos de una colonia espacial donde ocurrió la operación Last Dance, el último intento de acabar con Bydo. Mientras afronta una serie de niveles de alta dificultad, sus investigaciones desvelan los sucesos en las batallas contra la inteligencia artificial.

En la última fase, dependiendo de los itinerarios escogidos, el jugador puede obtener distintos finales. El primero acaba con la derrota de Bydo, pero la nave no sobrevive. El resultado es su destrucción en el vacío que deja Bydo. Este final pertenecería al primer grupo de fallos ficcionales, si no fuera porque hay dos restantes que pertenecen a esta categoría.

La segunda versión del final es diferente y corresponde a un fallo total. Cuando la nave regresa, lucha contra muchos de los primeros modelos que aparecen en el primer nivel del juego. Esta batalla final esconde una gran sorpresa: los enemigos eran los aliados del protagonista al principio del juego. La razón de esta pelea no es por

causa de la locura, sino porque la nave se ha transformado en un modelo del ejército de Bydo. Asimismo, si el jugador estuvo atento a la primera fase del juego, reconocerá que pilota el mismo vehículo responsable del primer ataque. En última instancia, la lucha final es contra el modelo de nave inicial del juego. Este final muestra una paradoja temporal que sólo puede acabar de la siguiente forma: derrotar a toda la flota y que los investigadores utilicen la nave para construir a Bydo.

Por último, existe un final especial. En esta fase, la nave viaja en el tiempo hasta el año 2051. Aunque pueda parecer un final perfecto, no lo es porque la dificultad es máxima y sólo se concede una vida. Es probable que los programadores reforzaran la carga de dramatismo en este final.

La experiencia estética del *aware* aparece en este juego, aunque es futurista. Las naves de última tecnología no escapan de la inmanencia y son sujetos a la destrucción como los decorados de algunos niveles. También el tiempo, y su reflejo en los cambios, aparecen en los viajes temporales o el desarrollo de la investigación que narra los atroces enfrentamientos con Bydo. Así, el jugador percibe los mecanismos de la vida y que se rige por la inmanencia, y cambia su percepción del mundo. Por último, ante tales finales, es lógico que se genere la empatía ante los hechos que aparecen en el mundo ficcional y sienta pena por lo que ocurre.

4.3 Modelo híbrido

En esta sección se encuentran los juegos que incluyen finales sin fallos ficcionales o con ellos. En estos juegos es posible descubrir varios finales en el mundo ficcional que se desarrolla.

El primero de ellos es *Atelier Totori: Adventures of Farland* (2010), de Gust. El jugador encarna a Totooria Helmold —o Totori—, una alquimista con una vida apacible y con la duda del paradero de su madre, desaparecida dos años antes. Por esta razón, decide hacerse aventurera y conseguir los recursos suficientes para construir un barco que la lleve a donde desapareció su progenitora. Ante la dificultad de conseguir dinero, viaja a Arland, donde se encuentra el gremio de aventureros para unirse y cumplir su deseo. En este momento, el jugador debe perseguir dos objetivos: alcanzar nuevos niveles para la renovación de la licencia de aventurera y los recursos para construir otro barco. Si en un plazo de tres años el jugador no consigue renovar la licencia o construir el barco, el juego acaba en el plano lúdico, mas no en la narración. Según la conclusión de las tareas, la narración continúa con tres variantes: que

la gente de su pueblo le ofrezca el cariño que le falta y viva una vida feliz, que deje la idea de ser aventurera y no se preocupe más por su madre, o que continúe la búsqueda de su madre, con la licencia de aventurera, sin el barco.

El diseño de este videojuego ayuda a la reconciliación de ambos niveles. Por un lado, el videojuego acaba de un modo acorde a los objetivos del juego. Por el otro, este fallo ficcional está integrado de manera elegante sin el uso de la pantalla del “*game over*”. No obstante, esto no quiere decir que la experiencia del *aware* no esté presente. El jugador siente la frustración de no poder ayudar a que Totori se reencontre con su madre, pero también se pone en la piel del personaje. Como consecuencia, es fácil identificarse con la situación del fallo ficcional de este videojuego. También aparece el elemento metafísico del paso del tiempo porque en este juego el tiempo corre, lo que ayuda a que el jugador comprenda la fugacidad del presente y el *mono no aware*.

El segundo ejemplo es *Clock Tower* (1995), de Human. Este juego tiene como protagonista a Jennifer Simpson, una muchacha huérfana recién adoptada. En su viaje a su nuevo hogar, le acompañan Laura, Ann y Lotte. Su nueva familia vive en la mansión Clock Tower, donde habita la familia Barrows. Cuando entran en la casa, Mary Barrows buscará a su esposo. Ante la tardanza, Jennifer decide ir a buscarla. Instantes después, ella escucha un grito y corre rauda al *hall*. Allí encuentra a Lotte muerta y Laura y Ann desaparecidas. Ella decide buscarlas, aunque será acosada por Bobby Barrows —o Scissorman—. Los objetivos de Jennifer son: encontrar a sus amigas, salir de la mansión y escapar de Bobby Browns.

Por su naturaleza abierta, este juego tiene varios finales. Los que se ajustan a los finales sin fallos narrativos, siempre y cuando se atenga a que en este tipo de narraciones es imposible conseguir el *happy ending*, consiste en derrotar la amenaza de los Barrows y escapar con una de las amigas (ya sea Ann o Laura). Las otras versiones acaban con la familia Barrows destruida, pero con Jennifer como única superviviente. Los finales con fallos ficcionales incluyen: Jennifer muere apuñalada por Mary Barrows, Jennifer es asesinada en el ascensor o en el coche por Scissorman, o muere en extrañas circunstancias en el antiguo orfanato tres días después de huir. Todo esto, sin recurrir a la pantalla del «game over».

A diferencia de *Atelier Totori*, este videojuego plantea más problemas en cuanto a la conciliación de la narración con los objetivos. Es fácil clasificarlo como un videojuego con fallos ficcionales parciales, pero siempre existe la posibilidad de conseguir los finales malos.

Debido a esto, a veces ocurre que no se puede conciliar bien la parte lúdica con la parte narrativa sin crear el conflicto que lleva a la experiencia estética.

Como es lógico, este videojuego es fácil descubrir el *mono no aware* por su atmósfera. Las muertes y desgracias que ocurren a lo largo del juego permiten esa visión del mundo donde la vida es frágil y no duradera. Como es lógico, la empatía aparece por esta causa y el jugador también se preocupa por la situación de Jennifer. Además, el proceso empático es rápido por la situación y por su condición de huérfana. Por esta visión metafísica del mundo y la empatía, es posible encontrar el valor estético del *aware* en este videojuego.

5. Conclusiones

Esta investigación ha examinado varios videojuegos japoneses con un análisis estético en los finales. La primera conclusión que arroja es la importancia de no establecer unos paralelos al concepto de tragedia. La catarsis y agencia negativa para el jugador radica en la tensión que provocan los conflictos entre el desarrollo del mundo ficcional y la parte lúdica del videojuego. Gracias a esta tensión, se produce la experiencia estética del *mono no aware*.

El *aware*, una experiencia estética que por medio de la empatía permite que el receptor tenga una nueva visión metafísica del mundo, necesita las emociones, sean positivas como negativas. Este artículo se ha centrado en las emociones correspondientes a los fallos ficcionales (muerte del personaje, no consecución de un *happy ending*, fallos masivos en los mundos ficcionales...) que permiten una experiencia estética. Por lo tanto, ante una catarsis o la agencia de tipo negativo, es necesario experimentar esa negatividad. En otras palabras: cuando el jugador cierra el libro o apaga la consola, se pierde la experiencia estética de este tipo de videojuegos japoneses.

Asimismo, a veces es necesario acudir a distintas terminologías para explicar fenómenos que no provengan de la esfera cultural occidental. El estudio y la inclusión de este tipo de términos, sea cual sea el campo de estudio, ayuda a tener una visión holística, profunda y original de un fenómeno y la apertura de nuevos paradigmas. Sin embargo, también puede plantear varias dificultades: la limitación en cuanto a los objetos de estudio, la posibilidad de crear un elitismo que pueda usarse como arma política o desconocer la verdadera universalidad del juego. Ante estos problemas, el mejor remedio es la prudencia para no caer en ellos.

Por último, se encuentran puntos a considerar en futuras investigaciones. En este trabajo, se ha examinado el *aware* desde la negatividad, pero abarca sensaciones positivas. Un estudio del *mono no aware* no centrado en fallos ficcionales sería interesante. Otro factor importante a estudiar sería el impacto del tiempo en esta experiencia estética de forma más detallada o el análisis de otros valores estéticos como el *wabi* o el *yūgen*. Para finalizar, es importante recordar que los ejemplos analizados no son únicos y la producción nipona es ingente. Esto sería atractivo para el estudio y la creación de una teoría estética del videojuego japonés.