



La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego

AUTOR / AUTHOR

Mateo Terrasa Torres

EDITORIAL / PUBLISHING COMPANY

Valencia, 2022, 249 páginas

■ Recibido / Received
9 de enero de 2026

■ Aceptado / Accepted
14 de enero de 2026

■ Páginas / Pages
De la 233 a la 236

■ ISSN: 1885-365X

En los últimos tiempos, el campo de los *game studies*, o estudios del juego, está abriendo caminos epistemológicos sugerentes para repensar el diseño narrativo de videojuegos a la luz de la experiencia de juego. La obra de Terrasa Torres *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego* hace una aportación particularmente significativa a este respecto.

Terrasa Torres define treinta motivos ludoficcionales, "esto es, «motivos» que" hacen difíciles los videojuegos, lo que el libro bautiza como «estética de la dificultad», un modo de aproximación en el que los sentimientos y las emociones ocupan un lugar central (pp. 37-38). La idea del motivo ludoficcional es directamente dependiente del motivo visual:

Los motivos ludoficcionales imbrican el arte, las mecánicas, el diseño de niveles, la performance del jugador y su contexto, la narración, temática y discursos. A partir de la *imagen* en su sentido más amplio los motivos ludoficcionales observan lo concreto, aspectos específicos cargados de significado para pensar el videojuego en su totalidad. Por lo tanto, se trata de un concepto complejo, pero a la vez poco definido, por lo que configura un espacio para pensar sobre el sentido y expresividad del lenguaje del videojuego (p. 105).

La estética de la dificultad se compone de dos grandes partes precedidas de una introducción y seguidas de una conclusión. La primera parte de la obra delimita el marco teórico de la dificultad en el videojuego, donde pone en diálogo los *game studies* con la teoría cinematográfica y la filosofía. En esta primera parte, Terrasa Torres insiste en que hasta ahora a la dificultad se le ha impuesto un significado unívoco, que incluye creencias como aquella que afirma que los juegos difíciles mecánicamente son los mejores juegos, y que los jugadores que los superan son los mejores jugadores. Esta obra, por el contrario, defiende que los juegos pueden ser difíciles de maneras diferentes, no solo mecánicamente (pp. 23-24). Para el videojuego, pero también para otros modos narrativos, la dificultad es una manera de expresar ideas y emociones (pp. 34-35). En este sentido, el texto de Terrasa Torres es la expresión de toda una generación de académicos, desarrolladores y jugadores que reivindican —este tono reivindicativo del texto es digno de ser subrayado (especialmente en pp. 32-33, 58, 61, 73-74, 195, 203, 209, 221, 225-226)— la necesidad de pensar el videojuego y la experiencia de juego más allá de la dificultad mecánica, de la meritocracia y del espectro emocional que

vehiculan ejemplarmente los juegos de las máquinas de Arcade. Por lo demás, Terrasa Torres defiende que el significado del juego está en el diseño —lleno de contenido implícito— y que el jugador es un intérprete que co-crea el discurso (pp. 33-34).

La segunda parte del libro es una exposición de veintinueve motivos ludoficcionales que se completan con el trigésimo, del que se da cuenta en la conclusión. Un juego puede llegar a albergar todos y cada uno de estos motivos en diferentes momentos del *gameplay*. De entre los treinta motivos ludoficcionales que propone Terrasa Torres, cuatro se refieren a la confrontación —el jefe final, la huida y la persecución, la *performance* rítmica y los sistemas meritocráticos—, otros cuatro a la opacidad —los rompecabezas, los procesos de investigación, la limitación y la alteración perceptiva, y los laberintos y los puzzles espaciales—, dos pertenecen a la complejidad narrativa —la oscuridad narrativa y la dislocación narrativa—, siete son motivos de la fantasía de impotencia —la indefensión, la supervivencia y la precariedad, el castigo, los controles torpes y poco intuitivos, el cuidado de los otros y la agencia limitada—, tres son motivos del *feel-bad game* —el fatalismo, las decisiones trágicas y la soledad y el abandono—, tres del *slow gaming* —la lectura del terreno, el aburrimiento y la espera—, dos del terror —los espacios inhabitables y el enemigo implacable—, cinco motivos se refieren a la metadiscursividad —la sociopolítica, la subversión, la humillación y el abuso, el *meta-gaming* y la cibervirtud— y el último es la fealdad. Esta clasificación garantiza o, al menos, facilita un modo adecuado e integrador de pensar la dificultad, más realista y orgánico que otros disponibles, desde luego menos cartesiano, más matizado y, en definitiva, interesante, *posibilitante* y capaz de pensar cada juego desde sus propias categorías.



Estos asuntos que se plantean en el ámbito de la narración en videojuegos no son ajenos a disciplinas precedentes a los *game studies*, especialmente la narrativa audiovisual, que seguramente debería acoger la propuesta de Terrasa Torres, especialmente por tres motivos. En primer lugar, porque existe un aire de familia entre los enunciados del cine, las series y los videojuegos: todos ellos conviven en el imaginario ludonarrativo de la pantalla —tomo prestada esta expresión de Pérez Latorre, 2023—, donde está plenamente instalada la expansión transmedia de los universos de ficción en diversos soportes —no por casualidad en el estudio del videojuego son fundamentales las bases conceptuales que provienen de la narratología audiovisual y los *film studies* (véase, por ejemplo, pp. 28-35, 140-141).

En segundo lugar, los motivos de la dificultad ludoficcional ponen de manifiesto aspectos relevantes de dicho imaginario ludonarrativo, pues nos invitan a pensar en el esfuerzo que las obras audiovisuales reclaman a los espectadores y a los jugadores que quieren disfrutar con ellas. Estos retos son convencionales, son lugares comunes. Algunos aspectos de esta dificultad tienen que ver con las habilidades mecánicas del jugador, mientras otros motivos de la dificultad son comunes a todo enunciado audiovisual narrativo: la complejidad narrativa (pp. 140-150), el fatalismo (pp. 175-178), la subversión (pp. 214-217), la fealdad (pp. 232-236), etc.

La estética de la dificultad, en tercer y último lugar, pone de manifiesto que los videojuegos y otras formas narrativas que constitutivamente se pueden considerar «difíciles» proporcionan una experiencia de un mundo pensado principalmente como ámbito de las fuerzas —intencionales o no— que se oponen a nuestro progreso. Esta idea general podría entrar en diálogo con otras concepciones del juego en las que la dimensión relacional queda subrayada, como en la propuesta de López Quintás (2010), quien nos recuerda que el juego es un ámbito de posibilidades donde la persona puede desarrollar su libertad creativa. La teoría

de los motivos ludoficcionales pone el acento en la gratificación que supone la superación de dificultades, mientras que la teoría lúdico-ambiental enfatiza la asunción de posibilidades orientadas al crecimiento personal. Este contraste nos avisa de que estamos ante un cambio de paradigma en la forma de pensar el juego —y los relatos en general—, tanto en su recepción como en su elaboración, que marca profundamente el carácter general del imaginario ludonarrativo.

Terrasa Torres invita al lector a entrar en discusión con su propuesta (p. 105), lo que me anima a plantear algunas preguntas. Si bien, como se ha dicho, la clasificación de los motivos ludoficcionales tiene la ventaja de ser poco o nada cartesiana, no es menos cierto que la duda sobre el criterio o racionalidad de la *enumeratio* permanece sin resolver —algo que ya sucede en la teoría de los motivos visuales del cine en la que se inspira la propuesta de Terrasa Torres—. ¿Qué tiene que ver un momento puntual de confrontación, como el jefe final o la huida, con el fatalismo, un motivo del *feel-bad game*, que el propio texto define como un tipo de juego? Me pregunto si todavía es preciso definir un poco más la racionalidad de la clasificación, es decir, revisar sus parámetros con el fin de facilitar la comparación entre los sujetos del listado.

Al tratar sobre los controles torpes y poco intuitivos, Terrasa Torres sugiere pensar en las mecánicas del juego como mimesis del personaje; quizá este criterio de la mimesis, ampliada a otros aspectos concretos de la vida humana, fuese interesante para revisar los motivos que hacen difíciles los juegos. A fin de cuentas, la dificultad tiene una gran carga subjetiva —el autor no obvia este dato, sino que más bien lo subraya—: lo difícil puede entenderse como una situación desfavorable para un sujeto que pretende encontrarse en una situación favorable con respecto a su pretensión individual. Ninguna de estas ideas mimético-dramáticas son ajenas ni incompatibles con *La estética de la dificultad*, incluso pareciera que una de las posibles siguientes etapas de este proyecto científico apuntase precisamente en esa dirección. No en vano, una de las ideas de fondo que recorre todo el libro, si bien no formulada de este modo, es que la auténtica dificultad en los videojuegos consiste en descubrir su *logos* interno, es decir, comprender el orden y sentido que gobierna ese mundo de juego. Este conocimiento de orden temático, que orienta las rectas interpretaciones de la obra videolúdica, es accesible precisamente mediante el estudio de sus aspectos miméticos, en especial los que se refieren a la acción humana y al mundo del texto.

También quisiera llamar la atención sobre la muy acertada crítica a la toxicidad de los sistemas meritocráticos, no obstante, exenta de la sensibilidad contextual que el autor invoca para afirmar que en estos sistemas no existe la igualdad de oportunidades: ¿qué lleva a esos jugadores situados en la cúspide de estos sistemas meritocráticos a ser tan arrogantes: la inmadurez, su cultura, otros condicionantes contextuales/personales? Todavía se puede decir algo más sobre cómo la dificultad en los videojuegos es una oportunidad para la expresión explícita e implícita del propio jugador, también de los que denuncian la toxicidad meritocrática.

Como toda obra que funda algo nuevo, este libro tiene la virtud de ser a la vez una llamada a replantear teóricamente la concepción de un modo de discurso y una magnífica introducción a él. De tal suerte que el lector no especializado en *game studies* puede acercarse a *La estética de la dificultad* para comprender algunos fundamentos teóricos de la disciplina y también para contemplar un panorama conformado por obras videolúdicas realmente significativas.



Bibliografía

López Quintás, A. (2010). *La experiencia estética y su poder formativo*, Bilbao, Deusto.

Pérez Latorre, Ó. (2023). *Imaginarios Ludonarrativos. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*, Valencia, Shangrila.

Terrasa Torres, M. (2022). *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*, Valencia, Shangrila.

Por Arturo Encinas Cantalapiedra

Universidad Francisco de Vitoria

@arturo.encinas@ufv.es

ORCID: 0000-0002-4052-9668

