

1. Introducción. Acerca de un fenómeno básico del juego

Los eslóganes "una aventura irrepitable" o "ninguna partida será igual a la anterior", despojados de su vocación comercial, sacan a relucir una llamativa paradoja de los videojuegos. Tiene que ver con el *déjà vu* que experimentamos al comenzar una nueva partida del *First Person Shooter* bélico del momento, en el que se apunta y dispara de la misma forma que en los títulos que le hacen la competencia. Está asimismo relacionada con la sospecha de que ciertas misiones secundarias o *sidequests* de juegos de rol en las que se nos pide recolectar objetos tienen un asombroso parecido estructural entre sí. También se la puede encontrar en esa versión aligerada del *Unheimlich* freudiano que sobreviene cuando durante la partida percibimos la siniestra identidad entre dos cuadros, dos rocas o dos edificios enteros como si los cuadros, las rocas y los edificios que vimos al comenzar la aventura nos persiguieran infatigablemente allá donde vamos. Peor aún es enfrentarse no ya al *doppelgänger* o doble idéntico de un personaje no jugable (NPC), sino a su tercera o cuarta réplica, mismo peinado, misma voz y en definitiva mismo aspecto, en los pueblos y continentes remotos que visitamos durante el épico viaje.

Recolección de objetos clave, secundarios o coleccionables de principio a fin de la aventura; rutinas de secuencias de botones para ejecutar determinadas acciones; navegación metódica y constante por los menús de estado y equipamiento para revisar, actualizar o mejorar las aptitudes de los personajes; aparición recurrente de modelos, texturas y escenarios; modos de juego que mantienen las reglas y objetivos para asegurar precisamente que cada partida pueda ser diferente a la anterior... La paradoja consiste en que los videojuegos articulan universos enteros e historias singulares sobre la base de unas premisas de diseño que hacen de la repetición una de sus piedras angulares, ya sea por motivos de economización de recursos, para respetar las convenciones de un determinado género o debido a otras razones. Dicho concisamente: la repetición aparece como un fenómeno inherente al diseño de videojuegos.

Afirmar que de manera general la repetición es una cualidad característica de los videojuegos no debería ser motivo de sorpresa. Huizinga ya había señalado este factor como un rasgo distintivo del juego. En su célebre *Homo Ludens* afirma que "en la facultad de la repetición reside una de las cualidades más esenciales del juego" (Huizinga, 1980: 10). Y prosigue: "En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición y alternancia son como la urdimbre de un tejido". Para el antropólogo holandés los juegos se convierten en formas culturales que arraigan

en una tradición y pueden transmitirse gracias a la posibilidad de repetirlos. En lo que dura una sesión del juego la actividad es única e irreplicable, y sin embargo adquiere una forma fija que permite conservarlo durante generaciones. Los videojuegos añaden a este fenómeno ciertos matices relacionados con su condición digital, pero podría decirse que la repetición forma parte de ellos como un ingrediente fundamental de su naturaleza lúdica.

2. Estado de la cuestión. Un fenómeno poco explorado

A pesar de su centralidad en los videojuegos, y salvando las investigaciones relativas a las relaciones entre repetición y aprendizaje que caen fuera de nuestro interés, la literatura especializada en la repetición en los videojuegos es escasa y no hace posible identificar por el momento un *corpus* temático definido. Existen, no obstante, algunos estudios centrados en el tema que demuestran que este fenómeno constituye un prometedor territorio insuficientemente explorado. Acerca de esta cuestión Gazzard y Peacock (2011) indican que determinados procesos repetitivos de los videojuegos reproducen una lógica ritual en el sentido de que provocan transformaciones en el desarrollo del *gameplay*, como sucede por ejemplo con la recolección reiterada de monedas u otros objetos en títulos de plataformas que habitualmente conducen a la revelación de caminos ocultos o que recompensan al jugador con vidas extra y otras ventajas.

Para Johnson (2015) la repetición en los videojuegos es un fenómeno complejo que puede servir como indicativo para analizar deficiencias de diseño o bien como recurso para favorecer deliberadamente determinados estados emocionales. Un ejemplo del primer caso tiene lugar cuando el jugador se ve obligado a ejecutar sucesivas veces la secuencia que corresponde a una acción porque el videojuego no interpreta correctamente lo que quiere hacer. Esto es relativamente habitual en el caso de controles basados en la captación de gestos corporales como Kinect de Xbox 360 y Xbox One o la barra sensora de Wii o Wii U. En cuanto a las posibilidades de la repetición de acciones como catalizador emocional nos remitimos a las siguientes páginas de nuestra investigación.

En cualquier caso, parece haber consenso en que los jugadores de videojuegos están familiarizados con el fenómeno de la repetición y que se enfrentan con frecuencia a acciones y procesos repetitivos indispensables para el desarrollo del *gameplay*. En este sentido, como explican Dovey y Kennedy, ciertos usuarios se toman muy en serio la tarea de perfeccionar sus habilidades para lograr los objetivos con la mayor maestría posible, motivo por el que deben ensayar

una y otra vez la rutina de acciones que el juego les exige dominar. Los autores afirman que "ningún otro tipo de consumo cultural requiere este tipo de repetición. En su lugar lo encontramos en actividades culturales donde los músicos o los deportistas son llamados una y otra vez a repetir acciones de cara a lograr un rendimiento privilegiado o cierto virtuosismo" (Dovey y Kennedy, 2006: 116).

Thomas Grip (2011) aborda la repetición como problema en el blog de desarrollo de la compañía *Frictional Games*, responsable de títulos como la trilogía *Penumbra* (2007-2008) o *Amnesia: The Dark Descent* (2010). Grip considera que la repetición es una dinámica que puede afectar de manera determinante a la percepción del jugador y enumera una serie de situaciones que podrían surgir: a fuerza de repetir una determinada mecánica ésta cobra protagonismo y empobrece la imagen mental que se hace el usuario del universo de juego; un exceso en la frecuencia con que se realizan determinadas acciones puede ir contra la lógica interna del título y restarle coherencia o verosimilitud; o determinados momentos cruciales pierden intensidad al recordar a situaciones previas que ya se han superado. En este sentido Grip considera la repetición como un fenómeno generalmente negativo ante el que cabe ofrecer una serie de soluciones.

Continuando esta línea, un artículo de diseño publicado en *Gamasutra* (Array, 2012) realiza una importante precisión en lo relativo a la percepción de la repetición por parte de los jugadores. A pesar de que los patrones y las rutinas de secuencias son la base de videojuegos que divierten a centenares de miles de personas como *Rock Band* (Harmonix Music Systems, 2008) o *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005), parece haber una tendencia a percibir negativamente la repetición como un defecto de los videojuegos: "La repetición en los juegos es como mínimo vista generalmente con desdén. Ningún especialista en marketing en sus cabales trataría de vender un juego a nadie basándose en la promesa de repetición" (Array, 2012). Repetir algo se concibe como un proceso enojoso e indeseable que conviene evitar: cuanto menos haya que repetir un nivel mejor estaremos jugando. Es evidente que hay mecánicas de esta clase que pecan de falta de profundidad y pueden ser exasperantes, como la dinámica de "grindeo" o "leveleo" de personajes que obliga a pasar incontables horas en el mismo escenario combatiendo contra enemigos idénticos con el objetivo de subir de nivel. Pero los procesos de repetición también han demostrado tener un elevado potencial a la hora de mantener interesado al jugador y motivarle para seguir jugando. En línea con la ya cita-

da argumentación de Dovey y Kennedy, el texto de *Gamasutra* afirma:

No es infrecuente para los jugadores practicar la misma canción una y otra vez durante horas. En *Trials* tratas de apañártelas por un recorrido de obstáculos con tu motocicleta, y rara vez los circuitos duran más de un minuto. Como en el resto de casos, los jugadores se sumergen rutinariamente en la repetición del mismo recorrido 20 o 30 veces durante una sesión antes de perder interés. (Array, 2012).

3. Las múltiples caras de la repetición

A partir de estas investigaciones nuestra tesis consiste en que la repetición, lejos de ejercer únicamente una función negativa, puede servir como factor creativo y suponer un plus comunicativo para influir decisivamente en la manera en que el sujeto percibe y experimenta el juego. Para este propósito nos centraremos exclusivamente en las formas de repetición ligadas a las acciones que pueden ejecutar los jugadores durante el *gameplay* o que dependen directamente de su actuación en el universo de juego. Los usuarios de videojuegos cuentan con una serie de posibles acciones que han de conocer y saber cómo ejecutar, desde acelerar y frenar en un simulador de conducción o encadenar una serie de golpes en un *hack and slash* hasta diseñar la red de alcantarillas en un constructor de ciudades. Aunque no es el propósito de este artículo elaborar una tipología exhaustiva, es posible desglosar una variedad de repeticiones en las que nos vemos frecuentemente inmersos mientras jugamos:

- **Repetición como combinación:** un proceso repetitivo al que se enfrentan comúnmente los jugadores es a la ejecución constante de series de botones para ejecutar combos o seguir el ritmo en los juegos musicales. Pensemos en el famoso *Hadouken* que grita Ryu al realizar el conocido movimiento en *Street Fighter II* (Capcom, 1991). Estas combinaciones han sido previamente establecidas por los desarrolladores y al reproducirlas el jugador demuestra que conoce adecuadamente las acciones que puede realizar así como sus efectos y la mejor manera de aprovecharlas.
- **Repetición como ensayo:** en los denominados tutoriales o fases de práctica los jugadores ejecutan voluntariamente una rutina de acciones con el objetivo de adquirir y consolidar ciertas destrezas. La repetición ejerce en estos casos la función de ensayo y error con la peculiaridad de que la penalización por fallar es prácticamente nula (en ocasiones solamente hay que repetir el movimiento que se ha fallado). De esta ma-

nera el jugador està legitimado para explorar y evaluar todas las acciones que puede desempeñar sin que cometer errores conlleve un castigo grave. El objetivo es prepararse para los auténticos desafíos, como sucede en el nivel introductorio de *Mirror's Edge* (EA DICE, 2009) en el que Faith, la protagonista, recorre una serie de obstáculos que simulan de manera condensada los retos que aguardan al jugador en escenarios posteriores. En este título controlaremos a un personaje que domina un amplio repertorio de acrobacias para recorrer las azoteas de los edificios de una gran ciudad, por lo que las caídas al vacío son la forma más habitual de fracaso. El exigente control requiere que el jugador tenga una pericia notable desde el comienzo.

- **Repetición como ironía:** existe también la posibilidad de que los jugadores ejecuten deliberadamente la misma acción una y otra vez para apropiarse de ella, confiriéndole mediante el proceso un nuevo significado. Por ejemplo, una convención social extendida en el género de los *First Person Shooter* online como *Counter-Strike* (Valve, 1999) indica que una vía idónea y fácilmente reconocible para burlarse de las habilidades de un rival consiste en hacer que nuestro personaje se agache y se levante repetidamente sobre el cadáver inerte del oponente imitando una postura escatológica. En el juego de estrategia en tiempo real *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) encontramos al sacerdote, una unidad capaz de convertir enemigos a su bando mediante la oración. El característico "wololo" que pronuncia durante el proceso a modo de letanía ha adquirido personalidad propia con el paso del tiempo. Cada vez que el sacerdote empieza la conversión de una nueva unidad inicia su peculiar cántico, por lo que si el jugador selecciona rápidamente distintos enemigos obtendrá una serie indefinida de "wololo" que no llegarán a culminar el objetivo (hace falta un tiempo prudencial para convencer a los oponentes), pero que generarán en su lugar una situación cómica. Se podría considerar a esta clase de acciones como repeticiones irónicas en el sentido de que subvierten el sentido original que le confirieron los diseñadores a la acción.
- **Repetición por incompetencia:** sin duda la forma de repetición más habitual desde los primeros años de historia del videojuego es la que fuerza a los jugadores a volver atrás sobre una serie de acciones como penalización por haber fallado. Cuando perdemos una vida o no resolvemos el puzzle a tiempo nos vemos obligados literalmente a "rejugar" una porción mayor o menor del título si queremos continuar. Se trata de un momento verdaderamente crítico en el desarrollo del

gameplay que puede sumergir al jugador en un auténtico día de la marmota y que, de alargarse en exceso, puede concluir con la renuncia a completar el título¹. En este sentido, la repetición aparece como una interrupción brusca del flujo de juego. Para paliar los efectos que este *impasse* puede tener en la experiencia algunos títulos reelaboran la penalización con el objetivo de integrarla de manera más fluida con el *gameplay*. Por ejemplo, en *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montreal, 2003) el jugador tiene a su disposición la Daga del Tiempo, un arma que concede cierto control sobre los eventos pasados y presentes. Con ella es posible, entre otras habilidades, retroceder varios segundos para enmendar un salto fallido. De esta manera se evitan otros recursos más disruptivos como por ejemplo una pantalla de "Game Over" que ofrece la posibilidad de continuar.



Figura 1. Tipos de repetición desde el punto de vista de las acciones del jugador (elaboración propia)

Como hemos indicado anteriormente, la repetición no tiene que ir necesariamente ligada a formas de penalización o a mecánicas carentes de profundidad, sino que puede cumplir funciones creativas como parte de las mecánicas lúdicas. El título de plataformas y puzzles *Braid* (Number None, Inc., 2008) hace de la manipulación del tiempo uno de los elementos nucleares de su mecánica de juego, permitiendo "rebobinar" la acción las veces que sean necesari-

rias. Lo llamativo de *Braid* es que volver atrás no es únicamente un recurso para solucionar errores, como pasa en *The Sands of Time*. En su lugar, el control del tiempo es una pieza clave en determinados puzles. Por ejemplo, en etapas avanzadas de la aventura hay elementos que son inmunes a esta técnica y que continúan sus acciones ajenos a la regresión temporal. Gestionar correctamente esta clase de anomalías es lo que permite superar determinados rompecabezas.

En definitiva, la repetición de acciones es un fenómeno que tiene lugar por doquier bajo múltiples manifestaciones en este medio. De hecho, tal y como señala Grodal se podría hablar de una "estética de la repetición" característica de los videojuegos en el sentido de que, del mismo modo que en la vida cotidiana realizamos constantemente las mismas acciones día tras día y nos familiarizamos con el espacio de esa manera, en los videojuegos tiene lugar un proceso similar mediante el que ganamos competencias y aprendemos las reglas a través de repetir continuamente los mismos procesos:

In several respects, video games provide an aesthetic of repetition, similar to that of everyday life. A film is mostly experienced as a unique sequence of events, and we do not learn the physical outlay of a given simulated world very well, we are carried from space to space. In everyday life, however, we repeat the same actions over and over in order to gain mastery. When we arrive to a new city or a new building we slowly learn how to move around, and if we want to learn to drive or bike, we exercise those skills until we have acquired the necessary procedural skills. The video game experience is very much similar to such an everyday experience of learning and controlling by repetitive rehearsal. (Grodal, 2009: 148)

A continuación, y de cara a fundamentar nuestra tesis acerca de las posibilidades creativas de la repetición, exponemos el análisis de tres videojuegos que hacen de ella un elemento central de sus mecánicas lúdicas: *The Great Escape*, *Everyday the Same Dream* y *Papers, please*.

4. *The Great Escape*. Construyendo la diferencia entre jugador y avatar mediante la rutina

La década de los 80 constituye uno de los periodos más apasionantes de la historia de los videojuegos. La crisis de la industria norteamericana de 1983; la llegada del medio a Europa que propició el auge del desarrollo en las islas británicas o el peculiar estilo de los videojuegos franceses (Donovan, 2010); y, desde luego, la conocida como edad de oro del *software* español (Esteve, 2012) que, esperamos, sea pronto conocida como la primera edad de oro y dé lugar

a muchas más. Sin duda son unos años decisivos para comprender el devenir posterior del medio, y su legado lo conforman numerosos títulos que exploran valientemente las posibilidades expresivas del lenguaje videolúdico. Uno de ellos es *The Great Escape* (1986), el videojuego desarrollado por Denton Games para ZX Spectrum, Armstrad CPC, Commodore 64 y DOS. Al igual que en la película homónima de John Sturges, nuestro protagonista será uno de los presos de un campo de concentración nazi. El principal objetivo es, como puede intuirse, escapar, para lo cual tendremos que pasar desapercibidos mientras reconocemos las instalaciones, localizamos objetos clave y preparamos la huida.



Figura 2. *The Great Escape* (Denton Games, 1986)

La dinámica de *The Great Escape* es sencilla pero supone a su vez un giro en la manera de concebir la repetición de rutinas y movimientos característica de los videojuegos. Si no movemos a nuestro personaje éste actuará de manera autónoma, deambulando por el patio de prisioneros sin rumbo fijo hasta que suene el timbre que anuncia algunas de las actividades que regulan la vida en el campo de trabajo: acudir al recuento, comer, dormir... En ese momento el prisionero se reunirá con el resto y se comportará como hacen los demás. Como jugadores debemos saber gestionar adecuadamente las ocasiones que tendremos para romper la rutina y explorar sin llamar la atención, algo que preferentemente haremos en los tiempos muertos y no cuando se nos llame para alguna de las actividades mencionadas.

The Great Escape no era el único juego que simulaba rutinas diarias. Sin ir más lejos *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987), uno

de los juegos españoles emblemáticos, se inspiraba en *El nombre de la rosa* (Eco, 2012) con los anteojos del videojuego y nos invitaba a llevar una vida monástica en la misteriosa abadía donde un monje había aparecido asesinado. Como invitados debíamos cumplir las rígidas reglas del abad, yendo a orar en los momentos designados para ello y durmiendo cuando caía la noche. Evitar algunas de estas rutinas suponía incurrir en faltas cuya excesiva acumulación conllevaba la expulsión del edificio y el final del juego. Lo interesante de *The Great Escape* es que las secuencias rutinarias son las que ejecuta el sistema si el jugador no toma partido. Lo que debe hacer el jugador precisamente es romper la rutina. De esta manera la acción transcurre aunque se adquiera un rol pasivo y el juego continúa.

Si se asimila el ritmo de vida impuesto por los administradores del campo de concentración nos veremos abocados a un perpetuo vagar por el campo de prisioneros pero no desembocaremos en una pantalla de "Game Over". De esta forma el flujo de la repetición no conduce a la interrupción de la partida sino que cabe interpretarlo como una posibilidad más que tiene lugar sin nuestro concurso, perfectamente compatible con las reglas de juego. Así, una mecánica basada en la repetición puede incorporar a la experiencia numerosos matices, incluyendo aspectos morales: no tomar partido puede ser también una forma de involucrarse y hacerse responsable, en este caso por omisión, del lamentable destino de nuestro personaje. En cierto modo, dejar que el prisionero de *The Great Escape* se sumerja en la degradante rutina del campo de concentración nos compincha con los vigilantes dado que asumimos su punto de vista como observadores.

Juul (2013) afirmaba precisamente que una de las señas de identidad de los videojuegos respecto de otros medios es que el jugador debe tomar parte necesariamente en la acción para que esta tenga lugar, convirtiéndose no en espectador sino en cómplice y coautor de los acontecimientos: "La complicidad es un tipo de experiencia completamente nuevo y único en los videojuegos, más personal y fuerte que asistir simplemente a la actuación de un personaje ficticio" (Juul, 2013: 113). Juul considera asimismo que en los videojuegos no abundan los finales trágicos porque, a diferencia de medios no interactivos en los que son frecuentes este tipo de desenlaces, en los juegos nos sentimos directamente responsables del sufrimiento de los personajes debido a que están bajo nuestro control: "La rareza de los finales trágicos en los juegos (el jugador es responsable del sufrimiento del protagonista o de otras situaciones negativas) enseña que en parte aceptamos la tragedia común, no

interactiva, porque carecemos de responsabilidades ante el sufrimiento" (Juul, 2013: 112).

5. *Everyday the Same Dream* o la estética del aburrimiento

Everyday the Same Dream (The Molleindustria, 2009) es un breve juego de 2009 para Flash realizado por The Molleindustria, un colectivo residente en Milán en cuya página web pueden encontrarse pequeños títulos que abordan de manera crítica algunos de los conflictos a los que se enfrentan en la actualidad las sociedades desarrolladas, como la precarización del trabajo o las sombras detrás de la industria de la comida rápida (Soderman, 2011). En el caso de *Everyday the Same Dream* controlaremos a un oficinista que se despierta cada día para iniciar una nueva jornada laboral. La partida comienza con nuestro personaje recién levantado, en ropa interior; tras apagar la alarma, vestimos y despedirnos de nuestra mujer saldremos a la calle un día más para cumplir con las obligaciones laborales. La jornada concluye con la llegada del protagonista a su cubículo, momento en el que el juego nos devolverá a un nuevo día en el que tendremos que repetir el proceso.

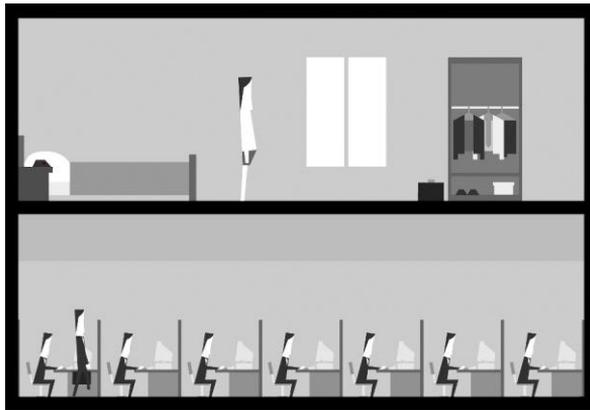


Figura 3. *Everyday the Same Dream* (The Molleindustria, 2009)

El diseño lineal del juego sólo nos permite desplazarnos hacia la derecha o la izquierda. A pesar de ser una propuesta corta, diseñada para completarla con todas sus variantes en cuestión de 20 ó 30 minutos, el argumento ofrece múltiples ramificaciones que se activan en función de nuestro comportamiento. Es posible que los dos primeros días queramos repetir la tediosa rutina de llegar hasta la oficina, pero llegará un momento en el que nos sentiremos tenta-

dos de probar otras posibilidades: ¿por qué en lugar de ir al *parking* a por el coche no vamos hacia la izquierda, hablamos con un mendigo y dejamos que nos conduzca hasta un cementerio? Naturalmente, faltar al trabajo implicará nuestro despido inmediato. De esta manera, alterando nuestra conducta y descubriendo los secretos ocultos del juego podremos ver el auténtico final del título y dar esta “aventura” por concluida.

Destacamos el caso de *Everyday the Same Dream* por la manera en que se combinan todas las facetas del título para sumergir al jugador en un determinado estado emocional. La complejidad estructural de los videojuegos contemporáneos podría descomponerse como mínimo en tres dimensiones estrechamente interrelacionadas: la audiovisual, toda vez que en un videojuego confluyen imagen y sonido; la temático-narrativa, en el sentido de que la experiencia videolúdica está articulada por un relato que confiere sentido a nuestras acciones, ya sea una ficción elaborada por un equipo de guionistas o una narrativización del usuario para dotar de coherencia a los acontecimientos; y la jugable, en la que se articula el conjunto de reglas, objetivos, incentivos, penalizaciones y posibilidades de acción que aceptan los jugadores al iniciar la partida (Lozano, 2015).

La propuesta del título de *The Molleindustria* se apoya en el funcionamiento de unas mecánicas de juego que, pese a ser extremadamente simples, conducen al jugador a un ambiente emocional cercano al que debe sentir el trabajador anónimo en su quehacer diario². Nuestro aburrimiento es su *tedium vitae*, y el creciente desinterés que podríamos experimentar al comprobar que la libertad de acción se limita a pulsar constantemente la tecla para caminar hacia la derecha (rara vez es necesario ir a la izquierda) corresponde *mutatis mutandis* a la angustia del protagonista por no encontrar una salida al castigo de Sísifo en que se ha convertido su vida. Así, una mecánica de juego basada en la repetición se integra a la perfección con un monótono apartado audiovisual dominado por el gris y el negro (detalle llamativo el televisor del hogar, el único objeto de la sala que tiene otro color). Por último, la melodía corta y repetitiva que suena en bucle una y otra vez redondea una estética del aburrimiento construida con los recursos del videojuego.

6. *Papers, please*. Un implacable simulador de burocracia

Papers, please (2012) es un videojuego desarrollado en solitario por Lucas Pope que nos pone en la piel de un inspector de aduanas en Arstotzka, un estado ficticio que encarna algunos de los fetiches

de las ideologías totalitaristas: férreo control de la población, culto a la nación y las instituciones, elevada militarización, etc. Nuestra labor como inspectores consistirá en permitir o denegar el acceso a Arstotzka a los solicitantes mediante la verificación de sus documentos. El modo Historia del videojuego progresa desde el rutinario cotejo del pasaporte a un tráfico de reglas, excepciones y papeleo extra que dificultarán sobremanera desempeñar nuestra labor de forma eficiente. En ocasiones aparecerán inmigrantes “scriptados” o predefinidos por el guión que nos pondrán en varios dilemas: ¿cumplir la ley y separar a una familia o hacer la vista gorda? ¿Impedir el paso a un individuo con los papeles en regla o denegarle la entrada porque la chica que iba antes que él nos dijo que la explotaba sexualmente? ¿Permitir las actividades ilícitas de un grupo revolucionario o actuar de policía del Estado y castigar a los rebeldes?



Figura 4. *Papers, please* (Lucas Pope, 2012)

El jugador recibe *feedback* negativo o positivo bajo la forma de un salario diario que tiene en cuenta tanto los casos correctamente solucionados como los errores que hayamos cometido. Cada extranjero cuya situación resolvamos con éxito proporciona una cantidad fija de dinero. Por otra parte, equivocarnos hasta dos veces en una nueva jornada conllevará una sanción sin multa, pero la tercera

ra supondrá la pérdida de dinero. Al final de la jornada llegará el momento de decidir cómo gestionamos los ahorros: hay que pagar gastos de alquiler, comida, calefacción e imprevistos como vacunas o regalos de cumpleaños. A veces el sueldo no será suficiente para todo y será necesario sacrificar algunas opciones, pero como varón de Arstotzka nuestro personaje debe mostrarse capaz de sacar adelante a su familia o el Estado lo considerará un paria y resolverá sustituirlo por un ciudadano más capaz. Aparte del trabajo como funcionario también podremos llegar a acuerdos con los guardias de la frontera para enviarles sujetos sospechosos con regularidad a cambio de dinero.

Papers, please ha propiciado numerosas reflexiones y conversaciones por varios motivos, como por ejemplo la manera en que trata las relaciones entre mecánicas de juego y apartado narrativo estableciendo una dialéctica difícil de encontrar en otros títulos (Navarrete-Cardero et al., 2014). Ha sido también objeto de interés por el modo en que aborda algo tan complejo como los dilemas morales y la toma de decisiones en un videojuego (Heron y Belford, 2014). En nuestro caso nos interesa por la manera en que emplea mecánicas repetitivas para acercar al jugador al rol de funcionario de aduanas. La mayor parte del tiempo nos ceñiremos a la labor de examinar y cotejar los documentos que se nos van ofreciendo, una tarea que deberemos realizar con la mayor presteza posible para que podamos procesar a la mayor cantidad de extranjeros antes de que finalice la jornada. La creciente presión que conlleva recibir un volumen cada vez mayor de burocracia, las conversaciones que intentan mantener con nosotros algunos personajes (a quienes acabaremos ignorando para no perder el tiempo) y determinadas prohibiciones impuestas por Artstozka como la de no colocar en la garita ningún objeto personal (dibujo del niño, póster de un equipo deportivo) convertirán nuestra partida de *Papers, please* en la experiencia de un desangelante eterno retorno de lo mismo³ en el que cada día empieza y termina delante del mostrador.

Johnson ha descrito certeramente la sensación de impotencia y frustración a la que induce deliberadamente la mecánica lúdica de *Papers, please*: "El trabajo burocrático y repetitivo de *Papers, please* envuelve en formas de juego rígidas, mecánicas y limitadoras que hacen del jugador un piñón en una máquina, anónimo e insignificante" (Johnson, 2015: 16). A diferencia de títulos en los que repetir constantemente una serie de acciones puede ser producto de un diseño insuficiente, en el videojuego desarrollado por Lucas Pope la repetición es una dinámica planificada intencionalmente para restar libertad al jugador y conducirlo a un determinado estado de ánimo.

7. Conclusiones

En los videojuegos tienen lugar numerosos procesos basados en la repetición que operan en múltiples niveles (diseño de escenarios, creación de texturas, elaboración de misiones principales y secundarias). Centrándonos en la dimensión lúdica, que es aquella que articula las reglas, incentivos, penalizaciones, condiciones de victoria o fracaso y posibilidades de acción, encontramos que los jugadores se sumergen habitualmente en dinámicas basadas en la repetición. De todas ellas destacamos las siguientes: introducción rutinaria y ordenada de comandos para ejecutar acciones; ensayos constantes para dominar los controles o mejorar el rendimiento; repetición deliberada de acciones predefinidas para conferirles un nuevo significado; y la obligación de volver a comenzar de nuevo una porción ya jugada por haber sido incapaz de cumplir los objetivos para superarla.

La repetición puede percibirse como un fenómeno negativo que coarta la libertad del jugador, resta verosimilitud al videojuego y denota, en definitiva, deficiencias de diseño. En este sentido se concibe como un sinónimo de lo repetitivo y, por lo tanto, como algo que conviene evitar. No obstante, las dinámicas basadas en la repetición pueden aportar valiosos matices a la propuesta del videojuego y convertirse en un ingrediente esencial de las mecánicas lúdicas. Entre otras posibilidades, su introducción puede servir para establecer un hiato entre jugador y avatar que abre innumerables oportunidades, como la de generar en el jugador un sentimiento de complicidad para con el destino trágico del personaje (*The Great Escape*). También puede integrarse con el apartado audiovisual y la temática o narrativa del videojuego, dando lugar a una estética de la repetición que sumerge al usuario en un determinado estado emocional (*Everyday the Same Dream*). Por último, limitar deliberadamente el rango de acciones de un jugador a una serie de tareas repetitivas y poco gratificantes es un recurso idóneo para provocar sentimientos de impotencia y frustración que no tienen por qué ser consecuencia de fallos de diseño (*Papers, please*).

Nuestro planteamiento ha tratado de aprovechar las herramientas y categorías de la filosofía, concretamente de la estética, para realizar una incursión a los videojuegos que permitiese tejer un acceso desde el ámbito de las humanidades a un medio cuyo influjo es cada vez más evidente en el panorama cultural contemporáneo. El análisis de un fenómeno en apariencia residual como la repetición, que a la postre se revela como un factor determinante en el diseño de videojuegos, puede servir como punto de partida o apoyo para la

investigación de problemáticas clásicas que reciben una luz nueva desde el lenguaje videolúdico. Un ejemplo particularmente interesante sería el estudio de la muerte y resurrección de los personajes como una dinámica conectada a la repetición que aparece con frecuencia en muchos títulos.

Bajo este enfoque, entender la repetición y las acciones rutinarias como posibilidades creativas abre la puerta en la práctica al desarrollo de títulos que exploren fenómenos como el aburrimiento, central en la cultura occidental desde el *Mal du siècle* decimonónico y que no nos ha abandonado ni en el siglo XX (recordemos a Heidegger) ni en las últimas décadas (la ficción audiovisual más reciente está jalonada por personajes sumidos en el hastío, desde *American Beauty* a Betty Draper en *Mad Men*, sin olvidar la literatura de Houellebecq por citar algunos casos). Sin ir más lejos, *Everyday the Same Dream* es un ejemplo que ya explora nuevos territorios para el videojuego, lejos de las tradicionales propuestas que convierten al jugador en un héroe todopoderoso y al mundo de juego en una versión a medida de su amplio repertorio de acciones.

Notas

1. Pese a todo, títulos clásicos como *Ghosts'n Goblins* (Capcom, 1985) o considerados de culto como los de la franquicia *Dark Souls* (From Software, 2011-2015) han hecho de este tipo de penalización un emblema distintivo que sirve como advertencia de la dificultad implacable que alberga el juego.
2. Otro videojuego que aborda la misma temática bajo un enfoque similar es *Keep Working* (2015), un título dirigido por el desarrollador independiente Ben Chan en el que viviremos el agotador día a día de un oficinista en la recreación hipercrítica de una sociedad consumista y competitiva (Fries, 2015).
3. En estadios avanzados del modo historia tendremos a nuestra disposición nuevas opciones, como utilizar un rifle de tranquilizador o uno con munición real para disparar a quienes intenten atravesar la frontera sin pasar por la garita. Sin embargo, estas situaciones vienen impuestas por el guión y tienen lugar en contadas ocasiones.