

How Games Move Us: Emotion by Design

ISBISTER, Katherine, (2016).
Cambridge, MA: The MIT Press.
[192 páginas]

IGNAZIO ACERENZA
Universidad ORT Uruguay

Reconociendo el momento histórico que atraviesan los juegos como forma de entretenimiento y, particularmente, como medio artístico y expresivo, Katherine Isbister, docente e investigadora de la Universidad de California, comienza este texto sugiriendo que la conversación en torno a los juegos debería ser tan variada y llena de matices como su objeto. La autora destaca que, a diferencia de otros medios, el juego aún no cuenta con un lenguaje común entre los diseñadores, jugadores y la sociedad en general y, por ende, no hay un modelo o conjunto de herramientas teórico que explique precisamente *cómo* los juegos provocan sensación y emoción en los jugadores.

Con el propósito de remediar esto, Isbister propone abandonar la noción monolítica que la sociedad tiene de los juegos para aceptar la diversidad de géneros, formas y experiencias que en verdad dispone este medio. En un gesto autocrítico, la autora pone parte de la responsabilidad en quienes se dedican al estudio de los videojuegos, demasiado ocupados en un soliloquio académico (comprensible si tenemos en cuenta la temprana edad de la disciplina) como para ofrecer los conocimientos obtenidos al público en general.

Lo que postula la autora, entonces, es brindar al público “una visita guiada de cómo exactamente los juegos en general (y videojuegos, principalmente) pueden despertar empatía, emoción y conexión social, con ejemplos que revelen la experiencia del jugador” (p. 20).

El texto también pretende ofrecer un conjunto de herramientas analíticas y hermenéuticas para entender mejor cómo y por qué los jugadores experimentan emociones durante el *gameplay*, así como exponer una extensa documentación de ejemplos y experiencias de juego, y comprender a fondo las distintas formas de provocar emoción y conexión social entre los jugadores.

Para lograr esto, el texto se divide temáticamente en cuatro capítulos. En cada uno de ellos, la autora explora diferentes dimensiones de la cuestión central del libro, interconectando diferentes modalidades de juego y formas de suscitar emoción en los jugadores con aquellos conceptos y ejemplos propuestos anteriormente. El primer capítulo versa sobre las bases del diseño de emociones; el segundo, sobre instancias de juego multijugador; el tercero, sobre el diseño del movimiento en juegos con controles no tradicionales, y el último, sobre entornos multijugador en línea. El resultado es un texto que sorprende por su fluidez y unidad, y por el genuino entusiasmo con el cual Isbister comenta y especula sobre las posibilidades del medio.

A modo introductorio, en el **primer capítulo**, Isbister identifica la noción de *meaningful choices*, o las elecciones del jugador como el elemento definitorio y mayor potencial expresivo de los videojuegos. Las acciones “performadas” por un jugador, de acuerdo a la autora, replican la dinámica natural de las elecciones diarias y el peso emocional que conllevan: las personas toman decisiones de forma constante, optando por cursos de acción con arreglo a sus objetivos, evaluando en tiempo real y respondiendo afectivamente en la medida que los hechos alteran su capacidad de alcanzar sus metas. Las emociones surgen, entonces, como una rápida (casi instintiva) manera de apreciar acciones posibles y caminos de acción adecuados. A esto se refiere la autora cuando habla de la toma de elecciones significativas, el principal motor de la emoción en los videojuegos.

Isbister articula este concepto con la teoría de *Flow* acuñada por el investigador Mihaly Csikzentmihalyi, y aplicada al *game design* por autores/diseñadores como Jenova Chen (*Flow*, 2006, y *Journey*, 2012) para designar la facilidad que tienen los juegos (entre otras formas expresivas) de inducir un placentero estado de

concentración. En articulación con las *meaningful choices*, la autora enmarca el *flow* como la relación entre los desafíos planteados por un videojuego y las herramientas y posibilidades (en definitiva, las elecciones) provistas al jugador para superarlos.

Para concluir este capítulo, Isbister se adentra en el análisis de los avatares y NPCs como herramientas para suscitar emociones en los jugadores. Enmarca, de manera sintética y efectiva, el funcionamiento de los avatares como formas de proyectar perspectivas, características y situaciones sociales ajenas a la experiencia personal del jugador en varios niveles, desde lo cognitivo (las estrategias aprendidas en el curso del juego) a lo visceral (las habilidades desarrolladas por el avatar durante el juego), pasando por lo social (la empatía) y desembocando en un nivel de la fantasía (en el cual los anteriores niveles se combinan para otorgar al jugador la exploración de múltiples 'yo' ficticiales).

En este último aspecto, la autora destaca la customización de los personajes como una forma efectiva de alentar la proyección y apego emocional con los personajes ficticiales y sus asuntos: la encarnación de un jugador en su avatar se ve efectuada a través del *gameplay* y esto, a su vez, le permite vincularse en un registro emocional y afectivo a los hechos y decisiones que se le presentan en el juego.

El foco del **segundo capítulo**, en tanto, es la interacción humana en ámbitos sociales (tanto presenciales como *online*) como elemento a conjugar con los conceptos presentados en las páginas anteriores. De manera precisa y sintética, y acompañada por excelente documentación de gran riqueza ilustrativa, Isbister define a grandes rasgos las tres formas principales de provocar involucramiento y respuestas emotivas en videojuegos: el juego coordinado, los avatares sociales y el juego de roles.

En uno de los pasajes más interesantes de todo el texto, la autora describe con claridad meridiana cómo se articulan los tres aspectos. Según Isbister, asumir un yo virtual en un entorno multijugador trae a colación la mirada y expectativas de otros jugadores, y, por consiguiente, los jugadores cargan con ellas a la hora de conformar su identidad *in-game*. Al encontrarse realizando

la *performance* del Yo mismo, el jugador está entablando una interacción social en tiempo real a través de la óptica del juego de roles y enriqueciendo los niveles anteriormente mencionados.

En los juegos multijugador, afirma la autora, las acciones significativas que componen la experiencia del *gameplay* de cada individuo se combinan para crear experiencias sociales compartidas entre los jugadores, sin importar la dimensión ‘virtual’ en la que se desarrolla el juego mismo. Los diseñadores, entonces, utilizan la coordinación entre los jugadores (con arreglo a sus objetivos comunes), complejos sistemas de customización (como el sistema de creación de personajes de *City of Heroes*) y elaboran ciertas situaciones sociales en el marco del *gameplay* como forma de generar experiencias emocionales colectivas. De este modo, la autora concluye que ningún otro medio dispone de este grado de poder transformativo y emocional a nivel tanto individual y privado, como relacional y social.

El **tercer capítulo**, en tanto, comienza con un esfuerzo de la autora por desarticular finalmente el prejuicio popular que caracteriza erróneamente al acto de juego como una instancia de estatismo, inactividad e incluso inexpresividad respecto a la pantalla, a la vez que ofrece un breve pantallazo de diversas formas en que diseñadores pueden utilizar el movimiento para lograr impacto a nivel emotivo en el jugador. Desde videojuegos que fomentan la cooperación a través de la generación de intimidad con la ruptura de los espacios personales (*Ninja Shadow Warrior*) hasta la competencia a través de la supremacía física sobre el oponente (*Joust* o *Hit Me!*), o la generación de sensaciones de pertenencia grupal a través de la competencia con otros colectivos (*WiiSports* o *YaMove*), Isbister ofrece una documentación ecléctica que contribuye a ilustrar las distintas estrategias para generar respuestas emocionales en los jugadores, al tiempo que da cuenta de la variedad de experiencias que ofrece el medio videolúdico en materia de género y modalidades de juego.

Los cuerpos, de acuerdo a Isbister, dan forma a nuestra experiencia emocional, tanto en la vida real como dentro del *gameplay*. Lejos de inmovilizar y devaluar el cuerpo, concluye, el diseño de videojuegos tiene la capacidad para mejorar y potenciar

la implementación del *gameplay* a través del movimiento, contribuyendo a “acoplar lo físico y lo emocional, grácilmente aumentando y transformando nuestras interacciones y dando soporte a nuestra *performance* de quiénes somos o de quién queremos ser” (p.120-121.)

Las modalidades de juego *online*, en cambio, son el interés principal de Isbister a lo largo del **cuarto capítulo**. La difusión de las telecomunicaciones y el juego en redes, comenta la autora, otorga a los diseñadores nuevas formas de unir a la gente alrededor de experiencias emocionales compartidas. De acuerdo a Isbister, a menudo los videojuegos replican actividades de la vida diaria para fortalecer vínculos: regalos, compartir hobbies y lugares, y otras experiencias que ella describe como “emocionales y transformativas”. En sus vertientes más cooperativas, estos mundos *online* funcionan como una suerte de campamentos de veranos, en los cuales los jugadores se ven incentivados al desarrollo personal y a generar vínculos afectivos con otros a través de la conquista colectiva de los desafíos impuestos por el juego.

En juegos en los cuales los jugadores necesitan adquirir recursos, equipamientos y poderes, por ejemplo, el intercambio de estos valores cumple importantes funciones sociales. Isbister destaca que los intercambios no sólo responden a intereses particulares, sino que también pueden representar el tipo de relación que los jugadores tienen entre sí y, por añadidura, la relación entre sus personajes ficticiales.

En instancias competitivas, en cambio, los videojuegos *online* requieren elaboradas planificaciones, comunicación e incluso estructuración social en clanes, facciones o *guilds*: estas estructuras a menudo sobreviven a sus juegos de origen e implican el desarrollo de normas y jerarquías sociales, contextos metaficticiales y poderosos vínculos afectivos entre sus miembros. En mayor escala, los juegos contemporáneos crean enormes comunidades en torno al intercambio de experiencias e información relevante para el juego en foros y páginas oficiales y extra-oficiales. Estas comunidades tienen códigos, usos sociales, valores y reglas propios, y son una novedosa forma de generar adhesión y pertenencia entre los jugadores.

No obstante, al acercarse al cierre del último capítulo, la autora abandona por completo su acercamiento metodológico a la cuestión central del texto para embarcarse en una exploración tangencial y prescindible sobre problemáticas asociadas al juego *online*, como el desarrollo de adicciones y el cierre de servidores de juegos aún populares, en lugar de limitarse al propósito original de analizar la mecánica de las emociones en el *gameplay* online. Isbister afirma, de manera poco feliz y que retrotrae precisamente a sus objeciones del primer capítulo, que a menudo estar concentrados en lo que ocurre en el juego *online* implica una desconexión de lo que ocurre fuera del *gameplay*, un tema de discusión que tal vez estaría mejor situado en otro texto y, en definitiva, en otra coordenada histórica (como en la proliferación de estudios sobre los efectos psicológicos nocivos de la exposición a videojuegos de la década de los 90).

Sin embargo, estos pasajes poco felices no oscurecen el brillante trabajo de exploración y documentación de la autora. El gusto ecléctico de Isbister contribuye a conformar una muestra de análisis amplia, rica en variaciones y matices, que van desde juegos populares de serie AAA a juegos independientes de sobremesa: de esta forma, al apartarse de los ejemplos tradicionales, realiza una gran contribución al alfabetismo de sus lectores y a la maduración de la perspectiva popular en torno al medio y sus infinitas potencialidades.

Cabe destacar también la refrescante combinación de erudición y entusiasmo con la que la autora marca el tono del texto. Su prosa simple y accesible, sin un rigor formal demasiado estricto, invita a la lectura y da mérito a su intención de acercar los conocimientos adquiridos a un público menos especializado. Por este motivo, *How Games Move Us* demuestra ser de más utilidad para novatos en el campo de estudio o diseñadores de juegos interesados en un acercamiento académico a su disciplina que para experimentados estudiosos del tema, para quienes anteriores publicaciones de esta investigadora (referenciados a menudo en este texto) pueden resultar más rigurosas, detalladas y esclarecedoras.