

# JESPER JUUL, THE ART OF FAILURE. AN ESSAY ON THE PAIN OF PLAYING VIDEO GAMES. THE MIT PRESS. CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS. LONDON, ENGLAND, 2013, 176 PP., ISBN 978-0262019057.

Reseñado por Marcelo Espinoza / marcelo.espinoza@usek.cl

El texto de Juul invita no solo a reflexionar el significado del fracaso -y el triunfo- al jugar videojuegos, va más allá, abriendo espacio para el análisis en torno a cómo el fallar puede convertirse en una experiencia estética, existencial y pedagógica, que fomenta en el ser humano una comprensión, o más bien un

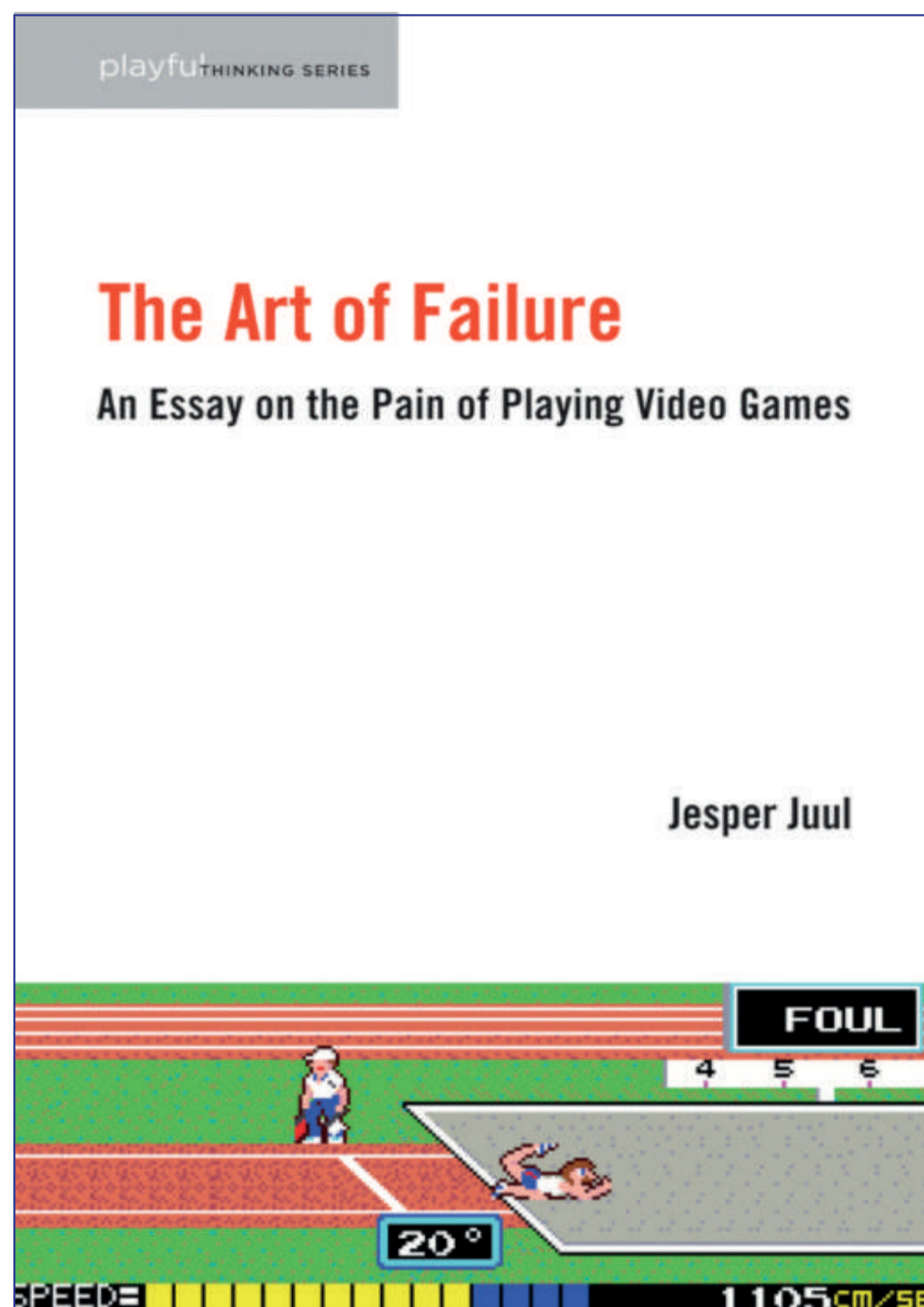


Ilustración de portada

acamiento a la comprensión, de cómo las sensaciones, emociones y deseos son, además de una experiencia individual, concatenaciones que se establece a partir del vínculo entre la cultura compartida y la experiencia humana colectiva fuertemente enraizada en expresiones artísticas diversas, como el teatro, la literatura, el cine y el videojuego, expresiones que de alguna manera nos permiten analizar acciones y experiencias que de otra manera no seríamos capaces de experimentar.

Con respecto al fracaso al jugar un videojuego, el autor lo define como la exposición privada o pública de las limitaciones que despliega un jugador al jugar un juego, ya en el prefacio comparte su propia experiencia con el acto de jugar señalando: “Soy un mal perdedor, hay algo en mí que exige que gane, triunfe o complete cada juego que pruebo, esa parte de mí se indigna y atormenta cada vez que fracaso [...] Creo que disfruto jugando videojuegos, pero, ¿por qué este disfrute contiene al menos en su núcleo algo que ciertamente no disfruto?” (Párr. 1).

Así, el autor interpela a quien lee ya en el inicio de su ensayo preguntándole: ¿Por qué volver a tener una experiencia donde se fracasa repetidas veces?, ¿qué hace que quien juega un videojuego quiera volver a enfrentarse al fracaso?, ¿por qué revivir emociones “negativas” que ciertamente le afectan? Estas interrogantes se van reflexionando y analizando en los seis capítulos que estructuran el ensayo, siendo sus títulos, “Introducción: la paradoja del fracaso”, “La paradoja del fracaso y la paradoja de la tragedia”, “La sensación de fracaso”, “Cómo fallar en un videojuego”, “Fracaso e ficción” y “El arte de fallar”.

En el libro se desarrolla dando especial atención a la contradicción entre el fracaso y la urgencia de volver a jugar, analizando esta paradoja desde un punto de vista psicológico y estético, reflexionando por qué un juego que no supone ningún esfuerzo intelectual, emocional o físico termina por ser desechado por los



jugadores; “No me gusta fracasar cuando juego, pero me disgusta aún más no fallar” (Pág. 2), señala el autor. De esta manera, Juul va relacionando “emociones desagradables” y experiencia estética, usando ejemplos de la literatura, el teatro, el cine y el videojuego, destacando que estas parecen tener como vínculo el despliegue en el lector-espectador-jugador de una “catarsis”, que es a la vez una promesa; volver a tener la experiencia estética del miedo, la tragedia, la frustración; es volver enfrentarse al error en un entorno seguro, uno que finalmente se puede controlar.

Por otra parte, el autor señala que, a diferencia de otras expresiones artísticas que fomentan el despliegue de emociones desagradable o negativas, el videojuego se diferenciaría porque la experiencia de fracaso se manifiesta de manera mucho más directa; es el jugador quien va tomando las decisiones que afectan al juego, es decir, fallar supone el fracaso en las habilidades motoras (controles y combinaciones) e intelectuales (estrategias) que tiene este para resolver los desafíos que el juego despliega. Sin embargo, es parte de una serie de experiencias estéticas, donde la búsqueda del placer o satisfacción reside en la experiencia de la tragedia y en la “purgación” de la misma a través de la ficción, purgación que en los videojuegos urge al jugador a reparar la imagen que tiene de sí mismo. Al respecto señala: “[...] cuando fracasamos, buscamos una causa. Si fallamos en un videojuego, consideramos si somos nosotros mismos los culpables, es el juego o bien algún otro factor.” (pág. 53). Si bien es cierto esto desencadena sensaciones de disgusto, desagrado e incluso tristeza, la posibilidad de encontrar respuestas al fallo al repetir la experiencia de juego fomentaría que se mejoren las habilidades motoras y cognitivas, aumentando la percepción de autoaprendizaje, y, en términos emocionales, el disfrute a partir de una sensación previa de desencanto e incluso dolor.

En ese sentido, la experiencia estética del videojuego, como en la tragedia, el cine, la literatura, la pintura y otras formas de expresión artística, fomentaría que quien juega sea haga consiente de las propias emociones, visibilizando las negativas para transformalas en positivas,

enriqueciendo procesos donde el error es parte importante del aprendizaje, autopercepción y la autoeficacia. Por ello, eliminar el fracaso de la experiencia de juego limitaría el disfrute de este para un gran número de jugadores, siendo muy importante considerar en el diseño de videojuegos el balance del azar, el desarrollo de habilidades y el trabajo -chance, skill and labor en el original- de manera tal que el jugador perciba que sus decisiones no solo afectan el juego, también el desarrollo de habilidades que le permiten resolver los acertijos, enigmas, puzzles, etc., necesarios para resolver los desafíos intrínsecos y extrínsecos al jugador que el juego va desplegando. Así, *The Art of Failure* o “el arte de fallar”, funciona como un catalizador que transmuta las emociones negativas y el dolor al fracaso en una oportunidad de aprendizaje que va más allá del videojuego propiamente tal.

Si bien es cierto el libro va vinculando elementos teóricos desde diferentes campos del saber, entre ellos, la filosofía, la psicología, el diseño y la educación, el texto es en sí mismo una puerta abierta a la experiencia del autor con su propio fracaso al jugar, ejemplificado vivencias particulares con diversos videojuegos, lo que permite una “intimidad narrativa” entre el lector y el autor. Además, es un texto que invita a reflexionar cómo los vínculos entre distintos campos del saber determinan las maneras en que el ser humano va experimentando las expresiones culturales más allá de los reductos atomizados de los saberes disciplinares. Finalmente, posiciona el tema de las emociones en el proceso de diseño de videojuegos, permeando también a otras áreas del conocimiento, como los games studies, la psicología y la educación, ya que posiciona el error y el fracaso como parte importante de la experiencia y el desarrollo humano, siendo el videojuego un ecosistema donde la ficción nos invita fracasar, y donde fallar es un arte.

### Recursos

Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. MIT press.

Ilustración de portada (2013) Massachusetts Institute of Technology.

Las traducciones de las citas del libro fueron realizadas por el autor de la reseña.





**LUDOLGY**

Revista de Investigación sobre  
Juegos y Videojuegos

---