

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «POSIBLES»

Modos y estéticas de la espera en los videojuegos

Alejandro Lozano

Universidad de Salamanca

Fecha de presentación: marzo 2022

Fecha de aceptación: julio de 2022

Fecha de publicación: julio de 2022

Cita recomendada

Lozano, Alejandro. 2022. «Modos y estéticas de la espera en los videojuegos». En: Alsina, Pau (coord.). «Posibles». *Artnodes*, no. 30. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.398865>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Este artículo examina varias posibilidades de implementación de la espera en los videojuegos. Comienza identificando cómo el deseo de suprimir tiempos muertos es un principio técnico general en la creación de experiencias videolúdicas. Esta premisa de diseño viene motivada por la naturaleza de los videojuegos como productos de *software*, y genera lo que John Sharp y David Thomas denominan una «estética de la elección significativa» que enfatiza la capacidad de acción del jugador frente a la inactividad. En estas coordenadas, el acto de espera aparece como un defecto estético o una situación indeseable y va asociado a un uso correctivo, como sucede con las penalizaciones al jugador cuando comete un error mediante una cuenta atrás.

Frente a esta estética punitiva de la espera, se revisará el papel que juega la necesidad de aguardar a que algo suceda en los videojuegos. Siguiendo la teoría de Víctor Navarro Remesal, se diferenciará entre: 1) modos de la espera que son periféricos o externos a los componentes centrales del *gameplay* y 2) aquellos que forman parte del sistema central. Dentro de las mecánicas nucleares del videojuego, se hará una distinción entre un uso puntual, por un lado, e intensivo, por otro, de los tiempos muertos. Los principales casos de estudio serán *Dark Souls* (From Software 2011), *The Sims* (Maxis 2000), *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo EAD 2000) y *The Longing* (Studio Seufd 2020); también se mencionarán otros títulos como apoyo secundario. En estos casos, los periodos de espera alternan con episodios de alta actividad que demandan una mayor atención del

jugador, articulando una necesidad de esperar que, lejos de ser superflua o accesorio para el *gameplay*, determina la experiencia en su conjunto.

Palabras clave

espera; tiempo; estética; videojuegos; *gameplay*

Modalities and aesthetics of waiting in video games

Abstract

This article explores the implementation of waiting in video games. The starting point argues that the elimination of time-outs acts as a technical principle in the creation of video game experiences. This premise is based on the idea that video games are software, calling to mind what John Sharp and David Thomas call an “aesthetic of meaningful choice”. This aesthetic paradigm emphasizes the agency of the player, so that waiting is regarded as either a flaw or a sanction. Time-outs after the player makes a mistake in a shooter video game are a clear example of this aesthetic of waiting as punishment.

In opposition to this notion of waiting as a defect, the article analyzes the many roles that time-outs play in video games. Following Víctor Navarro Remesal’s theory, it is possible to differentiate between modalities of waiting that are 1) external to the core components of gameplay, and those that are 2) an integral part of the video game. Once inside the game’s central system, a further distinction can be made between episodic and intensive uses of waiting. The main case studies are Dark Souls (From Software 2011), The Sims (Maxis 2000), The Legend of Zelda: Majora’s Mask (Nintendo EAD 2000) and The Longing (Studio Seufd 2020); other video games will be mentioned as supplementary examples. In these cases, time-outs interlace with moments of high activity that require more involvement from the player. In all of them, the need to wait is not an accessory but essential to the overall experience.

Keywords

waiting; time; aesthetics; video games; gameplay

Introducción

Es ya un lugar común afirmar el triunfo de la aceleración en las sociedades contemporáneas y la mercantilización del lucrativo recurso en que se ha convertido el tiempo. Se trata de un fenómeno del que hablaron intelectuales como Guy Debord, Paul Virilio o Gilles Lipovetsky a propósito de las derivas del capitalismo tardío, y que ha convertido la idea de una «economía de la atención» en un lugar común del estudio socioeconómico de las sociedades desarrolladas contemporáneas (Goldhaber 1997). La industria del videojuego, como uno de los agentes de mayor peso en el mercado cultural actual, ha perfeccionado esta dinámica. En ocasiones, se hace inevitable mirar con cierta ansiedad esas fechas del calendario en las que, año tras año, convergen ferias y eventos donde se presentan innumerables nuevos productos. Víctimas de una oscura inclinación por dar cuenta de todo lo que aparece en el

mercado, deseáramos que el tiempo se detuviese lo necesario como para estar al día.¹

Una de las consecuencias de la aceleración es la voluntad de suprimir esperas. En el marco de lo que Jonathan Crary denomina «capitalismo 24/7», el único reducto que aún logra resistirse a las lógicas de racionalización e instrumentalización es el sueño: incluso «se ha vuelto inaceptable esperar mientras algo se conecta o se descarga» (Crary 2013, cap. 3, párr. 31). La espera, que ha sido un componente fundamental de la filosofía occidental en múltiples sentidos,² se encuentra en un proceso de erosión que conduce a percibirla como un defecto que empobrece toda experiencia. Este fenómeno se manifiesta con especial claridad en los videojuegos. Como prueba de ello se encuentra el hecho de que, desde el punto de vista técnico, una parte significativa de las mejoras de cada generación de videoconsolas consiste en reducir los tiempos de carga.³

1. Síntoma de esta ansiedad es la existencia de plataformas como GG (ggapp.io) que funcionan como una base de datos para almacenar tanto los videojuegos que se han completado como los que están pendientes. Hay aplicaciones similares para libros (goodreads.com) y películas (letterboxd.com).
2. Domingo Hernández ha analizado el papel de la espera en el arte contemporáneo. Como parte de su estudio, señala cómo la espera ha sido determinante en la comprensión de determinados planteamientos metafísicos y teológicos de la Antigüedad, mientras que en el siglo XX adquirió un cariz existencialista relacionado con el temor y la angustia, pero también con la esperanza. Como parte de su estudio, afirma también que, en el tiempo presente, «con estos caracteres de vertiginosidad, y por lo menos a primera vista, ha desaparecido un fenómeno que [...] nos había acompañado desde hacía mucho tiempo: la espera» (Hernández Sánchez 2002: 114).
3. A fecha de redacción de este artículo, una de las videoconsolas de última generación es la PlayStation 5 de Sony. Tanto la prensa como la propia compañía destacaron el almacenamiento de estado sólido (SSD) que incorporaba como una de las innovaciones más eficientes debido a su eficiencia. Durante un evento de presentación del dispositivo, Marc Cerny, arquitecto jefe del desarrollo, afirmó que «la unidad SSD es la que cambia el juego en la próxima generación de consolas» (Pastor, 2020).

Este artículo propone cuestionar la idea de la espera como un defecto estético y revisar su condición y función en los videojuegos. Para ello, se establecerá en primer lugar el marco teórico que fundamenta la voluntad de suprimir esperas en la experiencia videolúdica. El principal recurso será lo que John Sharp y David Thomas han denominado «estética de la elección significativa». A continuación, se distinguirán diferentes modalidades de espera que tienen lugar en los videojuegos y se mostrarán sus implicaciones para la experiencia estética videolúdica. El apoyo central para este apartado será la teoría del videojuego de Víctor Navarro Remesal (2016), por su diferenciación entre un sistema exterior o entorno y un sistema central que, en su combinación, definen el videojuego como un artefacto interactivo. Se complementarán las diferentes modalidades de espera propuestas señalando algunos casos que demuestran que, lejos de arrinconar el acto de espera como un desperfecto indeseable, es posible integrarlo dentro de una propuesta videolúdica y transformarlo en un elemento fundamental de su estética.

La finalidad de este artículo consistirá así en tratar de poner de relieve la riqueza y posibilidades de un fenómeno de inestimable valor filosófico y estético en su aplicación al relativamente reciente medio del videojuego. Al fin y al cabo, la espera ha formado parte de la práctica artística en toda su amplitud. Lo comprobamos en la espera cotidiana de la pintura homónima de Degas, creada en torno a 1882; en el azucarillo disolviéndose en agua con el que Bergson ilustra la idea del tiempo vivido como duración (Bergson 1963: 438); en la espera existencial del Godot de Beckett, que se hace de rogar, y en ese «perpetuo estar en guardia» ante la posibilidad de que algo pase en *El mar de las Sirtes* (Gracq 1998: 69), entre tantos otros casos. La espera continúa ofreciendo en la actualidad interesantes posibilidades estéticas que también se están explorando desde los videojuegos.

1. El imperativo técnico de la eliminación de esperas

La supresión de esperas en los videojuegos ha de situarse en el marco más amplio del desarrollo histórico de las tecnologías digitales. En *Fun, Taste and Games*, John Sharp y David Thomas (2019) han revisado las fuentes más relevantes que se han utilizado para aprender a crear videojuegos desde la década de 1980. De acuerdo con su estudio, el enfoque dominante de la literatura de referencia se orientaba fundamentalmente a la práctica del diseño de videojuegos como productos de ingeniería del *software*. Primaban valores como la optimización de recursos y la eficiencia del código para utilizar la cantidad de memoria

más apurada posible. La inclusión de enfoques para crear videojuegos que planteasen alternativas al modelo basado en el desarrollo de software solamente habría tenido lugar a comienzos de los 2000, tras la emergencia de los *game studies* como un campo académico que abrió la puerta a enfoques humanísticos y artísticos.

El análisis de Sharp y Thomas apunta a la paulatina consolidación de una narrativa que habría venido determinando significativamente tanto qué es un videojuego como los principios que deben regir su proceso creativo. En el núcleo de este discurso se encontraría un modelo que concibe los videojuegos como sistemas interactivos y concede una importancia fundamental a los procesos de toma de decisiones. Sharp y Thomas califican este paradigma como una «estética de la elección significativa» que habría determinado significativamente el desarrollo del medio videolúdico durante las últimas décadas.

La metáfora del sistema cibernético y el valor de la eficiencia no son en absoluto nuevos en la estética de las tecnologías digitales, y de hecho impregnan la cibercultura de finales del siglo xx.⁴ En su genealogía del sujeto poshumano, Katherine Hayles se remontó a la teoría de sistemas de la cibernética para localizar uno de los focos originales que conducían a la posición privilegiada de la información por encima de la materia en la cultura digital de las décadas de 1980 y 1990. En el contexto de las conferencias Macy, «era central cuánta información podía fluir a través del sistema y con cuánta rapidez podía moverse» (Hayles 1999: 52). También Fred Turner encuentra en la cibernética de las décadas de 1940 y 1950 un momento fundamental para la consolidación de la «metáfora computacional» (Turner 1999: 16-28), que plantearía la posibilidad de concebir la relación entre humanos y máquinas como un intercambio de información lo más eficiente posible entre sistemas. Si, como señalaba Bauman, lo característico de la época del *software* es la «casi instantaneidad» (Bauman 2002: 127), y los videojuegos han sido pensados fundamentalmente como piezas de *software* hasta hace tan solo las dos últimas décadas, resulta coherente suponer que este enfoque sistémico, orientado al perfeccionamiento técnico y a la eliminación de lapsus y tiempos muertos, también ha determinado el desarrollo del medio.

En un sentido cultural más amplio hay que considerar, además, que la espera está vinculada al aburrimiento. Lo denota de manera literal la *Langweile* alemana, esa «larga espera» que caracteriza al aburrirse. Los «pasatiempos» son actividades con las que «matar el rato» para lidiar con situaciones claramente aburridas en las que hay un tiempo muerto y se aguarda a que algo suceda. Sobre las relaciones entre aburrimiento y espera desde un punto de vista psicológico, Danckert (2019: 45) señala que lo contrario a aburrirse es la inmersión profunda que caracteriza al *flow* tal y como lo teorizó Csikszentmihályi (1990). La

4. El alcance del enfoque sistémico y el privilegio de la respuesta rápida en la cultura digital ha llegado también a las series que giran en torno a la historia de la informática. El cuarto episodio de la primera temporada de *Halt and Catch Fire* (Cantwell y Rogers 2014) se centra en la necesidad de diseñar un ordenador capaz de satisfacer el umbral de Doherty. De acuerdo con esta norma de la informática, atribuida al ingeniero Walter J. Doherty y su equipo, un tiempo de respuesta de la máquina superior a 400 milisegundos puede provocar que la atención del usuario decaiga.

metáfora del flujo se ha consolidado como una de las piedras angulares del diseño de videojuegos de acuerdo con diversos manuales (Salen y Zimmerman 2004: 336-338, 350-352; Swink 2009: 23). Según ella, el usuario puede sumergirse durante horas cuando los retos de un juego encuentran el punto dulce en el que el desafío se ajusta a las destrezas adquiridas hasta el momento.

Ya sea por *flow*, ya por aburrimiento, hay un lenguaje visual y táctil que nos habla de la textura del tiempo y, por consiguiente, de su consistencia; un tiempo dúctil. En el momento actual, hay todo tipo de tecnologías para modular este tiempo experimentado, y de todas ellas los videojuegos destacan en buena medida como el pasatiempo definitivo por la variedad de formatos y géneros que ofrecen al jugador aburrido. Jason Farman lo explica acertadamente cuando dice que, si bien es cierto que siempre hemos tenido vías para amenizar las esperas, «la sincronización de nuestra era de los medios móviles, junto con el ritmo acelerado de la vida cotidiana, ha hecho que esperar se parezca a un *bug* en el sistema» (Farman 2018: cap. 1, párr. 51). Acaso esperar sea también un *bug* en el sistema videolúdico, y así la eliminación de esperas se puede entender como imperativo técnico y principio creativo de los videojuegos.

2. Modos y estéticas de la espera en videojuegos

La década de 2010 ha manifestado una creciente resistencia ante la reducción del tiempo a su valor de cambio y su inserción en lógicas de eficiencia y productividad. Hay cierta «hambre de tiempo» (Martín 2018: cap. 2, párr. 37) que se puede encontrar en ámbitos inesperados como la televisión lenta noruega, famosa por emitir extensos directos protagonizados por el trayecto de una línea de ferrocarril o personas tejiendo suéteres.⁵ En clave mitad lúdica, mitad kafkiana, Eric Zimmerman y Nathalie Pozzi propusieron con *Waiting Rooms* el concepto de la sala de espera como catalizador de dinámicas sociales de cooperación y rivalidad: el Rubin Museum de Nueva York se convirtió en un laberinto de pesadillas burocráticas que se podía atravesar utilizando una cantidad aleatoria de *tokens* recibidos al comienzo... o rellenando formularios y esperando pacientemente (Ehrhardt 2016). En *Goldberg*, Marina Abramovic hacía esperar en silencio a los asistentes como ingrediente previo para escuchar las *Variaciones Goldberg* que interpreta Igor Levit. Era fundamental para este proceso que se desprendiesen del *smart-phone*, acelerador temporal por excelencia, y utilizasen auriculares con cancelación de ruido (Farago 2015). Y en España, el [Instituto del Tiempo Suspendido](#) (ITS), impulsado por Raquel Frieria y Xavier Bassas, realiza una exhaustiva práctica artística en torno a las

relaciones entre tiempo y vida, indagando especialmente en torno al tiempo improductivo. La «anti-institución» del ITS combina la práctica artística, instruyendo a los interesados sobre los «cronodelitos», la «crononormatividad» y la «cronodiversidad», con una labor divulgativa acerca de publicaciones y reflexiones actuales sobre alternativas a la instrumentalización del tiempo.

Parece que los videojuegos también padecen esa hambre de tiempo de la que habla Juan Martín Prada. También desde la última década se han levantado voces, tanto en la teoría como en la práctica, que señalan las costuras de las estéticas del *flow*. Braxton Soderman se ha pronunciado abiertamente «contra el *flow*» y ha señalado cómo en el presente siglo, que ha sido calificado por algunos como «lúdico» (Zimmerman 2014), el juego «ha perdido su inocencia» (Soderman 2021: intro., párr. 40). Para Soderman, las implicaciones de una hegemonía del flujo van más allá de lo lúdico y deben explicarse (y criticarse), desde un enfoque más amplio. El «sujeto fluyente» (*flowing subject*) apuntaría a la disolución de estados discretos de la conciencia en una corriente o unidad de procesos que, de acuerdo con la teoría de Csikszentmihalyi, suponen el tipo de experiencia óptima para el individuo. En este sentido, el *flow* se opondría a fenómenos como la interrupción o cualquier ruptura de un patrón homogéneo. Víctor Navarro Remesal (2021) también ha observado cómo, especialmente desde la pasada década, se introduce un estilo de juego que trasciende los géneros y se caracteriza por un protagonismo de la lentitud y la pausa. Entre ellos destacarían títulos como *Journey* (Thatgamecompany 2012) o los conocidos como *walking simulators*, en los que la principal mecánica consiste en recorrer el mundo del juego. Por último, y en una línea de exploración similar, Rainforest Scully-Blaker (2020) ha realizado un acercamiento a un fenómeno aparentemente marginal o de segundo orden como es la inacción en los videojuegos. Su propuesta diferencia entre dos modalidades de acción suspendida, la *stasis* y la *stillness*, cada una de ellas motivada por múltiples factores, como puede serlo el deseo de adoptar un estilo de juego pausado que se podría analizar como una expresión de resistencia, pero también como una forma de complicidad con el sistema.

En las teorías y los casos mencionados tiene lugar una reconsideración del tiempo que le otorga complejidad y plantea alternativas a la experiencia temporal ordinaria, marcadamente instrumental. Se puede observar cómo va creándose un vocabulario amplio para hablar de la temporalidad videolúdica, lo que demuestra cómo, en los videojuegos, el tiempo es una pieza fundamental del proceso de diseño y su implementación no es unívoca. En la narrativa videolúdica se aplican técnicas heredadas de otros medios, como la elipsis, aunque también hay aspectos y procesos temporales que destacan particularmente en la experiencia del videojuego, como la repetición cuando no se supera

5. En el sitio web de la NRK, la televisión pública noruega, se habla del fenómeno de la Sakte TV en clave de resistencia. La pregunta que formulan, y que queda abierta, es: «¿Podría tratarse de una reacción frente a un ritmo de vida estresante?» (<https://www.nrk.no/presse/slow-tv-1.12057032>).

un desafío y es necesario rehacer una serie de pasos (Lozano 2018). En los modos de un jugador o en multijugador local, los jugadores suelen tener la posibilidad de pausar la partida a voluntad por diversas razones, por ejemplo, para tomarse un descanso. Pero, más allá de la pausa voluntaria, la espera videolúdica presenta matices con una riqueza expresiva que merece la pena explorar. ¿Qué sucede con los tiempos muertos y la inevitable espera asociada a ellos?

A continuación, se expondrán las modalidades de la espera durante la experiencia videolúdica. Será imprescindible aquí la teoría de Víctor Navarro Remesal, que distingue dos grandes dimensiones que caracterizan al videojuego entendido como un sistema. Una de ellas es el sistema exterior o entorno, que comprende factores contextuales periféricos al núcleo lúdico y que condicionan la experiencia del jugador (Navarro 2016: 38-57). La otra es el sistema central, que comprende lo que se conoce comúnmente como «videojuego» y engloba las reglas, los objetos y las mecánicas que definen la interacción entre ellos, así como la trama ficcional y narrativa que otorga sentido a la interacción del jugador con el sistema (Navarro 2016: 58-97). Utilizando este marco como referencia, cabe distinguir entre una modalidad de la espera que tiene lugar en la capa exterior del videojuego y otra que sucede como consecuencia de la interacción con el núcleo lúdico. Dentro del sistema central del videojuego, es posible diferenciar asimismo entre un uso puntual de la espera y uno intensivo en relación con el papel que juegan con respecto a otros componentes del diseño. En resumen, este planteamiento da lugar a tres modos de la espera en los videojuegos, cada uno con implicaciones que determinan la experiencia videolúdica en un sentido estético.

2.1. La espera en la periferia del juego

En la teoría de Víctor Navarro Remesal, el sistema externo al núcleo lúdico comprende un abanico muy amplio de factores que condicionan la experiencia del videojuego, como el género del título, las tendencias, los mercados o los condicionantes socioculturales (Navarro 2016: 57). El presente artículo se centra en el aspecto tecnológico, es decir, en las características del sistema que permite la ejecución del juego en cuestión y que entendemos como una combinación de *hardware* y *software*: ordenadores portátiles y de sobremesa, videoconsolas, etc.

Ya se ha mencionado que una de las metas que se marcan las desarrolladoras de videojuegos es suprimir esperas durante la carga de pantallas, escenarios, menús y, en general, de todos los componentes del videojuego. Existen numerosas estrategias para informar al jugador del estado de la carga de archivos de modo que pueda saber que el proceso funciona correctamente y no se ha producido ningún fallo o *crasheo*. Entre los recursos más comunes se sigue encontrando, década tras década, la conocida pantalla de carga. Se trata de un recurso de notable complejidad desde el punto de vista del diseño del videojuego, y abordarlo en su totalidad escapa al enfoque de este artículo: hay pantallas de

carga que consisten en una sencilla barra de progreso similar a la que encontramos en otros productos de software, y también hay soluciones integradas en la trama ficcional del juego, como cuando en *Mass Effect* (BioWare 2007) se recurre a un desplazamiento en ascensor de duración variable en función del tiempo requerido para cargar el escenario.

Independientemente de las posibles aplicaciones de este recurso, parece claro que una de las características comunes a las pantallas de carga consiste en una gestión de la espera que se produce por razones técnicas ajenas al desarrollo interno del videojuego. Esto es especialmente notorio en el caso de videojuegos para PC, puesto que la carga de escenarios dependerá del sistema de almacenamiento en el que estén instalados los ficheros: DVD, disco duro, unidad de estado sólido, etc. En este sentido, encontramos aquí un tipo de espera periférica que es deseable suprimir todo lo posible.

El desarrollo de videojuegos ha capitalizado ese lapso inevitable para informar al jugador de varios aspectos del título. Es frecuente que se aprovechen los momentos de carga para recordar el uso de determinados controles, recomendar estrategias adecuadas ante ciertos desafíos e, incluso, introducir pequeños juegos, como los de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3* (Spike Chunsoft 2007) o *Ridge Racer* (Namco 1993), que alivien el tedio (Harmon 2015). Un caso particularmente llamativo de capitalización estética de esta modalidad de espera es la que encontramos en videojuegos desarrollados por la compañía japonesa From Software, como *Dark Souls* (2011). En este videojuego, los tiempos muertos de la pantalla de carga se utilizan para explicar el funcionamiento de un ítem aleatorio, como un anillo, así como para incluir una pieza descriptiva que ofrece trasfondo sobre el sentido del objeto en el mundo ficcional (figura 1). De esta forma, el jugador puede informarse sobre ese artículo en particular sin necesidad de acudir a menús para llegar al mismo contenido. Esto también tiene el riesgo de que durante la pantalla de carga aparezca un objeto especialmente significativo que el jugador aún desconozca.



Figura 1. Pantalla de carga en *Dark Souls* (From Software 2011)
Fuente: From Software

2.2. Esperar como componente del *gameplay*. Usos puntuales e intensivos

2.2.1. Fluir con pausa. La espera puntual como momento de baja intensidad lúdica

Dentro del sistema central del videojuego, la espera encuentra uno de sus usos más frecuentes como penalización o *handicap* para el jugador. Esto ocurre en modos multijugador de videojuegos de acción como *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward 2019) o *Battlefield: 2042* (DICE 2021), en los que ser eliminado por el enemigo conlleva esperar unos segundos para reaparecer en la partida; se trata de un tiempo muerto en sentido literal. A lo sumo, el jugador aprovecha para gestionar el armamento de la próxima ronda o para ver la manera en que le han eliminado.

En contraposición a este uso punitivo de la espera, numerosos videojuegos han incorporado exitosamente tiempos muertos como parte positiva del *gameplay*. Un caso paradigmático es *The Sims* (Maxis 2000). Esta franquicia, y de manera particular su primera entrega, ha sido un caso intensamente explorado en el ámbito de los *game studies*. Sicart (2003) estudió cómo el diseño del *gameplay* de *The Sims* articulaba un discurso que permitía concebirlo como un «simulador ideológico» (Sicart 2003: 2). También Wark (2007) argumenta cómo esta franquicia de videojuegos plantea alegóricamente, bajo la apariencia y el modo de un juego, temas como el cada vez más reducido lugar que ocupa el ocio no rentabilizado en la cultura contemporánea. Finalmente, Óliver Pérez Latorre ha expuesto cómo este videojuego contiene numerosas connotaciones que emanan de su diseño lúdico, que genera un relato acerca del progreso social en el que la acumulación de dinero y el consumo de bienes son la clave de la satisfacción personal (Pérez 2012: 61-78).

En *The Sims*, la recreación del vecindario, las posibilidades para configurar al avatar y la representación del paso del tiempo son factores que desembocan en una determinada narrativa acerca de la familia, los valores sociales y el trabajo. El modo en el que se compran objetos o se construye en el solar congela el paso del tiempo en la vida de los Sims: la comodidad, la higiene, el hambre o la sociabilidad de los avatares no disminuye cuando se está amueblando una cocina o vallando el jardín. Fuera de la modalidad de compra, cabe la posibilidad de acelerar el transcurso de las horas en el mundo Sim de modo que las horas de sueño que necesitan los avatares pasen deprisa. Pese a todo, hay que aguardar un cierto tiempo (en torno a un minuto) a que el indicador de energía del personaje se llene. Esta espera se puede acortar invirtiendo en una cama cara que incrementa la energía con mayor rapidez. En cualquier caso, el tiempo de sueño, y también la duración de la jornada laboral del Sim, ofrecen al jugador la posibilidad de relajarse durante unos minutos y planificar las actividades que hará el avatar una vez que sea posible controlarlo de nuevo.

Otro videojuego que confiere significación estética al acto de esperar es *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo EAD 2000). En este título, la acción transcurre en tres días que equivalen aproximadamente a media hora del tiempo real. Al final del tercer día, la luna se precipitará sobre el mundo de Termina y ocasionará una catástrofe. Link, el protagonista debe impedir este desenlace, y para ello cuenta con la ayuda de la Ocarina del tiempo, que le permite retroceder al comienzo del primer día. Esta habilidad no está disponible al comienzo de la historia: al inicio, el jugador deberá esperar un primer ciclo completo de tres días para que pueda acceder al lugar en el que Skull Kid, el antagonista, está manipulando la luna. Entretanto, el jugador puede distraerse recorriendo Ciudad Reloj, el principal núcleo urbano del juego. Pese a todo, llegará un momento en el que ya no queden más actividades que realizar o aldeanos con los que hablar. Entonces, solo quedará esperar al final del tercer día viendo con preocupación cómo la luna va acercándose lenta pero inexorablemente a la ciudad.

En esta primera modalidad dentro del sistema central del videojuego, la espera se introduce de forma puntual en la experiencia videolúdica y contrasta con procesos que requieren mayor actividad y demandan la atención del jugador. El periodo de pausa funciona aquí como un modo de baja frecuencia lúdica que se alterna con picos de actividad intensa. Estos momentos no están exentos de significación estética. El acto de espera aquí puede producir el relajante placer del reposo mientras el avatar descansa (*The Sims*), pero también cabe la posibilidad de experimentar cierta angustia ante un acontecimiento inevitable de consecuencias catastróficas (*Majora's Mask*).

2.2.2. La larga espera. Usos intensivos del tiempo muerto

A diferencia de los videojuegos que incorporan esperas breves y puntuales en su diseño lúdico, otros títulos obligan al jugador a esperar pacientemente durante periodos prolongados de tiempo. Paradojas e ironías aparte, se trata de una estrategia rentable y exitosa en la que reparó Ian Bogost a comienzos de la década de 2010. Videojuegos sociales muy populares de Facebook como *Farmville* (Zynga 2009) eran para Bogost títulos en los que los desafíos y esfuerzos característicos de un juego no existían. La gestión de recursos y construcciones de *Farmville* tenía más que ver con «operaciones sobre contadores de tiempo que finalizaban» que con una actividad de ocio (Bogost 2010).

Con independencia de la valoración particular de Bogost sobre la capacidad lúdica de estas propuestas, lo cierto es que esperar considerables cantidades de tiempo para poder realizar nuevas acciones se ha convertido en una tendencia muy seguida en el diseño contemporáneo de videojuegos. En este sentido, una implementación muy común de la espera es la que tiene lugar en los videojuegos en segundo plano,

también denominados *idle* o de *background*.⁶ Se trata de una propuesta que despegó en títulos de navegador como OGame (Gameforge 2002) y se ha convertido en una fórmula característica de juegos para smartphones como *Fallout: Shelter* (Bethesda Game Studios y Behaviour Santiago 2015). En estos videojuegos, el jugador elige una serie de tareas o mejoras, como la construcción de un edificio o la recolección de un recurso, y debe esperar un tiempo determinado para que finalice el proceso. Habitualmente, este lapso de inactividad puede acortarse mediante el pago de dinero real. Este planteamiento no carece de complicaciones teóricas y prácticas, siendo la más inmediata de ellas el hecho de que los menores de edad pueden utilizar las tarjetas de crédito de padres descuidados para incurrir en estas transacciones (Kelly 2020). No obstante, es discutible que en estos videojuegos el acto de esperar tenga implicaciones completamente negativas, puesto que cabe la posibilidad de experimentar cierto placer en aguardar a que finalice un proceso para iniciar una nueva serie de tareas (Keogh y Richardson 2018).

Un videojuego que ha explotado la introducción de extensos tiempos muertos es *The Longing* (Studio Seufz 2020). El argumento es muy simple: el personaje protagonista debe esperar a que despierte su rey, y para ello han de transcurrir 400 días reales. No hay transacciones que permitan reducir esa cuenta atrás, por lo que el jugador puede ocupar ese tiempo recorriendo los escenarios, observando cómo algunas zonas nuevas serán accesibles una vez transcurran varias horas, y decorando el cuarto del protagonista. Pese a todo, la oferta de ocio es escasa en relación con la necesidad de aguardar más de un año al desenlace del juego.

En casos como *The Longing* hay un marcado protagonismo del tiempo muerto y una experiencia en la que la actividad es esporádica y supone un esfuerzo escaso. Podríamos considerar aquí que la espera ironiza con el tópico de la economía de la atención y pasa a formar parte de una estrategia de diseño que se basa, precisamente, en la gestión de la inatención del jugador. Los juegos *idle* encajan en la dinámica del *slow gaming* y revisan la idea de que jugar equivale a actividad frenética. En este sentido ofrecen el «placer de jugar menos» (Alharthi *et al.* 2017) e invitan a ampliar las connotaciones asociadas a la experiencia lúdica.

Conclusiones

Aunque la supresión de tiempos muertos es un imperativo técnico del diseño de videojuegos, la espera está lejos de ser un defecto estético o, a lo sumo, una penalización que se impone al jugador por su falta de habilidad. Aguardar sin hacer nada es lo que define tendencias actuales

muy populares como la de los juegos *idle*. Este artículo ha distinguido entre una espera que tiene lugar en la periferia del sistema videolúdico y otra que forma parte integral del diseño del juego. A partir de esta división es posible explorar con mayor detalle las formas en las que se puede implementar el tiempo muerto en la creación de experiencias videolúdicas. Dentro del sistema central del juego es posible diferenciar entre una implementación puntual, por un lado, y otra intensiva, por otro, de tiempos de espera que alternan con periodos de gran actividad.

Un aspecto común a los modos de la espera en los videojuegos es su instrumentalización. El tedio de las pantallas de carga se alivia ofreciendo información al jugador; la cuenta atrás para volver al campo de batalla sirve para modificar el armamento, y en los videojuegos con microtransacciones el tiempo que permanecemos aguardando a poder realizar una nueva acción se puede acortar utilizando dinero real. Cuando no hay dinero en juego, como en *Majora's Mask* o *The Longing*, se espera con la certeza de que algo concreto va a suceder. Al ser sistemas técnicos cerrados, los videojuegos suelen enunciar de forma clara los desenlaces a los que conducen todos sus procesos, y la espera no es una excepción: es imposible que la puerta para enfrentar a Skull Kid no se abra. Aguardar, en este sentido, habría perdido en los videojuegos el matiz de vulnerabilidad que encierra la posibilidad de que aquello que se hace de rogar no termine de materializarse.

En términos generales, la instrumentalización de la espera implica eliminar de la ecuación el desasosiego que causa el riesgo de que las esperanzas se frustren. En su lugar, se instala la certeza de que lo que se espera pasará, solo que tardará un poco. Esta posición de seguridad puede venir acompañada de una frustración con un matiz diferente: aquella propia del cliente insatisfecho que siente que le están haciendo perder el tiempo. Se trata de una capitalización de la espera o, por decirlo de otro modo, de una inserción del tiempo muerto en la lógica del capital, y no afecta únicamente a los videojuegos. Recordemos que los asistentes al *Goldberg* de Marina Abramovic saben que, tras esperar esa aproximada media hora, se interpretará la pieza de Bach que les habían prometido; lo contrario sería un fraude.

Referencias bibliográficas

- Alharthi, Sultan, Zachary O. Toups, Olaa Alsaedi, Jessica Hammer, Theresa Jean Tanenbaum. *The Pleasure of Playing Less. A Study of Incremental Games Through the Lens of Kittens*. Pittsburg: ETC Press, 2017.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. México: FCE, 2002.
- Bergson, Henri. «La evolución creadora». *Obras escogidas*, 1963: 433-755. Madrid: Aguilar.

6. La elección del término *idle* para este tipo de videojuegos no está exenta de ironía. Este concepto ya se aplicaba en la industria a las animaciones que ejecutan los avatares de los personajes cuando el jugador no está realizando ninguna acción. Entre las más populares se encuentran las siestas de Mario en *Super Mario 64* (Nintendo EAD 1996) y, paradójicamente, en las apremiantes llamadas a la acción de Sonic en *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team 1991), que mira con incredulidad al jugador a la espera de volver a correr.

- Bethesda Game Studios y Behaviour Santiago. *Fallout: Shelter*. iOS 15. Bethesda Softworks, 2015.
- BioWare. *Mass Effect*. XBOX 360. Microsoft Game Studios, 2007.
- Bogost, Ian. «Cow Clicker. The Making of Obsession». *Ian Bogost* (2010). http://bogost.com/blog/cow_clicker_1/.
- Cantwell, Christopher y Christopher Rogers. «Close to the Metal». *Halt and Catch Fire*. (2014; EE. UU: AMC Studios, 2014).
- Crary, Jonathan. *24/7: late capitalism and the ends of sleep*. Londres: Verso, 2013.
- Csikszentmihályi, Mihály. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Nueva York: HarperCollins, 1990.
- Danckert, James. «Boredom: Managing the Delicate Balance Between Exploration and Exploitation». Editado por Josefa Ros Velasco, 2019: 37-53. Springer. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-26395-9_3.
- DICE. *Battlefield 2042*. Microsoft Windows. Electronic Arts, 2020.
- Ehrhardt, Michelle. «Waiting Rooms is a Building-Sized Game About the Struggles of Bureaucracy». *Killscreen* (2016). <https://killscreen.com/previous/articles/waiting-rooms-is-a-building-sized-game-about-the-struggles-of-bureacracy/>.
- Farago, Jason. «Marina Abramovic and Igor Levit's Variation on 'Goldberg' Will Make the Audience Earn Its Bach». *The New York Times* (2015). <https://www.nytimes.com/2015/12/06/arts/music/marina-abramovic-and-igor-levit-variation-on-goldberg.html>.
- Farman, Jason. *Delayed response: the art of waiting from the ancient to the instant world*. New Haven: Yale University Press, 2018. DOI: <https://doi.org/10.12987/9780300240726>.
- From Software. *Dark Souls*. PlayStation 3. Namco Bandai Games, 2011.
- Gameforge. *OGame*. Navegador web Google Chrome. Gameforge, 2002.
- Goldhaber, Michael. «The Attention Economy and the Net». *First Monday*, vol. 2, no. 4 (1997). <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/519/440>. DOI: <https://doi.org/10.5210/fm.v2i4.519>.
- Gracq, Julien. *El mar de las Sirtes*. Barcelona: Debosillo, 2005.
- Harmon, Elliot. «The Loading Screen Game Patent Finally Expires». *Electronic Frontier Foundation* (2015). <https://www.eff.org/es/deeplinks/2015/12/loading-screen-game-patent-finally-expires>.
- Hayles, Katherine. *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. DOI: <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001>.
- Hernández, Domingo. «Tiempo y espera en el arte actual». En: *Estéticas del arte contemporáneo*, editado por D. Hernández (2002): 113-33. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare*. Microsoft Windows. Activision, 2019.
- Kelly, Debra. «Kids who Wasted Thousands of Dollars on Gaming». *Grunge* (2020). <https://www.grunge.com/29299/kids-wasted-thousands-dollars-parents-money-games/>.
- Keogh, Brendan, Ingrid Richardson. «Waiting to Play: The Labour of Background Games». *European Journal of Cultural Studies*, vol. 21, no. 1 (2018): 13-25. DOI: <https://doi.org/10.1177/1367549417705603>.
- Lozano, Alejandro. «Creative Possibilities of Repetition in Videogame Aesthetics». *Studi Di Estetica*, vol. 12, no. 3 (2018): 59-75. DOI: <https://doi.org/10.7413/18258646061>.
- Martín Prada, Juan. *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. ePub: Akal, 2018.
- Maxis. *The Sims*. Microsoft Windows. Electronic Arts, 2000.
- Navarro, Víctor. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.
- Navarro, Víctor. «Slow Gaming: cómo la lentitud y la relajación conquistaron el videojuego». 2021, video, 1:23:07. <https://vimeo.com/534321941>.
- Nintendo EAD. *Super Mario 64*. Nintendo 64. Nintendo, 1996.
- Nintendo EAD. *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Nintendo 64. Nintendo, 2000.
- Pastor, Javier. «Así es la PS5: la unidad SSD lo cambia todo en una consola que supera los 10 TFLOPS de potencia y promete un sonido excepcional». *Xataka* (2020). <https://www.xataka.com/videojuegos/asi-ps5-unidad-ssd-cambia-todo-consola-que-supera-10-tflops-potencia-promete-sonido-excepcional>.
- Pérez, Óliver. *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes, 2012.
- Namco. *Ridge Racer*. Sony PlayStation. Namco, 1993.
- Salen, Katie, Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- Schweizer, Harold. *On waiting*. Londres: Routledge, 2008. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203927151>.
- Scully-Blaker, Rainforest. «Stasis and Stillness: Moments of Inaction in Games». *Press Start*, vol. 6, no. 1 (2020): 1-17.
- Sharp, John, David Thomas. *Fun, Taste, & Games. An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2019. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/11538.001.0001>.
- Sicart, Miguel. «Family Values: Ideology, Computer Games & Sims». *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up 2*, vol. 2 (2003). <http://www.digra.org/digital-library/publications/family-values-ideology-computer-games-sims/>.
- Simmel, Georg. «The Problem of Sociology». *American Journal of Sociology*, vol. 15, no. 3 (1909): 289-320. DOI: <https://doi.org/10.1086/211783>.
- Soderman, Braxton. *Against Flow: Video Games and the Flowing Subject*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2021. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/12831.001.0001>.
- Sonic Team. *Sonic the Hedgehog*. Sega Genesis. Sega, 1991.
- Spike Chunsoft. *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3*. Sony PlayStation 2. Atari (2007; Aus, EE.UU) y Bandai (2007; Europe, Japan).

Studio Seufz. *The Longing*. Microsoft Windows. Application Systems Heidelberg, 2020.

Swink, Steve. *Game Feel. A Game Designers Guide to Virtual Sensation*. Burlington: Elsevier, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1201/9781482267334>.

Thatgamecompany. *Journey*. PlayStation 3. Sony Computer Entertainment, 2012.

Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago:

University of Chicago Press, 2006. DOI: <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226817439.001.0001>.

Wark, McKenzie. «Alegorías digitales (sobre Los Sims)». *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, no. 7 (2007): 16-24.

Zimmerman, Eric. «Manifiesto for a Ludic Century». En: *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, editado por S. Walz y S. Deterding (2014):19-22. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Zynga. *Farmville*. Navegador web Google Chrome. Facebook, 2009.

CV



Alejandro Lozano

Universidad de Salamanca
alejandro.lm@usal.es

Profesor de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad de Salamanca y miembro del Grupo de Investigación Reconocido Estética y Teoría de las Artes en la misma universidad. Doctor en Filosofía por la Universidad de Salamanca y desarrollador web. Su investigación se centra en la estética de la cultura digital. Dentro de este marco de trabajo, sus líneas de trabajo abordan las relaciones entre arte, cuerpo y tecnología; el influjo de la sensibilidad romántica en el imaginario tecnológico contemporáneo, y la estética del videojuego. Web personal: <http://lozanoalejandro.com>.