

Cuestionando la primacía del pulgar. La estética de la inacción en los videojuegos contemplativos

Serafín Álvarez⁽¹⁾

Resumen: Este artículo propone una tipología de “videojuegos contemplativos” que limitan considerablemente la interactividad y no requieren la participación activa por parte del usuario, lo que desencadena una serie de cualidades únicas. A través de un repaso a los antecedentes, la identificación de características distintivas, el comentario de una selección de títulos, el subrayado de diferencias con géneros similares y el planteamiento de ciertas implicaciones culturales, esta investigación busca contribuir a la diversidad de perspectivas en los estudios y en el diseño de videojuegos, invitando a reconsiderar algunas de las nociones preconcebidas sobre la relación jugador-videojuego.

Palabras clave: videojuegos - estética - interactividad - inacción - automatización

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 155]

⁽¹⁾ Licenciado en Bellas Artes y Magíster en Producciones Artísticas e Investigación por la Universidad de Barcelona (UB), doctorando en Diseño y Comunicación en BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona, con una tesis basada en prácticas orientada hacia el diseño y la producción de mundos digitales autónomos utilizando tecnología de videojuegos. Es docente y coordinador del Departamento de Composición y Lenguajes en BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona.

Introducción

En mi escritorio tengo dos pantallas conectadas a un ordenador de sobremesa. En una de estas pantallas, un procesador de texto, que estoy utilizando para escribir estas líneas. A su izquierda, en la pantalla secundaria, una roca en una idílica pradera. Se trata de *Rock Simulator*, un videojuego. Mientras escribo este texto, consulto referencias bibliográficas, tomo anotaciones y respondo emails en esta pantalla, *Rock Simulator* está ejecutándose con autonomía en la otra. Ocasionalmente desplazo la mirada de las ventanas con tareas de trabajo de la pantalla principal hacia la roca que ocupa la parte central de la pantalla

secundaria, la observo y, de vez en cuando, cambio su *skin* (su apariencia visual) eligiendo entre varias disponibles: musgo, hormigón, granito... aunque si el humor me lo pide también puedo navegar entre otras opciones más psicodélicas y dinámicas, como galaxia, Sol o alienígena, *skins* que he podido desbloquear a medida que la roca va adquiriendo niveles de experiencia. A diferencia de la mayoría de videojuegos, adquirir experiencia no significa derrotar enemigos, completar misiones o avanzar en la narrativa, sino sencillamente existir y esperar el tiempo suficiente mientras el medidor de experiencia crece lenta pero ininterrumpidamente. *Rock Simulator* se encuentra mayormente automatizado, el videojuego no precisa *input* ni atención por mi parte y por lo tanto “jugar” y continuar con mis tareas simultáneamente es perfectamente compatible. Digo “la roca va adquiriendo niveles de experiencia” cuando, en la gran mayoría de las ocasiones, es común hablar en primera persona cuando nos referimos a las acciones de nuestro avatar en un videojuego: “adquiero experiencia”, “tengo tantos puntos de vida”, “derroto a tal adversario”, “gano”, “pierdo”. Esto es así porque en *Rock Simulator* el no tener control directo sobre la roca produce cierta distancia, no me siento identificado con ella, es un objeto que observo en tercera persona y no un avatar que experimento en primera.

Rock Simulator no es un caso único, existen varios videojuegos que “se juegan a sí mismos”, siguiendo una tendencia que hemos podido observar en los últimos años a través de varios títulos en los que la interactividad, la participación activa, la resolución de conflictos, la toma significativa de decisiones, la diversión y otras cualidades consideradas intrínsecas y distintivas del medio (Crawford, 1984; Juul, 2003; Salen y Zimmerman, 2003; etcétera) han sido radicalmente reducidas o directamente erradicadas. Sirvan a modo de ejemplo los *walking simulators* y los *idle games*, dos géneros populares y establecidos, notorios por haber desafiado estas cualidades (Carbo-Mascarell, 2016; Alharthi et al., 2018; Fizek, 2018b; Kagen, 2022). Este artículo propone una categoría de videojuegos que extreman este desafío. Una categoría que denominaremos, al menos provisionalmente, videojuegos contemplativos, abriendo el análisis a una serie de títulos que raras veces han sido objeto de estudio de las investigaciones académicas. Videojuegos que comparten características propias de los *walking simulators*, como el uso de mecánicas simples y el énfasis en el mundo del juego sobre la acción; y características propias de los *idle games*, como la automatización del juego que posibilita prescindir de la participación activa del jugador; pero que tienen características diferenciadoras que no permiten situarlos completamente en ninguno de estos dos géneros. Este artículo primero describe los antecedentes y el contexto en el que los videojuegos contemplativos tienen lugar; a continuación señala algunas de sus cualidades distintivas, ejemplificándolas mediante el comentario de títulos concretos; pone énfasis en determinados aspectos que diferencian a los videojuegos contemplativos de otros tipos de videojuegos que poseen cualidades similares; reflexiona, desde una perspectiva estética, en torno a las implicaciones culturales y artísticas de este tipo de videojuegos; y por último propone que, al observarlos desde una perspectiva no antropocéntrica, es posible argumentar que este tipo de videojuegos no reducen el *gameplay* sino que proponen un *gameplay* radical al desplazar al jugador humano del centro.



Figura 1. Interfaz de skins en *Rock Simulator*

Antecedentes y contexto

El panorama del desarrollo de videojuegos ha sido moldeado por un énfasis histórico en la interactividad y en un *gameplay* orientado a la acción, a completar objetivos y al desarrollo de habilidades. Desde los primeros videojuegos de los años 1970 hasta los títulos icónicos de los años 1980 y 1990, la trayectoria de la industria estuvo definida por juegos que exigían buenos reflejos, rápidas tomas de decisiones y competitividad. Las interacciones han devenido cada vez más complejas, requiriendo una destreza por parte de los jugadores cada vez mayor, moldeando una audiencia especializada. Anna Anthropy (2012, pp. 13 y sigs.) ilustra esta evolución a través de la transformación del diseño de los mandos de videoconsolas, comparando la relativa simplicidad del mando de la Nintendo Entertainment System (NES), de 1985, con la notable mayor complejidad del de la Microsoft Xbox 360, de 2005, y afirmando que los medios que los jugadores utilizan para interactuar con los videojuegos responden a, así como también guían, el diseño de esos videojuegos: los videojuegos para la Xbox 360 tienen un *gameplay* más complejo y sofisticado que el de los de la NES, lo que, según Anthropy, no significa que sean diferentes. Según ella, simplemente se han añadido capas de complejidad a los mismos limitados modelos de juegos, mientras que las audiencias a las que están dirigidos se han ido especializando y reduciendo demográficamente, alienando a aquellos que no forman parte de ese reducido grupo. En las últimas dos décadas, sin embargo, esta dirección cada vez más estrecha hacia la que parecía dirigirse la industria de los videojuegos se ha ramificado, abriendo nuevos rumbos. La creciente popularización, democratización y accesibilidad de medios de producción y distribución de videojuegos, así como la proliferación de recursos que facilitan estas actividades tales como tutoriales, cursos de formación, librerías de *assets*, foros de discusión, etcétera, han dado como resultado un poderoso auge en el desarrollo de videojuegos independientes, no únicamente los *indie games*, habitualmente desarrollados por pequeños estudios, sino también una enorme cantidad de videojuegos realizados por

amateurs y otras personas que se sitúan al margen de la industria, lo que ha dado lugar a una mayor diversidad de videojuegos y de audiencias.

Esta diversidad se ve reflejada en la emergencia de, entre otros, determinados géneros de videojuegos con mecánicas simples y que requieren una destreza menor por parte de los jugadores, abriendo un nuevo paradigma contrario a la tendencia hacia un *gameplay* cada vez más complejo comentada con anterioridad. Por ejemplo los *walking simulators* y los *casual games*,¹ dos subgéneros que serán particularmente pertinentes para el estudio de los videojuegos contemplativos que propone este artículo. Uno de los elementos más característicos de los *walking simulators* es el énfasis en la contemplación del entorno del juego por encima de la acción (Carbo-Mascarell, 2016; Juul, 2018); una cualidad singular de los *casual games* es que es posible jugar a ellos en intervalos de tiempo cortos y esporádicos (Juul, 2010; Hjorth y Richardson, 2014; Keogh y Richardson, 2018). Ambas características serán, como veremos, rasgos distintivos de los videojuegos contemplativos.

Características de los videojuegos contemplativos y ejemplos

A continuación se mencionan algunas de las características de los videojuegos contemplativos. Esta lista no es completa, cerrada, ni rígida. Es una serie de elementos que permiten mapear la categoría propuesta, particularmente en relación a videojuegos más convencionales. Es importante señalar que la relevancia que cada una de estas características tiene en diferentes títulos es variable. No se trata de un listado de condiciones que un determinado videojuego ha de satisfacer para ser considerado contemplativo, sino de una serie de características que permiten desmarcar este tipo de videojuegos en contraste con los videojuegos convencionales.

Interactividad muy limitada: el jugador no tiene la posibilidad de afectar el mundo del juego o, si la tiene, la capacidad de afectación es limitada y no significativa.

Mecánicas simples: las acciones que puede realizar el jugador son muy limitadas y simples, no requieren de aprendizaje y es posible jugar sin conocer las reglas.

Desafío bajo o inexistente: No suele haber retos o, si los hay, satisfacerlos no requiere habilidades que se adquieran practicando o intentos reiterados.

No implementan una curva de aprendizaje ni desarrollo de habilidades: no existe la posibilidad de adquirir una destreza significativa a través de la práctica reiterada, ni tampoco valorar la *performance* de los jugadores en términos cualitativos.

No se puede “ganar” o “perder”: no hay disputas, conflictos, competiciones o retos que permitan ganar o perder una partida.

Sesiones de juego de duración y atención flexibles: Se puede variar de manera flexible entre diferentes niveles de atención y compromiso. Es posible realizar sesiones de juego de tiempo variable. También es posible jugar distraídamente, alternando entre dejar el videojuego ejecutándose de fondo, mientras el jugador realiza otras actividades, y traerlo al frente de su atención intermitentemente.

Posibilidad de dejar el videojuego ejecutándose con autonomía, sin la participación del jugador humano: durante esos periodos de tiempo en los que el jugador está realizando otras actividades, es posible mantener el videojuego ejecutándose por sí solo, no es necesario ponerlo en pausa o cerrarlo.

Ritmo lento, relajación y contemplación: énfasis en el mundo del juego y en elementos ambientales o atmosféricos, descartando la acción y el modelo estímulo-respuesta.

Información audiovisual reducida: la información audiovisual acostumbra a ser minimalista, mostrando el mundo del juego sin interfaz de usuario o con una interfaz mínima y menús simples.

Narrativa ligera: la narrativa, si existe, acostumbra a ser mucho más ligera y a estar menos desarrollada que en los videojuegos convencionales, suele ser contada a través del *environmental storytelling*² y tiende a depender más de la libre interpretación que los jugadores hacen de los elementos del mundo del juego que de un canon narrativo previamente definido.

Mental y cognitivamente sencillos y flexibles: los videojuegos contemplativos se pueden disfrutar distraídamente, y el jugador tiene libertad de decidir cuánta atención quiere prestarles y cuánto quiere comprometerse cognitivamente con ellos.

Ejemplos

A continuación se comentan brevemente algunos títulos que permiten ejemplificar estas características con ejemplos concretos, configurando así una lista de títulos que, junto a las características previamente descritas, permitan delinear a qué se refiere este artículo con el término videojuegos contemplativos. Cabe señalar que los títulos comentados no necesariamente satisfacen todas estas características.

Placid Plastic Duck Simulator

Placid Plastic Duck Simulator, “un relajante entorno en 3D en el que experimentas la vida como un pato de goma, un experimento para inducir calma y felicidad”³, comienza con un pato de goma flotando en una piscina junto al mar. Cada cierto tiempo van apareciendo

más patos, cada uno de ellos con su propia apariencia. El jugador no tiene control sobre ellos, que flotan libremente en el agua a merced de las leyes físicas simuladas, y su participación se limita a alternar en qué pato se fija la cámara, moverla a su alrededor, cambiar el punto de vista a diferentes posiciones predeterminadas, hacer click sobre los patos para que emitan un graznido, y ponerles nombres. Todas estas acciones son opcionales, si el jugador así lo desea puede dejar el juego ejecutándose sin pulsar ningún botón, en cuyo caso el punto de vista de la cámara es controlado de forma automatizada.



Figura 2. Varios patos de goma en *Placid Plastic Duck Simulator*

The Endless Forest

The Endless Forest es un “videojuego multijugador en línea y salvapantallas social”⁴ en el que cada jugador controla un avatar de un ciervo en un bosque apacible. No hay objetivos, ni tampoco, a diferencia de otros videojuegos multijugador en línea, la posibilidad de conversar, aunque es posible comunicarse con otros jugadores mediante el lenguaje corporal del ciervo. Esto se realiza mediante acciones predeterminadas, pulsando sobre iconos que representan gráficamente cada acción en un menú desplegable: tumbarse, olisquear, saltar, hacer una reverencia, bramar o hechizar a otro ciervo para cambiar su apariencia temporalmente son algunas de estas acciones, además de caminar y galopar explorando el bosque libremente. El avatar del jugador comienza siendo un cervatillo, y con el tiempo se transforma en un ciervo adulto, madurando visiblemente e incorporando así un elemento de desarrollo del personaje que poco tiene que ver con los más tradicionales adquisición de habilidades, puntos de experiencia, aumento de estadísticas, combate o realización de misiones, entre otros, de los videojuegos convencionales.

Everything

Everything consiste en ser muchas cosas. Un caballo gris, una trompeta, una brizna de hierba, un banco de salmones, un cúmulo estelar, una pila de humo industrial, una cinta VHS, un átomo de hidrógeno, un restaurante de comida rápida, una partícula de polvo, una colilla, un continente, un osito de gominola. Todos los objetos que pueblan este particular universo digital son susceptibles de devenir avatar, de ser encarnados y controlados por el jugador. No hay otro objetivo aparte de explorar los diferentes escenarios mediante la toma de control de los múltiples objetos que los pueblan, añadiéndolos, a modo de catálogo, a una lista creciente cada vez que controlas uno de ellos. Además de poder encarnar cualquier objeto de tu entorno, otras acciones incluyen “ascender” y “descender”—pasar de Sol a galaxia espiral, o de servilleta arrugada a bacteria *Escherichia coli*, por ejemplo—, modificar tu tamaño, multiplicarte, comunicarte con otras cosas o incluso bailar con ellas. Estas acciones están asociadas a los diferentes botones del mando o teclas del teclado, por lo que no es necesario practicarlas o saber ejecutarlas. Es más, es posible realizarlas sin ni siquiera pulsar botones: *Everything* tiene una modalidad de juego, denominada “Autoplay”, particularmente interesante para este artículo. Esta modalidad se ejecuta si el jugador se mantiene inactivo durante un tiempo determinado, en cuyo caso el videojuego toma el control y continúa con la partida “jugándose a sí mismo” de forma autónoma, de modo que el jugador puede retirarse y contemplar el videojuego desde la distancia, delegando en un *bot* su agencia, y que sea este quien continúa deviniendo objetos y completando el catálogo que los registra.

Behind Glass: Aquarium Simulator

Behind Glass: Aquarium Simulator es un simulador de acuariofilia que permite al usuario convertir su monitor en un acuario en tiempo real con objetos 3D, animaciones, efectos y físicas realistas. Hay una gran variedad de rocas, plantas, algas, troncos, elementos decorativos, etc. que el jugador puede disponer cuidadosamente poblando su acuario, para posteriormente introducir diversas especies de peces y corales y observar cómo se comportan. Existen dos modos, “Simulador”, con variables como la química del agua, crecimiento de plantas, peces y algas, y varios equipamientos con los que controlar estas variables para mantener la estabilidad del ecosistema; y “Diseñador”, sin las constricciones del mundo real, que permite centrarse en la estética del acuario resultante sin preocuparse por estas variables. Una vez el jugador ha dispuesto los elementos de su acuario, puede contemplarlo a pantalla completa, o en una ventana del sistema operativo mientras realiza tareas con otras aplicaciones. La atención y tiempo que el usuario dedica al videojuego es flexible, puede estar disponiendo cuidadosamente los elementos de sus acuarios durante días prestando atención a innumerables detalles, o puede limitarse a escoger uno de los varios acuarios “prefabricados” disponibles y tenerlo operativo en una ventana al fondo de su ordenador ojeándolo desinteresadamente de vez en cuando.

Dreeps

En *Dreeps*, el usuario utiliza el videojuego como reloj despertador en su teléfono móvil.⁵ Cuando la alarma suena, Robot Boy, el personaje protagonista, se despierta e inicia una aventura de un modo autónomo, enfrentándose a enemigos, conversando con los personajes que se encuentra en su camino, adquiriendo experiencia y progresando a través de diversos niveles de entrañables gráficos pixel-art y música *chiptune* por sí mismo. El “jugador” no tiene ningún control sobre las acciones de Robot Boy, y este continúa su viaje incluso cuando el usuario no tiene la aplicación abierta o ni tan solo la pantalla del teléfono encendida. El jugador puede abrir la aplicación y echar un vistazo al progreso de Robot Boy en cualquier momento o, si lo desea, puede dejar la aplicación visible mientras realiza otras tareas. En algunas ocasiones, algún enemigo deja aturdido a Robot Boy, en cuyo caso el jugador puede reanimarlo simplemente pulsando sobre él. Por la noche, cuando el jugador configura el despertador para la mañana siguiente, Robot Boy se acuesta a dormir y recupera HP (puntos de salud).

Mountain

Al iniciarse *Mountain*, el juego solicita al jugador que realice dibujos asociados a una serie de conceptos y genera una montaña flotando en el espacio, supuestamente teniendo en cuenta estos dibujos, aunque la correspondencia parece indescifrable. A partir de este momento la interacción no tiene un impacto determinante en lo que sucede, todo lo que el jugador puede hacer es observar la montaña mientras el tiempo pasa a través de ciclos estacionales, climáticos y de día y noche; rotar, acercar y alejar la vista; pulsar las teclas de un teclado produciendo notas musicales; y leer las incertidumbres existenciales de la montaña en forma de pensamientos que, de vez en cuando, se manifiestan en la pantalla. Después de un número indefinido de horas de relativa o absoluta inactividad por parte del usuario, la montaña explota y el juego finaliza. En ese tiempo el usuario ha pasado de ser jugador a observador casual, una transformación motivada por un *gameplay* deliberadamente limitado. Tal y como se promociona en el sitio web, es un videojuego *ambient* diseñado para ejecutarse en segundo plano.⁶



Figura 3. La montaña de *Mountain*, con diversos objetos que se han ido depositando en su superficie

Particularidades de los videojuegos contemplativos frente a otros videojuegos con características similares

Las características mencionadas no son exclusivas de los videojuegos contemplativos, también se dan en otros géneros, aunque de forma disgregada. Rainforest Scully-Blaker (2018) estudia momentos de inacción en varios videojuegos estructurándolos en dos categorías, “estasis” (*stasis*): inacción a través de las mecánicas; y “quietud” (*stillness*), inacción con fines estéticos. Efectivamente, los videojuegos convencionales alteran momentos de acción con momentos de respiro (Juil, 2018, p. 11; Atkinson y Parsayi, 2021, pp. 14-15). En muchos videojuegos de mundo abierto, por ejemplo, es posible desviarse de los objetivos para explorar contemplativamente el mundo del juego, o simplemente sentarse y existir en él (Atkinson y Parsayi, 2021, p. 15). También encontramos numerosas similitudes entre algunas de las características mencionadas y el “*ambience act*”, descrito por Alexander Galloway (2006) como el estado de reposo o equilibrio en el que se mantienen algunos videojuegos cuando el jugador para de jugar y el juego continúa ejecutándose independientemente, produciéndose micromovimientos y cambios en el mundo del videojuego que hacen que se sienta vivo, como la salida y la puesta del Sol, la lluvia eventual o el zarrandeo de los árboles, pero sin que estos cambios afecten significativamente al transcurso del juego ni al personaje controlado por el jugador. Podríamos decir, en este sentido, que los videojuegos contemplativos no son radicalmente innovadores al introducir la calma, pero sí lo son, tal y como argumentaremos en el siguiente apartado, al prescindir sustancial o totalmente de la acción y al relegar la interactividad a un segundo plano. Más que los videojuegos de mundo abierto en los que es posible parar y contemplar ese mundo –pero en los que, según Nicholas O’Brien (2013), un jugador nunca puede convertirse en un espectador ordinario, centrando su atención en el juego como un desafío perceptivo y una experiencia estética, sino que siempre debe interpretar al héroe e intervenir activamente–, dos géneros particulares que poseen mayores similitudes con los videojuegos contemplativos son los *walking simulators* y los *idle games*. Los *walking simulators* comparten la simplicidad de mecánicas, de desafíos y de información audiovisual, el ritmo lento y el énfasis en el mundo del juego sobre la acción de los videojuegos contemplativos, pero a diferencia de estos, requieren *input* por parte del jugador para avanzar, pueden quizás mantenerse en un estado de reposo, pero no progresar con autonomía. Los *idle games* destacan precisamente por poder estar ejecutándose de fondo sin la participación activa del jugador, aunque se le incentiva a que lo haga con frecuencia para acelerar significativamente el progreso, acostumbran a tener una interfaz visual relativamente compleja y ejercen cierta violencia por su persistente incursión en nuestro tiempo incluso cuando no estamos jugando, a través de recordatorios y actualizaciones, tiempos de espera arbitrarios para recargar energía y una compulsión subyacente por acumular clicks, puntos, recursos o moneda virtual (Keogh y Richardson, 2018, p. 17).

Podríamos situar los videojuegos contemplativos como un género dentro de una tendencia más amplia recientemente denominada como *slow gaming*, videojuegos con mecánicas pausadas, un nivel bajo de desafío, que ofrecen una gratificación tranquila y relajada frente al estrés y la adrenalina de los videojuegos de acción (Alpañés, 2023).

Implicaciones culturales y artísticas

Como hemos observado, los videojuegos contemplativos desafían múltiples nociones establecidas, sumándose a una serie de géneros que ofrecen una mayor diversidad de experiencias videolúdicas y contribuyendo a algunos debates recientes que interrogan los límites de lo que entendemos por videojuego. Abordar estos debates trasciende el objetivo de este artículo, que se limita a proponer la categoría de videojuegos contemplativos como un método de análisis señalando sus particularidades, pero puede resultar útil, sin embargo, poner este tipo de videojuegos en relación con algunos de ellos para su futuro desarrollo. Trazaremos estas relaciones centrándonos en tres aspectos en particular: la automatización del juego que se da en determinados géneros; la mayor accesibilidad de videojuegos cuyo disfrute no está centrado en la superación de desafíos y en la destreza del jugador; y el énfasis en cualidades estéticas de muchos títulos mediante un ritmo de juego lento centrado más en la observación que en la acción.

Automatización del juego

En el apartado anterior describimos cómo los videojuegos contemplativos permiten alternar con flexibilidad entre diferentes niveles de atención y compromiso por parte del jugador. Esto está en línea con los análisis de Hjorth y Richardson (2014, 2020) y de Keogh y Richardson (2018) acerca de ciertas tipologías de videojuegos para dispositivos móviles, señalando cómo la portabilidad, multifuncionalidad y presencia constante de estos dispositivos facilita que este tipo de videojuegos se adapte a los contextos y hábitos de la vida cotidiana, permitiendo que el jugador esté listo para reenfocar su atención lejos de la pantalla en cualquier momento. Según Keogh y Richardson (2018, p. 17), este modo intermitente de jugar contrasta con el juego comprometido que exigen los juegos de videoconsola y ordenador de escritorio, que habitualmente demandan que el jugador deje de realizar otras actividades para concentrarse únicamente en el juego durante un período de tiempo prolongado (aunque también encontramos videojuegos contemplativos para estas plataformas, como todos los mencionados en el apartado anterior, a excepción de *Dreeps*). Sonia Fizek (2022) explica cómo la automatización en este tipo de videojuegos transforma el juego de un acto de “absorción total” a uno de “habituaación distraída”, y el rol del jugador humano de un agente concentrado o un observador atento a un espectador casual, señalando que las distracciones que no nos suponen un reto y que no requieren demasiada atención o habilidades por parte del jugador tienen la capacidad de encajar muy bien en las rutinas diarias (p. 62). Este modelo de juego tiene en cuenta la economía de la atención: no requiere la presencia constante de los jugadores y, en consecuencia, trata su atención como un recurso escaso. *Dreeps* está explícitamente dirigido a aquellos que “no tienen tiempo para jugar”.⁷ Paolo Pedercini (2020) afirma que observar a otros jugar, por ejemplo en los *e-sports* o en los *streamings* de videojuegos, se adapta mejor a nuestra atención fragmentada que estar totalmente inmerso en el juego, conectando este fenómeno con los *zero player games* como *Progress Quest*, y con los *self playing games* o *mods* producidos por algunos artistas, como *DeResFX.Kill(KarmaPhysics < Elvis)* de Brody Condon o *Various*

Self Playing Bowling Games de Cory Arcangel. Fizek (2022, pp. 31-32) señala cómo esta transformación no es únicamente relativa a los videojuegos sino a los medios computacionales en general, un cambio progresivo de ordenadores que usamos activamente a ordenadores que, cada vez más, operan de fondo por nosotros, y traza paralelismos con otros medios, como la televisión o la radio, que solían ser vistos y escuchados prestando atención y por un periodo de tiempo concreto y limitado —un programa determinado que se retransmitía en un horario específico—, pero que con el tiempo han tendido a desplazarse hacia el fondo, acompañando a los espectadores y oyentes mientras hacen otras tareas. Esta sensación de *compañía* que pueden proporcionar algunos videojuegos *ambient* de escritorio cuando un usuario los ejecuta durante el tiempo de estudio y trabajo es descrita por Zhou (2023). Zhou narra un hipotético escenario de juego de *Placid Plastic Duck Simulator*: “Te enfocas en tu trabajo con el juego ejecutándose en segundo plano. . . . Cuando te cansas de trabajar, cambias la vista al juego y observas a los patos flotando en el agua. . . . El juego no te atraerá para jugar durante mucho tiempo y no interrumpirá excesivamente tu trabajo debido a su naturaleza de baja interactividad. Es más como un amigo tranquilo que te hace compañía, refrescándote en el paisaje etéreo y en las interacciones ligeras” (Zhou, 2023, pp. 20-21).

Todos los juegos digitales implican cierto nivel de automatización, como el cálculo de la salud de los personajes o la proximidad del avatar controlado por el jugador a un NPC enemigo. Este tipo de automatizaciones suelen ser procesos computacionales calculados internamente, ocultos a la vista del jugador. El jugador promedio está habituado a ellos y los da por sentado, y rara vez llaman la atención a nivel teórico. Sin embargo, en los videojuegos contemplativos la automatización de acciones que tradicionalmente realiza el jugador problematiza la agencia y el control humano en los videojuegos, permitiendo una interpretación posthumanista con la que repensar las relaciones humano-máquina abandonando las relaciones del tipo amo-esclavo tecnocoloniales o de un operador y su operando, complica las nociones de agencia y de interactividad. Fizek (2022) propone el concepto “jugar a distancia” (*playing at a distance*) o “dis-jugar” (*dis-play*) para referirse a un modo de juego mediado por computadora en el que se delega la acción inmediata en la máquina, participando como uno de muchos agentes posibles en un “enredo algorítmico distribuido”, lo que “fomenta pensar fuera de la primacía del pulgar, cuestionando la agencia y el control directo, cualidades que han sido casi sinónimos de los videojuegos y de la tecnología” (p. xvii).⁸ Pedercini (2020) comenta la modalidad *Autoplay* de *Everything* en términos muy similares: “Pasa suavemente de *one player* a *zero player*. De videojuego a salvapantallas. Y esto es muy coherente con la filosofía del juego, que consiste en descentrar la perspectiva humana. No eres el héroe, eres sólo un nodo en un mundo interconectado. Un mundo que parece existir antes que tú y continúa existiendo después de que dejas de jugar.” Paolo Ruffino (2020) va más allá de considerar al jugador humano como uno más de los posibles agentes de ese enredo algorítmico para especular a partir de su exclusión, señalando que los videojuegos que no requieren participación humana nos ayudan a imaginar un escenario, hasta hace poco inimaginable, de un planeta Tierra sin humanos. Según su argumento, los videojuegos autosuficientes son “cosas con las que pensar” (*things to think with*) al elaborar la imaginación de la vida después de la humana, aludiendo a uno de los miedos del postantropoceno, el que nuestra existencia esté desti-

nada a terminar, como todas las otras fuerzas principales que han dado forma a épocas anteriores. Observar una roca existir en *Rock Simulator* o una montaña en *Mountain*, o dejarlas “operando” por la noche mientras dormimos y por la mañana ver el estado en el que se encuentran y los *achievements* que han desbloqueado, ciertamente nos hace conscientes de que somos prescindibles para que el videojuego siga su curso. Extrapolar esta consciencia al mundo real y darnos cuenta de que en este también somos prescindibles deja de resultar inimaginable.

Mayor accesibilidad de videojuegos cuyo disfrute no está centrado en la superación de desafíos y en la destreza del jugador

La interactividad ha sido identificada como la característica esencial y distintiva de los videojuegos frente a otras formas de expresión. Se presupone que en un videojuego hay que participar activamente, resolver conflictos y realizar acciones significativas, requiriendo un esfuerzo no trivial por parte de los jugadores (Aarseth, 1997; Crawford, 1984; Juul, 2003; Salen y Zimmerman, 2003). Sin embargo, como hemos visto, en los videojuegos contemplativos muchas de las actividades que realizaría el jugador humano en un videojuego convencional están automatizadas, por lo que el videojuego adquiere un notable nivel de autonomía e independencia respecto al jugador, desplazando la interacción humana de su posición central propia de los videojuegos convencionales hacia una posición complementaria, en algunos casos opcional o incluso innecesaria. Stefano De Paoli (2013), en relación al uso de *bots* y *macros* en MMORPGs, traza paralelismos entre la transferencia de habilidades humanas al software de juego automatizado y la descalificación (*deskilling*) de trabajadores derivada de la automatización de la producción en el ámbito laboral, argumentando que el rol del jugador humano, en estos casos, es más el de supervisor que el de participante activo. En los videojuegos contemplativos esta supervisión no requiere de un esfuerzo, destreza o habilidades particulares por parte del jugador, contradiciendo el argumento de Jesper Juul (2003) según el cual el esfuerzo del jugador es un componente necesario del juego, un argumento que ha venido siendo cuestionado con el auge de los videojuegos casuales, más accesibles y fáciles de jugar. El propio Juul estudió esta mayor accesibilidad algunos años más tarde en *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (2009). En esta dirección, tal y como afirma Sonia Fizek (2022, p. 62), “la automatización del juego abre aún más vías para la inclusión y, al mismo tiempo, continúa desafiando la identidad “central” de los juegos como una práctica reservada para una audiencia humana altamente capacitada”. Este hecho desencadena conflictos en la forma en que son recibidos este tipo de videojuegos, tanto por parte de la audiencia, de la crítica y de la investigación, ya que la limitación de la interactividad y el no requerir un esfuerzo por parte del jugador frustra expectativas preconcebidas sobre las que el medio se ha asentado. Algunos *gamers* están acostumbrados a superar desafíos y manifiestan aversión a esta mayor accesibilidad de algunos géneros, mientras que algunas personas que no se sienten identificadas con la identidad *gamer* disfrutan de poder jugar a videojuegos casuales sin el esfuerzo y la dedicación que requieren otros videojuegos, así este tipo de videojuegos suelen ser controvertidos y tienden a polarizar opiniones.

Énfasis en cualidades estéticas mediante un ritmo de juego lento centrado más en la observación que en la acción

La interacción reducida que ofrecen los videojuegos contemplativos, junto al bajo nivel de desafío, el ritmo lento y la narrativa ligera, motivan un modo de juego que privilegia la observación sobre la participación. Al no haber puzzles que resolver, enemigos que derrotar, elementos narrativos que conectar... observar el mundo del juego acostumbra a ser la principal actividad posible. Esto, en muchas ocasiones, puede conducir a la apreciación estética. En una reseña sobre *Placid Plastic Duck Simulator*, el periodista John Walker se pregunta si el hecho de “ahorrarle al jugador casi absolutamente todo lo relacionado con un juego hace que los pequeños elementos que quedan se sientan mucho más significativos” (Walker, 2022). En términos generales, los videojuegos convencionales demandan y/o premian la velocidad (Scully-Blaker, 2016) y están diseñados para que los jugadores puedan afectar el mundo ficticio, narrativa, lúdica y visualmente. Esto contrasta con el tipo de contemplación estética que a menudo se celebra en las artes visuales, donde el objeto artístico permanece fijo y la experiencia del espectador cambia con el tiempo a través de su atención sobre el mismo (Atkinson y Parsayi, 2021). En este sentido, hay posiciones contrarias: aquellos que opinan que, para poder apreciar estéticamente un videojuego, otros elementos como la presión del tiempo o los retos deberían reducirse (por ejemplo Samyn, 2010; O’Brien, 2013; Atkinson y Parsayi, 2021); y aquellos que opinan que reducir o anular elementos del *gameplay* para dejar un mayor espacio a la estética es conservador, y que deberían buscarse modos de potenciar la apreciación estética no limitando el *gameplay* sino a través de este (por ejemplo Galloway, 2006; Juul, 2018; Leino, 2013). Según O’Brien (2013), las demandas narrativas y de *gameplay* de la mayoría de los videojuegos dificultan la contemplación estética, ya que requieren que el jugador dedique su tiempo y atención a la progresión narrativa, eclipsando la posibilidad de contemplar los escenarios del mundo del videojuego. Los videojuegos contemplativos, al posibilitar una observación sostenida en el tiempo, liberando al jugador de realizar muchas de las tareas mediante la automatización de las mismas, tienden a situarse más próximos a esta contemplación estética que los videojuegos convencionales, al menos si entendemos por contemplación estética la mirada ejercida sobre un objeto de arte en un sentido tradicional. “Lo importante en la contemplación estética es una relación productiva entre la posición perceptiva del espectador y la obra misma, que puede fácilmente verse debilitada por el requisito de actuar sobre el mundo o de modificar constantemente lo que se ve. Para proyectar un concepto similar de atracción estética en los videojuegos, es posible que los aspectos lúdicos e incluso narrativos del juego tengan que retroceder, lo que permitiría al jugador permanecer fuera de la acción o encontrar un momento en el juego en el que pueda reducir la velocidad o limitar la intensidad de la interacción” (Atkinson y Parsayi, 2021, pp. 3-4). Esta cuestión está en línea con la “Estética III” que Jesper Juul (2018) cuestiona. Según Juul, existe una contradicción fundamental en los videojuegos: por un lado cumplen el papel de experiencias estéticas comparables a otras formas de arte, mientras que por otro lado tienden a implicar la optimización racional de la estrategia empleada por el jugador, que evalúa los objetos del juego por su utilidad. Desde la tradición de la estética, conceptos como optimización, racionalidad, estrategia y utilidad se sitúan necesariamente fuera de la experiencia estética, cuando nos relacionamos estéticamente con algo lo percibimos sin tener en cuenta

su utilidad práctica. Juul expone cómo los *walking simulators* responden a esta contradicción limitando las opciones de interacción y la necesidad de optimizar las estrategias de juego por parte del jugador, y así el videojuego se adapta mejor a las nociones preestablecidas sobre estética. Sin embargo, esta limitación no le satisface. Según su criterio, la estética debería de ser entendida en términos más amplios, incluyendo no únicamente el apartado visual sino también la experiencia de juego, y sostiene que los videojuegos no deberían buscar la experiencia estética del jugador limitando el *gameplay* sino situándolo en primer plano, que los videojuegos no deberían encajar en nuestras preconcepciones sobre lo que debería de ser la experiencia estética sino forzarnos a reconsiderar qué significa la estética. De un modo similar, Galloway (2006) concluye su análisis de las modificaciones *countergaming* de videojuegos realizadas por artistas como JODI, Cory Arcangel, Anne-Marie Schleiner, Eddo Stern y otros, argumentando que estas modificaciones no son realmente vanguardistas, que son progresivas visualmente pero reaccionarias en cuanto a *gameplay*, ya que lo entorpecen en lugar de contribuir a su desarrollo reescribiendo el juego “como una especie de animación primitiva que carece de cualquiera de las virtudes del diseño de videojuegos” (p. 125). Galloway reclama un *gameplay* radical, nuevas gramáticas de acción. Ciertamente, el panorama de los videojuegos hoy es muy diferente al de Galloway cuando escribió su celebrado texto, hace casi veinte años, y en este tiempo se han publicado numerosos videojuegos con un *gameplay* innovador en múltiples sentidos. Sin embargo, un aspecto interesante en el que los videojuegos contemplativos destacan (y que ya anticipamos) es cómo reducen la importancia del jugador humano, destruyendo la agencia y el control del jugador sobre el mundo del juego y desestabilizando las categorías entre el jugador y lo jugado (Fizek, 2018a, 2018c, 2022; Ruffino, 2020). En una nota al comienzo de *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Galloway (2006, p. 127, nota 2) aclara que prefiere utilizar el término “operador” al de “jugador”, además de para subrayar el aspecto maquínico y cibernético del juego mediado por computadora, porque “operador” abarca jugadores más que humanos. “Los operadores son, en la mayoría de los casos, jugadores humanos orgánicos, pero también pueden ser cualquier tipo de agente de juego inteligente, como un bot o un script”. Es una lástima que Galloway no preste mayor atención a las consecuencias de esta afirmación en el resto del libro más allá de esta nota. Podríamos decir que, en los videojuegos contemplativos, el jugador humano es tan solo un operador secundario, y que el operador principal son los algoritmos que automatizan el juego. Los videojuegos contemplativos, con este desplazamiento, proponen un *gameplay* radical.

Conclusiones

Este artículo ha propuesto una nueva categoría de “videojuegos contemplativos” que fomente y permita el análisis de una tipología singular de videojuegos que, si bien comparten determinadas características con otros géneros establecidos, como los *walking simulators* y los *idle games*, y con ciertas tendencias, como el *slow gaming*, no se encuentra todavía plenamente reconocida. Se han identificado las particularidades que singularizan a los videojuegos contemplativos en relación a estos otros géneros, alumbrando el ángulo

ciego en el que se sitúan y poniéndolos en relación con debates recientes y actuales que ensanchan y cuestionan los límites de lo que entendemos por videojuegos y del tipo de experiencias que estos ofrecen desde una perspectiva estética y posthumana. Los videojuegos contemplativos no requieren de la participación activa de un jugador humano para operar, y esto nos permite repensar el antropocentrismo del diseño, y del estudio, de los videojuegos, abriendo otros caminos posibles que desafían los mitos de agencia, interactividad y control que han acompañado al medio a lo largo de toda su historia.

Notas

1. Utilizo el término “casual” porque está muy extendido y es el que suele utilizar la industria para referirse a este tipo de videojuegos, pero cabe destacar que es un término cuestionado, ya que connota trivialidad, “pérdida de tiempo”, y en ocasiones está asociado a cuestiones de género, simplificando excesivamente unas modalidades de juego a menudo complejas, variables, no necesariamente poco comprometidas y por supuesto no exclusivamente femeninas (Juil, 2010; Hjorth y Richardson, 2014; Hjorth y Richardson, 2020).
2. El diseño y la organización espacial de un videojuego con fines narrativos, ver Jenkins, 2004.
3. https://store.steampowered.com/app/1999360/Placid_Plastic_Duck_Simulator/
4. <https://tale-of-tales.com/TheEndlessForest/>. *The Endless Forest* es un videojuego originalmente publicado en 2006 y la modalidad de salvapantallas, con la que el videojuego se ejecuta automáticamente cuando el ordenador está en reposo, no funciona en la actualidad. Sin embargo, que el videojuego fuese diseñado para ejecutarse automáticamente mientras el ordenador está en reposo es significativo en el contexto de la tipología de videojuegos tratados en este artículo. Tal y como hemos visto, una de las cualidades de este tipo de videojuegos es poder dejarlos ejecutándose con autonomía, sin la participación del jugador humano.
5. *Dreeps* está disponible únicamente para celulares, a diferencia de todos los demás casos mencionados, que se encuentran para consolas y/o PCs. Su incorporación resulta importante para la conformación del corpus de análisis.
6. <http://mountain-game.com/>
7. <http://dreeps.net/>
8. El título de este artículo es un guiño a esta referencia.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Alharthi, S. A., Alsaedi, O., Toups, Z. O., Tanenbaum, T. J., & Hammer, J. (2018). Playing to Wait: A Taxonomy of Idle Games. En *CHI '18: Proceedings of the 2018 CHI Confer-*

- ence on *Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174195>
- Alpañés, E. (12 de marzo de 2023). El 'slow gaming' o cómo los videojuegos están cambiando los disparos y la tensión por agradables paseos. *El País*. <https://elpais.com/estilo-de-vida/2023-03-12/el-slow-gaming-o-como-los-videojuegos-estan-cambiando-los-disparos-y-la-tension-por-agradables-paseos.html>
- Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.
- Atkinson, P., & Parsayi, F. (2021). Video Games and Aesthetic Contemplation. *Games and Culture*, 16(5), 519-537. <https://doi.org/10.1177/1555412020914726>
- Carbo-Mascarell, R. (2016). Walking Simulators: The Digitisation of an Aesthetic Practice. En *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG* (Vol. 13). http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_66.pdf
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill.
- De Paoli, S. (2013). Automatic-Play and Player Deskillling in MMORPGs. *Game Studies*, 13(1). http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli_automatic_play
- Fizek, S. (2018a). Automated State of Play: Rethinking Anthropocentric Rules of the Game. *Digital Culture & Society*, 4(1), 201-214.
- Fizek, S. (2018b). Interpassivity and the Joy of Delegated Play in Idle Games. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(3), 137-163. <https://doi.org/10.26503/todigra.v3i3.81>
- Fizek, S. (2018c). Automation of play: Theorizing self-playing games and post-human ludic agents. *Journal Of Gaming & Virtual Worlds*, 10(3), 203-218. https://doi.org/10.1386/jgvw.10.3.203_1
- Fizek, S. (2022). *Playing at a Distance: Borderlands of Video Game Aesthetic*. The MIT Press.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Hjorth, L., & Richardson, I. (2014). *Gaming in Social, Mobile and Locative Media*. Palgrave MacMillan.
- Hjorth, L., & Richardson, I. (2020). *Ambient Play*. The MIT Press.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). The MIT Press.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. En M. Copier & J. Raessens (Eds.), *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (Vol. 2). Utrecht University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.50560.pdf>
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press.
- Juul, J. (13-15 de agosto de 2018). *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization*. En 12th International Conference on the Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen. <https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/>
- Kagen, M. (2022). *Wandering games*. The MIT Press.

- Keogh, B., & Richardson, I. (2018). Waiting to play: The labour of background games. *European Journal of Cultural Studies*, 21(1), 13-25. <https://doi.org/10.1177/1367549417705603>
- Leino, O. T. (2013). Playability and its Absence – A post-ludological critique. *DiGRA '13 - Proceedings Of The 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_263.pdf
- O'Brien, N. (29 octubre de 2013). Lingering Patience. *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2013/oct/29/lingering-patience/>
- Pedercini, P. (5 noviembre de 2020). *Games Without Players*. 2020 Play Festival, Hamburgo, Alemania. <https://www.molleindustria.org/blog/games-without-players/>
- Ruffino, P. (2020). Nonhuman Games: Playing in the Post-Anthropocene. En M. Coward-Gibbs (Ed.), *Death, Culture and Leisure: Playing Dead* (pp. 11-25). Emerald. <https://doi.org/10.1108/978-1-83909-037-020201008>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Samyn, M. (19 marzo de 2010). *Not a manifesto*. Notgames blog. <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>
- Scully-Blaker, R. (2016). *Re-Curating the Accident: Speedrunning as Community and Practice* [tesis de maestría]. Concordia University.
- Scully-Blaker, R. (2018). Stasis and Stillness: Moments of Inaction in Videogames. En *DiGRA '18 - Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_Paper_1.pdf
- Walker, J. (12 diciembre de 2022). One of Steam's Most Popular Games Is About Watching Rubber Duckies Float. *Kotaku*. <https://kotaku.com/steam-pc-valve-reviews-placid-plastic-duck-simulator-1849881803>
- Zhou, X. (2023). *An Exploration of Interactions and Design Implications of Low-interactivity Games* [tesis de maestría]. Uppsala Universitet.

Abstract: This paper proposes a typology of “contemplative video games” that considerably limit interactivity and do not require active participation on the part of the user, which triggers a series of unique qualities. Through a review of the contextual backdrop, the identification of distinctive characteristics, the commentary on a selection of titles, the underlining of differences with similar genres and the approach of certain cultural implications, this research seeks to contribute to the diversity of perspectives in video game studies and design, inviting us to reconsider some of the preconceived notions about the relationship between player and video game.

Keywords: video games - aesthetics - interactivity - inaction - automation

Resumo: Este artigo propõe uma tipologia de “videogames contemplativos” que limitam consideravelmente a interatividade e não exigem participação ativa por parte do usuário, o que desencadeia uma série de qualidades únicas. Através da revisão dos antecedentes, da

identificação de características distintivas, do comentário de alguns títulos, do sublinhado de diferenças com géneros semelhantes e da abordagem de determinadas implicações culturais, esta investigação procura contribuir para a diversidade de perspectivas nos estudos e no vídeo design de jogos, convidando-nos a reconsiderar algumas das noções preconcebidas sobre a relação jogador-videogame.

Palavras-chave: videojogos - estética - interatividade - inação - automação

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