**[BSO *Beastars – Bite me!*] [Disfrazado de payaso, derrotado]** Hola. Me llamo Dayo. No, no soy el payaso de las letras. Soy un pobre necio que creía que podía convertir esto en un trabajo. Y lo he conseguido. Pero a qué precio… Tengo que hablar… de… no puedo. **[*Overcooked 2*]** Estas vacaciones las he dedicado a mis conspiraciones habituales, pero también he estado jugando con mi pareja a *Overcooked 2*, y es un juego muy simpático. La estética es blandita, los escenarios son coloridos y el rey cebolla tiene un perrito bien majo, pero luego llega la hora de jugar y… **[Verdi – *Dies Irae*]** **[*Overcooked 2*, montaje caótico] [Pánico]** ¡No llegamos a la siguiente comanda! **[Sakura]** ¡PON LA PASTA, MALDITO VAGO! **[Pánico]** ¡Estoy cortando el quesito! **[Sakura]** ¡LAS PELOTAS TE VOY A CORTAR SI NO…! ¡SE ESTÁ QUEMANDO LA COCINA! **[Pánico, grito]** **[Sakura]** ¡CORRE, DATE PRISA! ¡HAZLO POR EL PERRITO! ¡EL PERRITO TIENE QUE ESTAR FELIZ! **[Audio] [Payaso, agotado]** Y no sé, ¿no diríais que eso… es disonancia ludonarrativa? **[Escupo sangre] [BSO *Beastars – Hervibores instinct*] [Payaso, hundido]** En 2012 cometí el error de abrir un canal en YouTube analizando *Call of Duty: Modern Warfare 3*, y en aquél entonces era un pedante, **[zoom]** quiero decir, más que ahora, **[payaso]** así que quise explicar cómo el juego intentaba ser antibelicista en el texto mientras te vendía lo guay que es la guerra desde las mecánicas. Tenía disonancia ludonarrativa, roce entre *gameplay* y guion. Seguramente ya había gente más inteligente y válida que había soltado el término en Españita, pero nadie lo había hecho en YouTube, y menos con una peluca de payaso, así que, desde hace diez años, siempre que algún hispanohablante dice “disonancia ludonarrativa”… Yo muero un poquito más por dentro. Ahora la depresión tiene sentido. Nunca he hablado del término en sí mismo, sino que lo he referenciado aquí y allá, y me habría salido con la mía de no ser por unos cuantos mecenas que han decidido que le dedique un vídeo. **[Sarcástico]** Gracias. Muchas gracias a vosotros, sabéis quiénes sois los culpables. Vamos al lío. **[Termina] [BSO *Wii Fit – Body Measurement*] [*Bioshock*]** OK, comencemos con un poquito de contexto. La disonancia ludonarrativa nació en 2007, cuando el diseñador Clint Hocking escribió en su blog sobre cómo *Bioshock* te cuenta una historia sobre ayudar a otros, incluso si no te es conveniente, a la vez que su *gameplay* te invita a velar por tus propios intereses y cosechar a las Little Sisters.[[1]](#footnote-1) **[*Bioshock*, clip, Andrew Ryan, cita superpuesta] [Imitando]** “*Imaginemos que decimos: ‘bueno, es un videojuego, y las mecánicas son geniales, así que ignoraré el hecho de que la historia me está forzando para hacer algo impropio de mi personaje’. Tampoco es el fin del mundo. Muchos juegos imponen una narrativa en el jugador. Pero cuando se revela que la lógica de por qué el jugador ayuda a Atlas no es una limitación lúdica que hemos aceptado para disfrutar el juego sino una narrativa que se nos impone, lo que pudiera resultar perturbador se vuelve insultante. El juego se ríe abiertamente de nosotros por haber suspendido nuestra incredulidad para disfrutarlo*” **[clip, golpe, corte *TLoU2*]** **[AE, Vídeos]** La disonancia ludonarrativa ha sido discutida desde entonces. Hay textos y vídeos donde se habla sobre su valor y posibilidades… **[Audio]** **[la cinta se sale] [Negro] [En fin]** …pero toda esa discusión es de hace como diez años y está muerta.

**[*Uncharted 4*]** La disonancia ludonarrativa ya no inspira el mismo terror que antaño. **[Venga ya]** Quiero decir, *Uncharted 4* tiene un logro llamado “disonancia ludonarrativa” si matas a mil personas porque la teoría es que Nathan Drake es un cacho de pan pero la práctica es que se cometieron menos crímenes de guerra en Yugoslavia. **[Payaso]** ¿Es que ya nadie respeta nada? ¿No podemos tener una conversación seria sobre…? Ah, que sigo vestido de payaso. **[*Bird Watching*]** **[Despacho]** OK, hablemos de terminología, **[zoom, insistente]** esto es lo que habéis votado. **[Despacho]** A pesar de que los *gamers* vuelvan a las mismas discusiones sobre los maletines y la dificultad en los videojuegos cada poco tiempo, la discusión académica ha avanzado desde que comenzara en 2001[[2]](#footnote-2). Antes de seguir, no soy un experto, pero a casi todo el mundo que he visto mencionar la disonancia ludonarrativa lo hacía como si fuera cosa del pasado, como la música disco o la jubilación. Hace años, por ejemplo, existía un debate sobre la llamada “narratología” versus “ludología”: la idea de que puedes entender un videojuego o bien como una historia interactiva o como un conjunto de mecánicas, y ambos términos tienen que estar necesariamente en oposición. Hoy se considera una fase tonta porque, por supuesto, los videojuegos pueden ser ambas cosas, incluso a la vez. ¿Pero qué pasa con la disonancia ludonarrativa? **[*Sky Rojo*]** En el cine, las formas contribuyen al mensaje. *Sky Rojo* dice ir sobre la explotación sexual y la liberación de estas mujeres, pero su cámara se las come con la misma lujuria que sus clientes, así que tampoco es que esté poniendo de su parte para dejar de verlas como trozos de carne. **[*Tomb Raider*]** Pero en el videojuego nadie se pregunta si es coherente que un título sobre la experiencia traumática de una chica abriéndose camino por una isla llena de criminales tenga unas mecánicas que te empoderen y disfrutas un poco más con cada nuevo asesinato. **[Preocupado]** Ehm… Digo en el videojuego. **[Despacho]** Y sí, el problema está ahí, es incoherente, pero creo que es menos cuestión de señalarlo y más de cómo se está señalando.

**[*Watch Dogs*]** Recuerdo un texto que leí hace mucho sobre cómo, en *Watch Dogs*, hay una escena triste donde visitas la tumba de un familiar… **[En fin]** Y, en cuanto termina la cinemática, te dan la opción de saltar sobre ella. **[*The Office*, clip, “parkour!”] [AE]** Lo que el artículo decía es que obsesionarte con estas cosas es una pérdida de tiempo porque los videojuegos son demasiado grandes y complejos como para dejarse llevar por este tipo de detalles. No es puedas saltar sobre esta tumba, es que las mecánicas te permiten saltar obstáculos.[[3]](#footnote-3) **[Despacho]** El problema de *Watch Dogs* no es el parkour en tumbas ajenas, es todo lo que lo rodea: su manera de exaltar el rol del vigilante, su ceguera ante el internet de las cosas, **[audio]** **[*Watch Dogs*]** el puto Deadmau5 de Hacendado. **[Despacho]** Hace no demasiado que Daniel García Raso escribió un artículo cuyo nombre casi parece una afrenta personal: **[BSO *Deltarune - Queen*] [AE] [Exagerado]** ¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego? **[Chiquito]** Spoiler: sí. **[Audio]** **[Despacho]** OK, quizá lo estoy poniendo como si odiara a Daniel. El artículo me ha servido de mucho para comprender las perspectivas de quienes cuestionan la disonancia ludonarrativa y, con el tiempo, he acabado más de su lado que del de… Clint Hocking hace 15 años, wow, desarrollo de personaje. **[BSO *Maniac – Lost without connection*]** **[AE]** El texto habla sobre cómo la disonancia ludonarrativa se planteó en un momento muy seminal del *discourse* en los videojuegos y, personalmente, **[AE, Youtube]** **[humilde]** me doy por aludido: formo parte de la ola de creadores que llegamos creyéndonos más listos que nadie y con ganas de llevar la discusión a lugares que no habíamos visto en el *mainstream*. **[Despacho]** Entonces la disonancia ludonarrativa cumplió una función muy importante llamando la atención sobre el videojuego como texto, pero es lo mismo que la narratología versus ludología: ideas que existen para ser trascendidas y matizadas.[[4]](#footnote-4) La disonancia ludonarrativa caminó para que nuevas ideas pudiesen correr. **[*Dynamics: The State of the art*]** En estos últimos años me han interesado más otros conceptos como, por ejemplo, la dinámica: la manera en que el planteamiento de las mecánicas puede servir, en sí mismo, para enviar un mensaje.[[5]](#footnote-5) El mismo Clint Hocking acuñó ese término en 2011, pero hay otros muchos que se han utilizado en estos últimos años. **[Despacho]** Si lees libros académicos recientes, verás que se preocupan por conceptos como el *play*, el hecho mismo de jugar, y más que disonancia ludonarrativa, ahora se habla de ideas como la libertad dirigida de Víctor Navarro Remesal[[6]](#footnote-6): las formas en que las mecánicas, por activa o por pasiva, crean un marco ideológico que guía al jugador.[[7]](#footnote-7) **[*Tomb Raider*]** Eso no quiere decir que de pronto todo esté Gucci y da igual si hay un roce entre mecánicas y mensaje, pero la disonancia ludonarrativa puede ser un concepto paralizante. OK, *Tomb Raider* es divertido y sus peleas son emocionantes a pesar de que va sobre cómo Lara Croft da sus primeros tumbos en el mundo de robar el oro. ¿Significa entonces que este equipo de profesionales no sabía lo que hacían? **[*West Side Story*]** Hace no mucho, vi la versión de *West Side Story* de Steven Spielberg,y hay un contraste entre su dirección tan precisa y una fotografía y una historia que piden más suciedad y un acercamiento a pie de calle. **[Despacho]** Spielberg lleva más años haciendo cine del que yo llevo vivo. Sabe una cosa o dos sobre cómo y dónde poner la cámara, pero podemos utilizar estos contrastes para discutir cómo ve el mundo, qué elige mostrar y ocultar, los límites de su ojo crítico al reflejar la clase trabajadora. Utilizar esa disonancia como una brecha que rompe la película porque hace y dice dos cosas distintas nos está llevando al plano técnico, y con la disonancia ludonarrativa creo que pasa lo mismo. **[*CoD4*]** *Call of Duty* sigue siendo problemático, pero su hipocresía en sí misma no es el problema. El cine bélico está lleno de estos contrastes entre lo horrible que es la guerra y lo que mola la guerra, y creo que hay conversaciones más productivas que hacer “ding” y decir que lo ha hecho mal. La pregunta no debería ser si un juego tiene disonancia ludonarrativa, sino hacia dónde nos lleva. ¿Qué consigue *Call of Duty* al presentar la guerra como un sacrificio y algo horrible al mismo tiempo que ensalza la imagen del soldado? ¿Cuál es el mensaje? **[Termina]**

**[*Qualms of conscience 2*] [Despacho]** Hay muchas barreras que amoldan el medio y no somos capaces de verlas porque nos hemos hecho a ellas, y la disonancia ludonarrativa ayuda al llamar la atención sobre algunos de estos límites. No voy a decir que la abandonemos; en cierta medida, es necesaria, pero no es el fin sino un medio. Si nos pusiéramos estrictos, muchísimos videojuegos tendrían disonancia ludonarrativa, pero eso, en sí mismo, no nos es más útil que decir que todas las casas en un bloque de edificios se parecen. Vale, este es el primer paso, ¿y luego qué? ¿A qué nos hemos acostumbrado? ¿Qué damos por sentado, qué toleramos y qué rompe la experiencia? ¿Hacia dónde nos llevan los videojuegos, qué hace *Uncharted 4* cuando sabe que tiene disonancia ludonarrativa y aun así no sólo tira sino que se burla de ella? ¿Qué nos dice eso sobre las ideas de masculinidad, de violencia, del entretenimiento, de la zona de confort? Los debates evolucionan, y nosotros debemos evolucionar con ellos. Es decir, no os estoy obligando, pero entonces ocurrirá lo mismo que con las discusiones cíclicas. Seguiremos hablando de la dificultad, y no de las ideas de meritocracia que promueve el videojuego; de los maletines, y no de las condiciones laborales de los periodistas. Y oye, yo soy el primero que escucha una y otra vez los mismos vídeos, pero de vez en cuando viene bien dar un paso más allá, abrirse a nuevos sabores. Como el kétchup. **[Audio]** Sí, este vídeo iba sobre el kétchup desde el principio; si no has mojado las galletas en kétchup, entonces no has vivido, maldito cobard-**[corte]**

1. Hocking, Clint (2007) – [Ludonarrative Dissonance in Bioshock](https://tinyurl.com/385e463p) [↑](#footnote-ref-1)
2. Aarseth, Espen (2021) – [*Two decades of game studies*](https://tinyurl.com/ycybj3yf) [↑](#footnote-ref-2)
3. Electron Dance (2014) – [*Vault the Grave*](https://tinyurl.com/2yb8b3kz) [↑](#footnote-ref-3)
4. García Raso, Daniel (2021) - [*¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?*](https://tinyurl.com/4v48h4ks) [↑](#footnote-ref-4)
5. Hocking, Clint (2011) – [*Dynamics: the state of the art*](https://youtu.be/St2fE049ULI) [↑](#footnote-ref-5)
6. García Raso, Daniel (2021) - [*¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?*](https://tinyurl.com/4v48h4ks) [↑](#footnote-ref-6)
7. Navarro Remesal, Víctor (2016) – Libertad Dirigida [↑](#footnote-ref-7)