

“*Can you also cook my cigarette?*”. Sistemas de (des)control, comedia y extrañamiento en el género *fumblecore*

Mateo Terrasa Torres^(*)

Resumen: Los dispositivos de *input* son el instrumento que posibilita la actuación del jugador en los mundos ludoficcionales. Como artefacto físico, sus posibilidades y también sus limitaciones son materiales: sea un mando, un teclado o una pantalla táctil, el número de *inputs* posibles —botones, teclas, etcétera— es finito. Las posibilidades que ofrecen ahora estos dispositivos y sus mapeados son mucho mayores que hace unos años, pero también son más homogéneos. Es una decisión de “calidad de vida”, en consonancia con las prácticas de interfaz y experiencia de usuario (UI y UX), que facilita la entrada de los jugadores alfabetizados al videojuego concreto y elimina asperezas y fricciones. No obstante, también dicta una forma de jugar estándar, impone el modo en que los videojuegos se juegan. En esta tesitura, propuestas como la tendencia de juego *fumblecore* supone una ruptura con esta filosofía de diseño habitual que obliga al jugador a aprender a jugar de nuevo. Esto se debe a unos sistemas de control alejados de la comunicabilidad y finura habitual que pueden provocar frustración y extrañamiento al jugador acostumbrado a lo normativo. Una característica reforzada por el humor *slapstick* que nace de la dificultad de controlar un avatar regido por unas físicas exageradas. En este artículo, profundizaremos en las características que definen esta tendencia de juego y en cómo tensiona las capacidades expresivas del videojuego al romper con uno de sus principios: tener el control.

Palabras clave: dispositivo - *fumblecore* - comedia - extrañamiento - fracaso

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 347]

^(*) Doctor *cum laude* en Filología y Filosofía por la Universitat de les Illes Balears. Especializado en estética, narrativa y cultura del juego y el videojuego, es el autor del libro *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego* de la editorial Shangrila. Actualmente es profesor asociado en el Grado de Diseño y Narrativa de Animación y Videojuegos en la Universidad Católica de Valencia y del Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en UNIR. Participa en el proyecto de investigación “Mito e ideología en el videojuego contemporáneo (LUDOMYTHOLOGIES)”.

Introducción

Los dispositivos de *input* son uno de los mecanismos que median entre el jugador y el juego junto a la unidad central —ordenador, videoconsola, teléfono móvil—. En concreto, estos dispositivos se encargan de transformar las acciones del jugador en su contexto en inputs que la unidad central interpreta y convierte en acciones dentro del juego (Navarro-Remesal, 2016). Su materialidad y diseño, sea un mando, un teclado y ratón, una pantalla táctil o una guitarra de plástico, dictan las posibilidades y limitaciones de lo que se puede hacer y lo que no en un videojuego. A medida que el lenguaje del medio se ha establecido, el diseño material, la ergonomía y las posibilidades de actuación que posibilitan de estos dispositivos se ha estandarizado. Es decir, se han homogeneizado para eliminar las asperezas en el proceso de aprendizaje y entrada (*onboarding*) a los jugadores alfabetizados, perdiendo de camino sus posibilidades expresivas e identidad, algo que los diferencie o que permita jugar de forma diferente.

En este escenario, el *fumblecore* nace como una tendencia de juego que implementa en estos dispositivos de *input* unos sistemas de control complejos y alejados de la estandarización. Así, en cierto modo, obligan a los usuarios a pensar en cómo se juega, en lugar de hacerlo de forma maquina, desnaturalizando —o renaturalizando— el proceso de aprendizaje. Son videojuegos que, en cierto sentido, sitúan a todos los que “tomen los mandos” en el mismo nivel de desconocimiento (Rose, 2013). Es una decisión de diseño que confronta al jugador con una experiencia lúdica alejada de lo normativo. Y es ahí donde reside su atractivo, en la curiosidad genuina de enfrentarse a algo distinto, en aceptar que la pérdida de control es parte esencial de la experiencia lúdica. Por otro lado, de este descontrol se revela la otra característica identitaria del *fumblecore* es el humor. Principalmente, la comedia *slapstick* que surge de la pérdida de control sobre los cuerpos de personajes y objetos con físicas exageradas.

En este artículo proponemos una aproximación al modo en que el *fumblecore* rompe con las bases determinadas por los controles estandarizados y cómo a partir de ello toma forma como tendencia. Para ello, construimos un marco teórico que parte del estudio de los dispositivos en el videojuego, pasando por la idea de la alfabetización y los procesos de aprendizaje para observar cómo el diseño de estos dispositivos empuja hacia un tipo de diseños y formas de jugar estándar. Por otro lado, ampliamos este marco con el estudio del *fumblecore* como tendencia contemporánea. A partir de este marco teórico inicial, el objetivo de este estudio es identificar las características que distinguen esta tendencia de juego, a partir del análisis textual de una selección de videojuegos reconocidos previamente como *fumblecore*.

Para aproximarnos al objeto de estudio, acudimos el modelo de análisis del triángulo MPF (Terrasa-Torres, 2021) como base metodológica, una herramienta analítica inspirada en el modelo MDA (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004) y su revisión (Zubek, 2020), centrada en cómo los mecanismos de un juego se transforman, mediante el *gameplay* del jugador, en experiencias estéticas. Este modelo de análisis añade al modelo MDA todo el aparato ficcional (narrativa, *setting*, arte, sonido, etcétera) y la figura del jugador como agente único —que no sólo juega, sino que interpreta en un contexto determinado— y esencial para manifestar la experiencia estética. De este modo, permite observar cómo se forman

sinergias entre los elementos mecánicos y ficcionales del videojuego y la performance del jugador, que establecen relaciones directas y equilibradas que no pueden entenderse por separado.

A partir del análisis textual de los casos de estudio utilizando el triángulo MPF, se proponen ocho ítems que ayudan a identificar el corpus de diseño de esta singular tendencia contemporánea.



Figura 1. Triángulo MPF de la dificultad. Elaboración propia

Dispositivos de control

El dispositivo de *input* es el órgano expresivo del jugador (Swink, 2009), una extensión de su cuerpo en el mundo ludoficcional (Blomberg, 2018). Estos dispositivos, sean del tipo que sean, delimitan las posibilidades expresivas, la relación directa entre la pulsación de los botones del dispositivo y la respuesta representada en la pantalla (Jørgensen, 2013): lo que se conoce como el mapeado. Asegura Steve Swink (2009) que el mapeado es una forma de expresión estética que modula parte de la sensación de controlar una figura jugable junto a los otros elementos que definen la avataridad, como el método de control, la navegación e interacción con el mundo o la percepción sensorial (Navarro-Remesal, 2016). Los controladores específicos como los instrumentos de *Rock Band* (Harmonix, 2007) o la alfombra de *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) son ejemplos claros de los dispositivos de *input* que proveen un medio para el lucimiento performativo del jugador. Además de disponer los controles para sacar el mayor partido posible de las mecánicas y de los desafíos asociados, aumentan el nivel de implicación. Explica Kristine Jørgensen (2013) que la desarrolladora Harmonix puso mucho esfuerzo en la creación de dispositivos que capturan experiencias particulares, resumidas en “sentirse como una estrella del rock”. Por lo tanto, la avataridad en estos juegos se conjuga en la interfaz física —el instrumento de plástico— que mimetiza el sentimiento idealizado de estar tocando un instrumento y las respuestas audiovisuales en pantalla, tanto por los movimientos del avatar como por la

representación de las notas —los aciertos y errores— y el público que vitorea o abuchea dependiendo de la calidad de la actuación.

La complejidad del dispositivo es muy relevante, así como la disposición y número de los botones y cómo se mapean en un videojuego concreto. El diseño del mapeado, por lo tanto, debe cuidarse pensando en los límites del dispositivo, sobre todo por las diferencias de las posibilidades entre un mando y un teclado y un ratón (Jørgensen, 2013). Entonces, siguiendo los principios del diseño de interfaz de usuario (UI) y de experiencia de usuario (UX), lo relevante del dispositivo de *input* y el mapeado es que sea legible y que, pese a la posible complejidad, sea ergonómico (Schmalzer, 2020).

También es importante la construcción material del dispositivo de características, peso y tacto concretos, que transmiten sensaciones influyentes en la experiencia estética del jugador (Keogh, 2015). Entonces, diferentes dispositivos se traducen en experiencias encarnadas distintas en mayor o menor grado: "change the controller, change the game" (Boluk y LeMieux, 2017). En este sentido, las prácticas de juego emergente que consisten en jugar a juegos como *Dark Souls* (From Software, 2011) utilizando dispositivos no pensados para ello, como guitarras de plástico y alfombras de baile, entre otros, son el ejemplo más significativo de la premisa de Boluk y LeMieux ya mencionada. Supone una desnaturalización del sistema de control vinculada con la esencia del *fumblecore*. Y ambos tienen presencia en plataformas como YouTube y Twitch por razones similares: mostrar el lucimiento personal mediante una "performance atlética" (Terrasa-Torres, 2022).

Alfabetización, estandarización y procesos de aprendizaje

Entre el jugador y el juego se articula un diálogo constante donde el pensamiento del primero se transmite momento a momento al dispositivo utilizado y este responde háptica y audiovisualmente para que el jugador procese estas respuestas e inicie de nuevo el proceso (Swink, 2009). Para que tenga lugar este *loop* de juego, por lo tanto, es requisito que el jugador conozca el dispositivo de *input* y el mapeado. Este conocimiento del dispositivo, como todas las aptitudes, necesita práctica y aprendizaje para forjarlo y depende de los gustos y hábitos del jugador.

El conocimiento acumulado por los jugadores se traduce en el "término indexical de inteligibilidad", según Antonio J. Planells (2015), el principio ligado del videojuego con el aprendizaje cultural. Según este, "la competencia y la destreza en el uso de las mediaciones dependen en gran medida del conocimiento del jugador sobre las mecánicas de juego y las convenciones de género" (p. 156). Esto supone que el jugador necesita un capital lúdico sobre el funcionamiento de los *inputs* de control, que ha adquirido mediante el aprendizaje o de la "percepción mediada", que se traduce en los iconos, interfaces y demás elementos que componen el lenguaje del videojuego.

Por ello, como tantos otros elementos que intervienen en la experiencia de juego, el dispositivo de *input* puede ser una puerta de entrada excluyente para jugadores potenciales (Keogh, 2015), sobre todo teniendo en cuenta la complejidad que han sumado con cada iteración

estos dispositivos (Anthropy, 2012). Clara Fernández-Vara (2015) apoya esta idea y asegura que un dispositivo de *input* puede resultar críptico para jugadores no acostumbrados a ello: "Incluso sabiendo cómo sostenerlo, aprender las combinaciones de botones necesarias para realizar movimientos complejos puede ser un reto" (p. 143). Continúa explicando cómo "requiere conocer multitud de convenciones, desde a qué acciones se corresponden hasta las posibles combinaciones de botones" (Fernández-Vara, 2015, p. 143) para entender el funcionamiento de un controlador. Esto es, la alfabetización del control (Marcotte, 2018), el capital lúdico vinculado a las convenciones que otorgan la capacidad de utilizar un controlador sin haberlo usado antes: para el jugador novato, los mandos contemporáneos pueden ser demasiado complicados y poco intuitivos —por eso los dispositivos móviles con controles táctiles resultan más cercanos a todo tipo de jugadores—.

Escribe Swink (2009) que "cuando tomamos el control de un videojuego desconocido, el jugador se puede sentir inepto, patoso y desorientado" (pp. 20-21). En cambio, para el jugador alfabetizado su manejo es algo natural (Keogh, 2015), el aprendizaje es invisible (Marcotte, 2018) y "ese mismo juego se siente suave, nítido y receptivo" (Swink, 2009, p. 20-21). Esta naturalidad la define Brendan Keogh (2015) como conocimiento cinestésico: las reacciones del cuerpo a las acciones que suceden en pantalla de forma casi automática por las aptitudes y comportamientos adquiridos. Entonces, aunque el sistema de control es el mismo, las sensaciones son diferentes dependiendo de cómo se revele la respuesta en pantalla para cada jugador y en cada contexto.

En el presente, estos dispositivos, y el mapeado asociado a fórmulas de juego concretas, se han estandarizado (Parisi, 2015; Bloomberg, 2018). Miguel Sicart (2017) destaca que las capacidades expresivas de los dispositivos de *input* están estancadas y muestran un repertorio expresivo limitado, que no alcanza a transmitir la experiencia encarnada del jugador. Sucede igual con los sistemas hápticos y de vibración, que dan matices a la experiencia al transmitir sensaciones táctiles; o los altavoces que incorporan algunos controladores que reproducen sonidos concretos que no provienen de la pantalla, ampliando el espacio sonoro.

En esta tesitura, Stephanie Boluk y Patrick Lemieux (2017) plantean la estandarización como un "metajuego estándar" que rige las "reglas invisibles" aceptadas por los jugadores alfabetizados (Marcotte, 2017) y que busca "entrenarlos para consumir software de un modo particular y bien definido" (Boluk, Lemieux, 2017). Estos diseños en los dispositivos y sus mapeados privilegian lo normativo (Boluk, Lemieux, 2017, p. 40) y contribuye a la construcción del jugador estándar (Parisi, 2015), esto es, el jugador "normativo". No solo eso, pues al definir unas formas de jugar estandarizadas, también se acepta un tipo de videojuego "bueno", que incide en la conceptualización de los "*real games*" planteada por Mia Consalvo y Christopher A. Paul (2019), como una construcción legitimada y artificial de lo considerado popularmente como un videojuego de calidad. Entonces, títulos como el seminal *QWOP* (Bennet Foddy, 2008), *Octodad: Dadliest Catch* (Young Horses, 2014) o *Manual Samuel* (Perfectly Paranormal, 2016) rompen tanto con la estandarización de los sistemas de control como con lo considerado un *real game*.

El *fumblecore* como tendencia contemporánea

Explica Ian Bryce Jones (2016) que, en los últimos años, el videojuego independiente ha experimentado una "explosión de los cuerpos" que "han comenzado a reevaluar radicalmente el papel del avatar como entidad encarnada" (p. 86). Se refiere a cómo los videojuegos *fumblecore* exploran las posibilidades expresivas del avatar a partir de la ruptura con los principios del control al explorar, precisamente, la falta de control y el vértigo que provoca. El vértigo es uno de los cuatro ejes que articulan el estudio de Roger Caillois (1986) en torno al juego junto a la competición, el azar y el simulacro. Este define esos juegos en los que priman las sensaciones y "dejarse llevar", aceptar la falta de control. Una característica que encaja a la perfección con la tendencia de juego analizada.

El *fumblecore* es un término que proviene de la palabra de origen inglés *fumble* que define hacer algo torpemente, especialmente cuando se utilizan las manos. Fue acuñado coloquialmente por los medios especializados para designar una tendencia en la industria del videojuego caracterizada por plantear el sistema de control como la principal fuente de dificultad. Este subgénero, también conocida como *QWOPlike* en referencia al seminal *QWOP*, sirve de paraguas para todos aquellos videojuegos con un control complicado como decisión de diseño que se traduce en pantalla de forma de torpeza por la imprecisión al controlar al avatar.

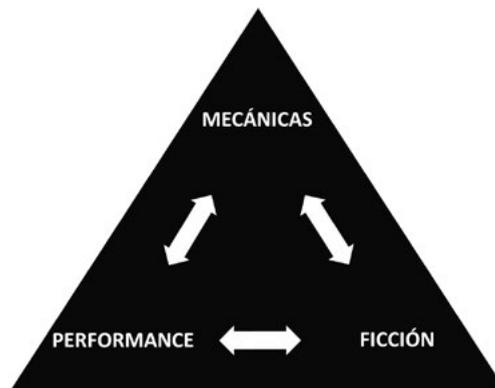


Figura 2. El corredor de *QWOP*. Obtenido de <https://www.foddy.net/Athletics.html>

Son, por lo tanto, videojuegos en los que realizar una tarea tan sencilla como caminar se vuelve especialmente compleja. El mapeado del mando traduce el movimiento del personaje en la pulsación de varios botones al mismo tiempo. Estos sistemas de control granulares (*extreme granularity*) y las interfaces de control desconocidos (*unfamiliar interface controls*) son dos de las claves que, en un artículo para la revista *Game Studies*, detectan Alex Mitchell, Liting Kway, Tiffany Neo y Yui Theng Sim (2020) al categorizar mecanis-

mos que utiliza el videojuego para crear lo que denominan "gameplay poético" a partir de la sensación de extrañamiento. El primer elemento describe cómo algunos videojuegos utilizan esquemas de control extremadamente complejos para realizar acciones que, habitualmente, están diseñadas con un gran nivel de abstracción. Por ejemplo, caminar en un videojuego suele requerir un solo botón o la inclinación de un *joystick*, pero en *QWOP* se necesitan cuatro teclas: Q, W, O y P, dos para los muslos y dos para las pantorrillas. Del segundo elemento, los autores describen la sensación de extrañamiento al utilizar esquemas de control que se alejan de las convenciones. De este modo, Bennet Foddy pone el foco en la naturaleza de los sistemas de control y los mecanismos con los que el jugador interactúa. El *fumblecore*, como tendencia ludoficcional, evidencia el artificio de las convenciones aceptadas por la industria. Al desnaturalizar los sistemas de control, invitan al jugador a prestar atención de nuevo (Soderman, 2021; Mitchel et al., 2020). (Ver figura 2).

Así, estos sistemas de control de granularidad extrema e interfaces alejadas de los cánones son tanto la principal fuente de dificultad como de placer. El *fumblecore* rompe, entre otras cosas, con la premisa del "fácil de aprender y difícil de dominar" del videojuego arcade clásico, transformando tanto el aprendizaje como el dominio sobre el sistema un aspecto difícil. Esta tendencia se caracteriza por la torpeza y la imprecisión al momento de controlar un avatar, lo que provoca situaciones propias del *slapstick* sirviéndose de los controles complejos, imprecisos y contraintuitivos o "*janki*", que M. D. Schmalzer (2020) define como una mezcla de "*bugginess*", "*glitches*" menores, animaciones extrañas, esquemas de control "bizarros" y otras "anomalías". Son videojuegos cómicamente difíciles o "*zaniness*", que abordan el fracaso de modos alejados, otra vez, de lo normativo (Juul, 2013).

El encuentro entre el control complejo y las físicas exageradas provoca una intensa sensación de vértigo por la falta de control, la inercia y la imprecisión sobre la situación, socavando los deseos del jugador de alcanzar un objetivo concreto. Estos objetivos se plantean como situaciones cotidianas o mundanas desde la ficción que son difíciles de superar por la ineficacia del mapeado, como asearse y vestirse en el tutorial de *Manual Samuel*. Al romper la correlación entre las acciones del jugador y la respuesta del sistema (Schmalzer, 2020), se experimenta una falta de control e impotencia que discute las expresiones de poder típicas del medio y a la posición de poder que ocupa el jugador.

Esta configuración deviene en escenas frustrantes, pero también cómicas, al introducir en la ecuación unas físicas muy exageradas que evocan el gag visual de la comedia *slapstick*. Argumenta Aubrey Anable (2018) que los juegos *fumblecore* "son videojuegos diseñados para ser intencional y cómicamente difíciles" (pp. 124-125), que abordan la "estética del fracaso" para generar este efecto cómico. Anable relaciona el fracaso que articula el *fumblecore* con el concepto "*zaniness*", que revela el humor "que emerge en los momentos cuando las limitaciones de nuestros cuerpos se encuentran con las limitaciones del *software* y *hardware* de un juego" (Anable, 2018, pp. 125). Los juegos *fumblecore* "ofrecen nuevas formas de ver y sentir los cuerpos en los videojuegos" (Bryce-Jones, 2016, p. 86), reconociéndose como "sistemas complejos en sí mismos" (Bryce-Jones, 2016, p. 86). Por su parte, Óliver Pérez Latorre (2020) propone que el concepto de *zaniness* es "la disposición de reírse de uno mismo u otra persona frente a la incapacidad de realizar varias cosas al mismo tiempo o en una sucesión tan rápida que acaba desbordándonos" (p. 78). Esta descripción se encuentra muy próxima a las sensaciones que transmiten los videojuegos *fumblecore*.

Al desafiar los métodos normativos del control del jugador sobre los personajes, estos elementos dislocan la experiencia fluida y sin asperezas (Bianchi, 2017). Este desafío señala los límites de la teoría del flujo de Csikszentmihályi aplicada al videojuego, que explica que los jugadores esperan tener una experiencia equilibrada y positiva, sin problemas que alteren su inmersión (Soderman, 2021). No obstante, la experiencia de juego es mucho más compleja y, además de experiencias positivas, está atravesada por tensiones, resistencias y malestar (Martín Núñez, 2023). El videojuego no puede reducirse a una experiencia óptima, porque eso depende de la persona, "¿óptima para quién?". El *fumblecore* se regodea en esta experiencia "anti-flujo", pues incluso la actividad más sencilla en estos juegos provoca una resistencia que provoca una incomodidad acentuada por el tono cómico y ridículo. Aunque es esta combinación de comedia, malestar y ruptura de la norma donde nace el placer de jugarlos.

Casos de estudio

QWOP y *Getting Over It* (2016) son obras del diseñador Bennet Foddy, autor esencial para entender el *fumblecore*. En *QWOP* el jugador controla a un corredor que debe alcanzar la línea de meta, pero traduciendo el "acto de locomoción en un delicado acto de equilibrio entre las teclas Q, W, O y P" (Bryce Jones, 2016) que dan nombre al juego. Esto exige una precisión y coordinación que lo hacen especialmente difícil. Bennet Foddy comenta que su intención fue crear juegos anti-ergonómicos que fuesen "físicamente difíciles de jugar" (Bryce Jones, 2016). El bucle del juego se resume en: intentar una y otra vez llegar a la meta o, como mínimo, avanzar lo máximo posible sin tocar el suelo con la cabeza, lo que añade el desafío añadido de superar récords previos.

En *Getting Over It With Bennet Foddy* el jugador toma el control de un hombre metido en una vasija que se mueve manejando una almádena dentro de un escenario lleno de chatarra. En este caso la dificultad en el control no está en la complejidad de los controles, como en *QWOP* u otros juegos similares, sino en la granularidad de los movimientos de la almádena y en cómo se interactúa con el escenario para impulsarse, detenerse o engancharse. Con esta habilidad, el objetivo es alcanzar la cima, escalar las montañas de detritus cultural —*assets* de videojuegos— mientras la voz *over* de Foddy reflexiona sobre la cultura y el papel del videojuego contemporáneo, citando a filósofos, directores y actores de cine. Pero lo más importante es la reflexión existencial (Gualeni y Vela, 2023, pp. 10-16) sobre el fracaso y sobre cómo el sufrimiento es una parte esencial de la vida, precisamente por cómo el diseño del juego lo refuerza: la precisión que demanda, unido al diseño del escenario y las físicas de los cuerpos, hacen habitual caer y perder gran parte o todo el progreso. Este castigo constante no tiene una recompensa al final del camino, por lo que el valor de superar tan arduo desafío queda en manos del jugador.

En *Octodad: Dadliest Catch* el jugador intenta controlar a un pulpo que se hace pasar por padre de familia. El juego empieza con la boda y, tras una elipsis, se inicia la vida en familia. En este caso, el juego plantea una historia lineal donde cada pantalla son situaciones cotidianas donde debe pasar desapercibido, desde un supermercado a un parque acuático.

Aquí el jugador controla cada una de las cuatro extremidades "humanas" de forma independiente, teniendo que cuidar cómo posiciona cada uno de los tentáculos para interactuar con el escenario. En esta tesitura, caminar intentando parecer humano o prepararse un café, se transforma en una tarea dolorosamente difícil. El concepto de agencia animal (Terrasa-Torres, et al., 2024) describe las complejas relaciones entre sistema, jugador y el avatar animal. En este sentido, *Octodad* muestra una forma de "ser en el mundo" que, asegura Melissa Bianchi (2017), problematiza la normativa del juego antropomórfico y obliga a los jugadores a repensar la experiencia humana y animal. El juego "ofrece una experiencia especulativa en la que los jugadores pueden reflexionar sobre el problema filosófico de la encarnación a través de la lucha de Octodad por parecer ser humano" y que "funciona como una crítica en la que los humanos, su tecnología y cultura se vuelven extraños" (Bianchi, 2017) desde la perspectiva del avatar animal.

Manual Samuel también tiene una historia lineal articulada por situaciones cotidianas donde, como *Octodad*, el protagonista debe pasar desapercibido. En este juego, La muerte otorga al recién fallecido Samuel una segunda oportunidad, con el escollo de mantener su cuerpo inerte. Así, de forma similar a *QWOP*, el mapeado asocia un botón con partes del cuerpo (piernas, brazos, cabeza, columna) y con funciones vitales (respirar y parpadear), como se puede observar en la figura 4. El juego añade una opción cooperativa que aumenta la dificultad, dado que obliga a ambos jugadores a coordinarse el uno con el otro. Sea con un solo usuario o dos, al tener que estar pendiente de las funciones más básicas, incluso tareas tan cotidianas como limpiarse los dientes, vestirse u orinar se tornan especialmente complejas y cómicas.

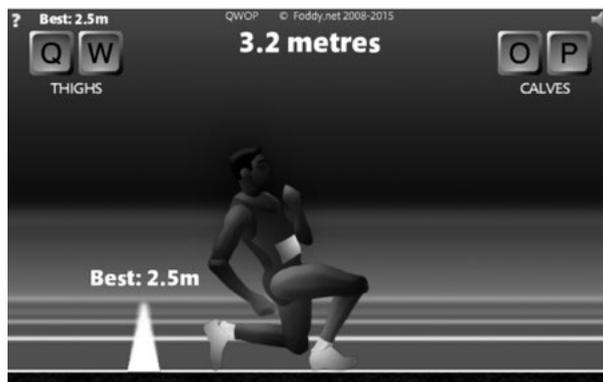


Figura 3. El esquema de control para dos jugadores de *Manual Samuel*. Obtenido de <https://www.nintendo.com/es-es/Juegos/Programas-descargables-Nintendo-Switch/Manual-Samuel-1414869.html>

Balconing Simulator 2020 (Fancy+Punk, 2020) da el control al jugador sobre una figura humana muy esquemática en la habitación de un hotel. El objetivo es correr hacia el balcón y saltar completando acrobacias para ganar puntos e intentar caer en la piscina. Como apuntan Navarro-Remesal, et al. (2023), aterrizar por fuera de la piscina implica, además

de morir, unos puntos extra por un premio llamado "Darwin Award", en homenaje a los premios humorísticos anuales otorgados a la muerte más estúpida. Este sencillo juego encaja dentro del subgénero *fumblecore* por el torpe e impreciso movimiento del sujeto por el pasillo —que simula el estado de embriaguez de los personajes—, donde cada pierna es un botón y requiere un movimiento rítmico para coger impulso. El juego funciona como una sátira del fenómeno del turismo basura y la práctica del *balconing*, lo ridiculiza y lo critica dirigiéndose a una audiencia que reconoce el fenómeno.

El último caso de estudio es *Arctic Eggs* (The Water Museum, 2024), otro *fumblecore* articulado por una historia, aunque en este caso no es lineal ni explícita, pues se sostiene en los crípticos diálogos de los habitantes del lugar. El objetivo del jugador en esta aventura en primera persona es alimentar a los habitantes de la zona, cocinando las estrafalarias recetas que piden. La estructura del juego da libertad para explorar el escenario hasta que consiga alimentar a veintisiete personas para poder tener una conferencia con el Sabio de los siete estómagos y así, tal vez, conseguir la libertad. Porque el avatar del jugador ha sido castigado con la incapacidad de hacer nada salvo moverse y cocinar. El juego puede interpretarse como una lectura sobre los límites de la actuación del jugador —la libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016)— y su diálogo con el demiurgo, o *gamemaster invisible* (Navarro-Remesal; Bergillos, 2021), que vigila y evalúa al jugador, en línea con obras como *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013). En este caso de estudio caminar es tan sencillo como en otros videojuegos en primera persona, por lo que la dificultad proviene de la granularidad del movimiento de la sartén al cocinar los huevos y el resto de los ingredientes —cigarros, vasos con hielo, balas o cucarachas vivas— con físicas *ragdoll* exageradas que formulen situaciones cómicas donde el jugador tiene una posición de impotencia y falta de control. Así, el juego exige precisión de modo similar a *Getting Over It*, donde el jugador puede "hacer" muy poco y, sobre todo, tiene un control impreciso sobre ello.

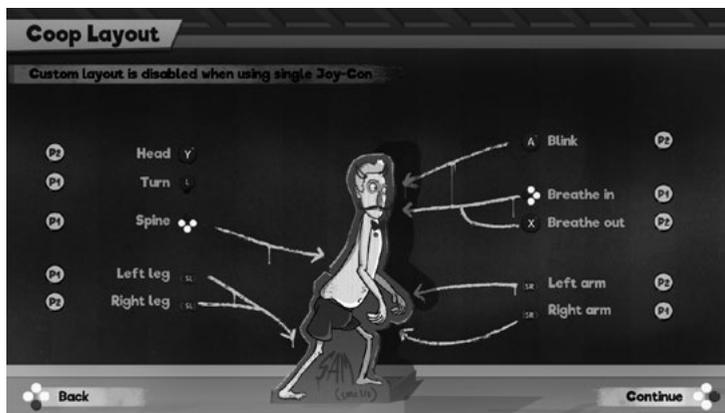


Figura 4. Cocinando un huevo con cigarro en *Arctic Eggs*. Obtenido de https://store.steampowered.com/app/2763670/Arctic_Eggs/

Resultados

Ítem	Descripción	Ejemplos
Mapeado granular	Son los mapeados alejados de las normas de ergonomía, que emplean muchos botones y requieren de una gran coordinación para realizar tareas rutinarias en el videojuego.	Las teclas Q, W, O y P para controlar al corredor de <i>QWOP</i> o los diez botones para mover y mantener con vida a Samuel.
Movimiento granular	Son los sistemas de control que exigen un movimiento muy preciso, pero con una respuesta en pantalla muy imprecisa.	El movimiento del ratón para mover la sartén en <i>Arctic Eggs</i> y los tentáculos de Octodad.
Físicas exageradas	Los sistemas de físicas <i>ragdoll</i> que abundan tanto en la imprecisión en el control como en los rasgos cómicos <i>slapstick</i> .	Las físicas de los ingredientes en <i>Arctic Eggs</i> o el movimiento errático de los personajes ebrios de <i>Balconing Simulator 2020</i> .
Comedia	Las físicas, el diseño audiovisual, así como la historia se imbrican con los sistemas de control complejos para crear escenas de comedia <i>slapstick</i> .	El ridículo de Octodad al intentar pasar desapercibido en el supermercado y de Samuel por parecer vivo.
Fracaso e impotencia	El fracaso se plantea desde los bucles de error y describen situaciones que formulan, en cierto sentido "fantasías de impotencia".	Las caídas en <i>Getting Over It with Bennet Foddy</i> y los constantes fallos al intentar mantener los ingredientes en la sartén de <i>Arctic Eggs</i> .
Reflexión y crítica	Tanto la reflexión metalingüística sobre el videojuego, como discursos explícitos que conjugan tanto el carácter narrativo como mecánico, además de la interpretación del jugador.	La crítica al turismo basura de <i>Balconing Simulator 2020</i> y el monólogo de Bennet Foddy en <i>Getting Over It</i> .
Objetivos claros	Dada la complejidad del control, los objetivos del juego son siempre muy claros.	La meta de <i>QWOP</i> o las tareas de <i>Manual Samuel</i> .
Terreno y obstáculos	El diseño de niveles y objetivos planteado para que el terreno sea un obstáculo en sí mismo.	La montaña de detritus cultural de <i>Getting Over It</i> o los espacios cotidianos llenos de objetos que dificultan el avance de Octodad.

Tabla 1. Características de los *fumblecore*. Elaboración propia.

Para analizar los juegos de la muestra, como apuntamos en la introducción, utilizamos las dimensiones mecánicas, performativas y ficcionales del triángulo MPF. Gracias a este, podemos observar cómo los sistemas de control complejos (mecánicas) exigen precisión y coordinación por parte del jugador (performance) dentro de un mundo ficcional que

abunda en diferentes formas de comedia (ficción) para dar forma al subgénero del *fumblecore*. Además, es importante la capacidad de interpretación (performance) para comprender la propuesta temática y discursiva (ficción) que plantean algunos de los casos de estudio y cómo esta ficción se refuerza mediante los sistemas de control (mecánicas) y viceversa. Partiendo de estos tres ejes hemos seleccionado los aspectos más relevantes para la identificación del *fumblecore* como tendencia ludoficcional. Los siete ítems resultantes no se formulan como elementos cerrados en uno de los ejes del triángulo MPF, sino como categorías que los recorren, se cruzan y solapan, y que podemos observar en casi todos los casos de estudio.

Conclusiones

Los controles torpes y poco intuitivos de los que hacen gala los videojuegos *fumblecore* rompen la relación entre acción, la pulsación de los botones en un dispositivo de input y la respuesta en pantalla. Se trata de un recurso que subvierte la ilusión de control perfecto y operativo que vende el medio ludoficcional como estándar de buen diseño, friccionando la relación directa entre juego y jugador y que se relaciona con una de las bases del videojuego: el vértigo.

En esta tesitura, los controles complejos del *fumblecore* lo alzan como una tendencia de juego asociada a la estética de la dificultad (Terrasa-Torres, 2022), con desafíos mecánicos de habilidad que permiten el lucimiento del jugador. No obstante, su tono ligero y jocoso lo alejan de los principios de los "real games" descritos por Mia Consalvo y Christopher A. Paul (2019). Estos sistemas de (des)control se recrean en la torpeza y el fracaso del jugador al afrontar tareas complejas que en cualquier otro videojuego serían casi automáticas para cualquier jugador alfabetizado. De este modo, el *fumblecore* desnaturaliza las convenciones en los sistemas de control interiorizadas por los jugadores.

En este artículo hemos delineado cómo se significa el *fumblecore* como tendencia dentro del videojuego contemporáneo. Hemos identificado ocho ítems, utilizando el triángulo MPF, que nos sirven para leer sus rasgos significativos, cómo podemos leer este subgénero desde la granularidad de los controles y movimientos, las relaciones entre los objetivos claros y cómo cruzar el territorio, las físicas exageradas que abundan en la comedia, el bucle de fracaso y repetición al que lanzan a los jugadores y sus posibilidades discursivas y metadiscursivas. El modo lúdico y desenfadado en que el *fumblecore* evidencia el artificio de los sistemas de control aceptados y estandarizados sirve como punto de partida para explorar sus posibilidades expresivas de formas que, no necesariamente, deben regirse por la comodidad y ergonomía.

Referencias bibliográficas

- Anable, A. (2018). *Playing With Feelings. Video Games and Affect*. University of Minnesota Press.
- 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*. Seven Stories Press, U.S.
- Bianchi, M. (2017). "Inklings and Tentacled Things: Grasping at Kinship through Video Games". *Ecozon*, 8 (2), 136-150. <https://doi.org/10.37536/ECOZONA.2017.8.2.1354>
- Blomberg, J. (2018). The Semiotics of the Game Controller. En *Game Studies*, 18 (2).
- Boluk, S. y Lemieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. University of Minnesota Press.
- Bryce Jones, I. (2016). Do The Locomotion: Obstinate Avatars, Dehiscent Performances, and the Rise of the Comedic Video Game. *The Velvet Light Trap*, 77, 86-99. <https://doi.org/10.7560/VLT7706>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S.A.
- Consalvo, M. y Paul, C.A. (2019). *Real Games. What's Legitimate and What's Not in Contemporary Videogames*. The MIT Press.
- Fernández-Vara, C. (2015) *Introduction to Game Analysis*. Routledge.
- Gualeni, S. y Vela, D. (2023). Desasosiego al jugar, una perspectiva existencial. En M. Martín Núñez (ed.), *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión* (pp. 14-21), Shangrila.
- Hunicke, R, Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04, 1-5.
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld interfaces*. The MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press.
- Keogh, B. (2015). *A Play of Bodies A Phenomenology of Videogame Experience*. PhD
- Marcotte, J. 2018. Queering Control(lers) Through Reflective Game Design Practices. *Game Studies*, 18 (3).
- Martin Núñez, M. 2023. Cuando el videojuego nos toca, nos atraviesa y nos hiera. En M. Martín Núñez (ed.), *Jugar el malestar. Ludonarrativas más allá de la diversión* (8-13). Shangrila.
- Mitchell, A., Kway, L., Neo, T. y Sim, Y.T. (2020). A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game Studies*, 20 (2).
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila.
- Navarro-Remesal, V., y Bergillos, I. (2021). Press x to Recognize the Other's Suffering: Compassion and Recognition in Games. En L. Joyce y V. Navarro Remesal (eds.), *Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World* (pp.101-110). Brill.
- Navarro-Remesal, V., Pérez Zapata, B. Bergillos, I. y Terrasa Torres, M. (2023). "Air Time!": Balconing Simulator 2020 y la crítica al turismo basura en España. *Libro de actas DiGRAES23*, 88-90.

- Parisi, D. (2015). A counterrevolution in the hands: the console controller as an ergonomic branding mechanism. *Journal of Games Criticism*, 2 (1).
- Pérez-Latorre, Ó. (2020). Emoción y cultura. Sobre el significado afectivo del videojuego. En V. Navarro-Remesal (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 72-79). Shangrila.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Rose, M. (25 de abril de 2013). *The blissfully awkward controls of Surgeon Simulator 2013*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/business/the-blissfully-awkward-controls-of-i-surgeon-simulator-2013-i->
- Schmalzer, M.D. (2020). Janky Controls and Embodied Play: Disrupting the Cybernetic Gameplay Circuit. *Game Studies*, 20 (3).
- Sicart, M. (31 de julio de 2017). *Queering the Controller*. Analog Game Studies. <http://analoggamestudies.org/2017/07/queering-the-controller/>
- Soderman, B. (2021). *Against Flow. Video Games and the Flowing Subject*. The MIT Press.
- Swink, S. (2009). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Routledge.
- Terrasa Torres, M. (2021). *El alma oscura del juego. Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional*. Tesis doctoral UIB.
- Terrasa Torres, M. (2022) *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Shangrila.
- Terrasa Torres, M., Porta Pérez, A. y Montañana Vellilla, J. (2024). Animal Agency. Colapso, encuadres morales e incomunicabilidad en el videojuego ecológico. *Hipertext*, 29, 25-38 <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.02>
- Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*. The MIT Press.

Abstract: Input devices are the instruments that enable player action in ludofictional worlds. As physical artifacts, their possibilities and their limitations are material: whether a controller, a keyboard, or a touchscreen, the number of possible inputs—buttons, keys, etc.—is finite. The possibilities that these devices and their mappings now offer are much greater than a few years ago, but they are also more homogeneous. It is a “quality of life” decision, in line with interface and user experience (UI and UX) practices, which facilitates the entry of literate players into the specific video game and eliminates roughness and friction. However, it also dictates a standard way of playing, it imposes the way in which video games are played. In this situation, proposals such as the fumblecore gaming trend represent a disruption with this usual design philosophy that forces the player to learn to play again. This is due to control systems that are far from the usual communicability and finesse that can cause frustration and estrangement for the player accustomed to the normative. A characteristic reinforced by slapstick that arises from the difficulty of controlling an avatar governed by exaggerated physics. In this article, we delve into the characteristics that define this gaming trend and how it strains the expressive capabilities of video games by breaking with one of their principles: control.

Keywords: devices - fumblecore - comedy - estrangement - failure

Resumo: Os dispositivos de entrada são os instrumentos que permitem ao jogador atuar em mundos ludoficcionais. Como dispositivo físico, as suas possibilidades e também as suas limitações são materiais: seja um comando, um teclado ou um ecrã táctil, o número de entradas possíveis — botões, teclas, etc. — é finito. As possibilidades oferecidas por estes dispositivos e pelos seus mapeamentos são muito maiores agora do que há alguns anos, mas são também mais homogéneas. É uma decisão de “qualidade de vida”, alinhada com as práticas de interface e experiência do utilizador (UI e UX), que facilita a entrada de jogadores literatos no jogo e elimina arestas e atritos. No entanto, também dita uma forma padrão de jogar, dita como os videojogos são jogados. Nesta situação, propostas como a tendência dos jogos fumblecore representam uma rutura com esta habitual filosofia de design que obriga o jogador a reaprender a jogar. Isto deve-se a sistemas de controlo que não têm a comunicabilidade e a subtileza habituais, o que pode causar frustração e alienação nos jogadores habituados às regras. Uma característica reforçada pelo humor pastelão que surge da dificuldade de controlar um avatar regido por uma física exagerada. Neste artigo, vamos aprofundar as características que definem esta tendência dos jogos e como ela força as capacidades expressivas dos videojogos ao romper com um dos seus princípios: o controlo.

Palavras-chave: dispositivos - fumblecore - comédia - estranheza - fracasso

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
