

<http://artnodes.uoc.edu>

 ARTÍCULO

NODO «JUGABILIDAD: ARTE, VIDEOJUEGOS Y CULTURA»

Juegos de dolor

El dolor como estímulo sensorial en el contexto del arte digital basado en videojuegos

Pau Waelder

Fecha de presentación: octubre del 2007

Fecha de aceptación: octubre del 2007

Fecha de publicación: diciembre del 2007

Resumen

Este artículo describe diversas obras de arte digital que emplean el dolor como una forma de interacción en el contexto de un juego para dos jugadores: *PainStation* (2001-2003) y *LegShocker* (2002), de Tilman Reiff y Volker Morawe, *Tekken Torture* (2001), de C-Level, y *Taser Tag* (2005), de Randy Sarafan. Se pretende aquí, por medio de la presentación de estas obras y el análisis de la naturaleza de los juegos y el dolor, ofrecer una introducción a las implicaciones de la incorporación de un estímulo físico extremo en un contexto lúdico, así como proporcionar unos indicadores de las motivaciones que llevan a los jugadores a percibir una experiencia dolorosa como algo divertido e incluso adictivo.

Palabras clave

videojuego, dolor, agresividad, diversión, adicción

Abstract

This article describes various works of digital art which use pain as a form of interaction in the context of a two-player game, specifically PainStation (2001-2003) and LegShocker (2002), by Tilman Reiff and Volker Morawe; Tekken Torture (2001), by C-Level; and Taser Tag (2005), by Randy Sarafan. On the basis of a presentation of the works in question and an analysis of the nature of games and pain, the article aims to offer an introduction to the implications of the incorporation of an extreme physical stimulus into a game-based context, as well as to indicate what leads players to perceive a painful experience as something entertaining and even addictive.

Keywords
videogame, pain, aggressiveness, entertainment, addiction

1. Introducción: juegos de dolor

En los últimos años, diversos proyectos de arte digital han incorporado el dolor como una forma de interacción en el contexto de un juego para dos jugadores. Algunos han sido *performances* experimentales o proyectos estudiantiles, mientras que otros han alcanzado tal popularidad en exposiciones de *Game Art* y festivales de arte digital que sus creadores han considerado comercializarlos como máquinas recreativas. En cualquier caso, estas obras plantean una nueva relación entre el usuario y la máquina al llevar las consecuencias de sus acciones en el entorno virtual del videojuego a la realidad física de sus propios cuerpos. Al mismo tiempo, el uso del dolor como estímulo sensorial en una actividad lúdica invita a cuestionar la naturaleza del dolor y cómo es percibido por cada individuo en función del contexto en que se produce. Finalmente, el recurso a una forma tan extrema de estimulación nos lleva a considerar cuál es el límite y la tendencia en las formas de entretenimiento digital que nos ofrece la industria, cuáles son las motivaciones de los jugadores y cómo se gestionan aspectos como la competitividad y la agresividad en el ámbito de los videojuegos.

PainStation (2001-2003) y *LegShocker* (2002), de Tilman Reiff y Volker Morawe, *Tekken Torture* (2001), de C-Level, y *Taser Tag* (2005), de Randy Sarafan, constituyen ejemplos ilustrativos de lo que podemos denominar *juegos de dolor*: (video)juegos en los que dos jugadores se enfrentan entre sí por medio de una interfaz tecnológica, en ocasiones el entorno virtual de un videojuego, provocando y recibiendo estímulos dolorosos en una situación de igual a igual. El dolor se produce en la mayoría de los casos por medio de descargas eléctricas de intensidad variable, siempre por debajo del nivel en que podrían generar lesiones de gravedad. En general, la finalidad de estos proyectos es enriquecer la experiencia del juego con un estímulo físico y experimentar con las reacciones de los jugadores. El dolor se incorpora así a una experiencia lúdica, en la que los jugadores, de hecho, se divierten.

1.1. *PainStation*

Volker Morawe y Tilman Reiff crearon la primera *PainStation*¹ en 2001 durante un programa de posgrado de la Kunsthochschule für Medien de Colonia. Su intención era incorporar en un videojuego un estímulo físico y una interacción que produjese una mayor sociabilidad, dos aspectos que se hallaban entonces muy limitados o prácticamente ausentes en los videojuegos comerciales.² Quisieron además que su obra constituyese a la vez un homenaje a la historia de los vi-



Fig. 1: *PainStation*, vista general (foto ©//////////fur///).

deouegos y una crítica al mercado actual: por este motivo, en lugar de crear un videojuego nuevo, reprogramaron uno de los primeros títulos de la historia de este medio, *Pong* (creado por Nolan Bushnell en 1972), que insertaron en una consola diseñada específicamente para proporcionar estímulos dolorosos a los jugadores. El nombre de la máquina y su logotipo hacen referencia a la *PlayStation* de Sony, con lo cual la pieza de Reiff y Morawe se presenta de forma irónica como una nueva versión de la popular consola.

La *PainStation* (figs. 1, 2) consiste en una consola de mesa para dos jugadores, que se sitúan frente a frente, a ambos lados de una pantalla en la que se muestra el mencionado juego *Pong*. Cada jugador maneja un controlador con la mano derecha mientras coloca la mano izquierda sobre un panel metálico con dos botones, el PEU (*Pain Execution Unit*, unidad de ejecución de dolor). Cuando ambos jugadores colocan sendas manos en los paneles, aprietan los botones que se hallan en ellos y, de esta manera, la máquina se pone

1. ////////////fur///, *PainStation*, <http://www.painstation.de>.

2. Los artistas describen sus motivaciones con las siguientes palabras: «In developing *PainStation*, the question arose as to how, first, the sensual contact, which is reduced in common computer games and, second, the principle of sociability, which is still only inherent in haptic games, can be integrated (...) not only should man and machine be linked, not only virtual opponents be fought», Leopoldseder y Schöpf (2002), pág. 102.



Fig. 2: *PainStation*, situación de juego (foto ©//////////fur////).

en marcha. Los jugadores compiten en el clásico juego de tenis controlando una barra vertical con la que devuelven la pelota que les envía el adversario. En los extremos de la pantalla, detrás de cada barra, van apareciendo diversos símbolos, los PIS (*Pain Inflictor Symbols*, símbolos de administración de dolor), que representan los diversos tipos de castigo que recibirá el jugador si no logra interceptar la pelota: una descarga eléctrica, calor o un lacerante latigazo. Al recibir el castigo, el jugador suma un punto en su contador de «dolor sufrido» y el juego continúa hasta que uno de los dos jugadores no puede resistir más el dolor y retira su mano del panel metálico. El juego consiste, pues, tanto en la habilidad y los reflejos necesarios para interceptar la pelota el mayor número de veces posible, como en la resistencia y el autocontrol necesarios para resistir el dolor y mantener la mano sobre el panel.

Los autores describen la obra como un «artefacto de duelo mejorado»,³ en referencia tanto a la falta de una interacción social real en la mayoría de videojuegos (incluso en los juegos multijugador, cada participante se centra en su propia pantalla) y el hecho de que la experiencia del jugador sea eminentemente visual, como al carácter competitivo y agresivo de dichos juegos. Al tratarse de un videojuego al que forzosamente deben jugar dos personas, se establece entre ellas una confrontación directa, si bien mediatizada por la máquina, en la que las acciones que se realizan en el austero y abstracto entorno de la pantalla tienen consecuencias reales en los cuerpos de los jugadores. Las sucesivas presentaciones públicas de la *PainStation* a lo largo de los últimos seis años han generado una respuesta entusiasta por parte de los jugadores, tanto hombres como mujeres. En no pocos casos los participantes acababan la partida con la mano ensangrentada, que posteriormente mostraban con orgullo. Debido al éxito obtenido con su obra, en 2003 los artistas crea-

ron una segunda versión, diseñada para ser comercializada como una máquina recreativa. No obstante, la amenaza de un pleito por parte de Sony (debido a la similitud del nombre con el de la consola de videojuegos) y de los problemas que podría acarrear para un centro recreativo una máquina que produce dolor, llevaron a Reiff y Morawe a desistir de sus intenciones. *PainStation* y *PainStation 2.0* (puntualmente denominada *The Agonizer*) han sido expuestas en diversos festivales de arte digital en los últimos años, y han recibido diversos premios, entre los cuales se encuentra la mención honorífica en Arte Interactivo del festival Ars Electronica (2001) o el International Media Art Award del ZKM de Karlsruhe (2003).

1.2. *LegShocker*

Un segundo proyecto de Reiff y Morawe vinculado al dolor recibe el nombre de *LegShocker*⁴ (2002) y consiste en un dispositivo que se fija a la pierna del jugador cuando compete en el videojuego *FIFA 2002*, de EA Games, en la consola PlayStation 2. El dispositivo consiste en una espinillera a la que se ha añadido un motor con un diminuto martillo metálico y un controlador que se conecta a la consola (fig. 3). Dos jugadores equipados con sendas espinilleras compiten en un partido de fútbol, y al cometer una falta o robar un balón, el jugador que es agredido siente en su pierna el dolor producido por el martillo metálico, que le golpea en la espinilla. De esta manera, nuevamente



Fig. 3: *LegShocker*, detalle del dispositivo (foto ©//////////fur////).

3. V. Morawe, T. Reiff, «Painstation. Enhanced Duelling Artefact», *Painstation Media Page*, <http://www.khm.de/~morawe/painstation/Painstation_eng_long.pdf>.

4. //////////fur////. *LegShocker*. <<http://www.fursr.com/details.php?id=26&pid=26>>.

las acciones del terreno virtual del videojuego se transmiten al cuerpo del jugador. *LegShocker* es menos complejo que *PainStation* dado que se trata básicamente de un complemento a un videojuego existente, si bien permite de la misma manera infligir y sufrir un castigo físico por medio de un juego de consola. Los jugadores no se encuentran aquí cara a cara, sino que ambos miran la pantalla en la que se desarrolla el juego, y cuentan en este caso con representaciones más concretas (los futbolistas) con las que identificarse y, por tanto, una relación más lógica entre lo que reproduce la pantalla y lo que experimentan a nivel físico. La victoria o la derrota, en este caso, no están relacionadas directamente con la capacidad de soportar el dolor, pero la amenaza de un castigo físico hace que la experiencia de jugar a este fútbol virtual sea mucho más excitante.

3.3. Tekken Torture

El colectivo de artistas C-Level (Eddo Stern y Mark Allen) desarrolló uno de los primeros proyectos de arte digital que combinan un videojuego y un dispositivo que administra estímulos dolorosos. *Tekken Torture Tournament*⁵ (2001) consistió en una *performance* en la que 32 participantes jugaron por parejas al videojuego de artes marciales *Tekken 3*, en la consola PlayStation, equipados con un brazalete que les administraba descargas eléctricas cada vez que su personaje recibía un golpe de su adversario. Aquí nuevamente se trata de añadir al juego virtual unas consecuencias físicas reales, si bien en el caso de *Tekken* la relación entre dolor y castigo físico es más evidente. Los jugadores compiten en una situación de combate cuerpo a cuerpo en la que el dolor se convierte en un estímulo que los identifica con los personajes que controlan. La finalidad del juego es derrotar por K.O. al adversario, cuya resistencia viene determinada por el propio programa, de manera que la capacidad del jugador para soportar el dolor no es, en este caso, una parte esencial del juego. Dado que el contexto de este juego es el de una pelea callejera, la agresividad se convierte en un elemento esencial y es enfatizada por el dolor que sufren los participantes. Tampoco se produce aquí un enfrentamiento directo, sino que ambos jugadores permanecen atentos a los personajes de la pantalla y, al igual que en *LegShocker*, el proyecto consiste básicamente en crear una conexión entre lo virtual y lo real.

1.4. Taser Tag

Randy Sarafan presentó *Taser Tag*⁶ (2005) como proyecto de graduación en el departamento de diseño y tecnología de la Parsons

School of Design de Nueva York. Se trata de un juego para varios participantes en los que el espacio físico y la resistencia al dolor marcan las principales coordenadas. Cada jugador se equipa con una cinta que se coloca alrededor de la cabeza, conectada a un brazalete con electrodos y un dispositivo de localización (fig. 4). Una vez situados a una distancia mínima de nueve metros, cada uno de los jugadores puede enviar a los adversarios una señal que activa sus brazaletes y les administra una descarga eléctrica en el brazo de entre 80 y 120 voltios. La intensidad de la descarga varía según la distancia que separa a los jugadores: cuanto más cerca están, más intensa es. Por tanto, la única manera de evitar el dolor es huir del lugar. Dado que cualquier jugador puede enviar la señal a los demás, la decisión de acercarse a otro participante implica la posibilidad de infligir un daño mayor, pero también de sufrirlo; por lo cual, la capacidad para tolerar el dolor se convierte aquí en un factor importante. El artista señala al respecto que se basa en la hipótesis de que las personas son capaces de arriesgar su propia integridad con tal de dañar a otros.⁷ La finalidad del juego es, por tanto, resistir los ataques de los adversarios y controlar el espacio circundante de manera que ningún otro jugador se atreva a acercarse. No hay puntos que sumar ni entorno virtual de referencia en este caso, sino un espacio real que se posee o controla en relación con los otros participantes. Tal como lo define Sarafan, éste es «un juego de sumisión y diversión», puesto que establece una relación de vencedor y vencido por medio del control del territorio, un concepto presente en la sociedad desde



Fig. 4: *Taser Tag*, imágenes de vídeo del juego (foto © R. Sarafan).

5. C-Level, *Tekken Torture*, <http://www.c-level.cc/tekken_torture_tournament.html>.

6. R. Sarafan, *Taser Tag*, <<http://a.parsons.edu/%7Erandy/tag/index.html>>.

7. «Tag is a tele-tactic game of submission and fun. It is built on the working hypothesis that people will forego their own safety to inflict harm upon others. This is a project that thoroughly explores the darker side of human nature and social progress through the familiar medium of game play», R. Sarafan, *Taser Tag*, *op. cit.*

sus formas más primitivas y que aquí se reproduce gracias a un estímulo sensorial básico como es el dolor.

2. El dolor

Los proyectos de arte digital antes descritos llevan al usuario a experimentar dolor en el ámbito de una actividad lúdica y, curiosamente, esta desagradable sensación se convierte en una parte integrante de la diversión que produce el juego. Debemos, por tanto, revisar la definición de «dolor» para tratar de dilucidar por qué esta sensación puede ser percibida de una manera tan diferente en función del contexto en el que se produce.

2.1. ¿Qué es el dolor?

El dolor no es simplemente el resultado de un proceso sensorial directo. Es una experiencia emocional (por tanto, subjetiva) derivada de la nocicepción, un proceso bioquímico que transmite las sensaciones desagradables (tales como una lesión tisular) a las neuronas sensitivas de los nervios periféricos. Cuando la información del sistema nervioso es transmitida al cerebro, el dolor es interpretado de forma subjetiva por el individuo según su experiencia. Ronald Melzack (1986) indica que el dolor tiene una dimensión motivadora y afectiva muy importante, dado que requiere una atención inmediata y lleva al individuo a modificar sus acciones y pensamientos. Se convierte, por tanto, en una sensación muy personal a medida que cada individuo desarrolla su propia experiencia del dolor, mediatizada por aspectos culturales, el significado de cada situación y otras variables cognitivas y psicológicas. Como experiencia personal, el dolor se asocia al conocimiento. Kenneth D. Craig (1986) afirma que la resistencia al dolor se percibe como una muestra de autocontrol y eficiencia. Un modelo social puede establecer la experiencia del dolor como una prueba de resistencia y valor, de manera que los individuos de una sociedad trataran de imitar al modelo en su capacidad para soportar estímulos dolorosos. Este tipo de actitud también se explica por medio de la teoría de los afectos de Drew Westen.⁸ Según Westen, los afectos determinan las acciones de un individuo en la medida en que una situación entre en conflicto con un estado ideal. En el caso de los jugadores de los «juegos de dolor» antes descritos, el estado ideal u objetivo es derrotar al adversario (o adversarios). Así, cuando el jugador experimenta dolor, pero sabe que es necesario soportarlo para conseguir su objetivo, no tratará de evitarlo, puesto que dicha sensación, aun-

que desagradable, se asocia al estado ideal que se pretende alcanzar. El dolor se asocia también a la imagen mental del propio cuerpo y al ego. Según Issy Pilowsky (1986), experimentar dolor no sólo supone un ataque a nivel físico, sino también a nivel del ego, de manera que éste se asocia a un sentimiento de culpa y castigo.

El dolor es, por tanto, un fenómeno complejo en el que se entrelazan aspectos físicos, psicológicos, culturales y ambientales, de manera que no podemos establecer una definición concreta de éste, ni tampoco calificar el sometimiento voluntario a un estímulo doloroso como una actitud masoquista. Como veremos más adelante, el dolor tiene una función y un significado específicos en el contexto de estos juegos, ya sea como amenaza o como estímulo sensorial que genera una intensa respuesta física y psicológica.

2.2. Cuando el dolor no duele

Determinados contextos pueden modular la percepción del dolor con efectos similares a los de un analgésico. Janal⁹ estudió lo que denominó «estoicismo» en los corredores aficionados: el hecho de que, tras realizar un ejercicio, estos deportistas se mostrasen menos afectados por el dolor, si bien la tolerancia era la misma. El investigador halló evidencias de un sistema antinociceptivo que limitaba la percepción del dolor. Las expectativas de cada individuo, por otra parte, contribuyen también a reducir la sensación de dolor. Koyama, McHaffie, Laurienti y Coghill¹⁰ llevaron a cabo una investigación de la que concluyeron que una expectativa positiva reducía la percepción del dolor en una medida similar a la que proporciona una dosis de morfina. Estos ejemplos ilustran el hecho de que la percepción del dolor puede ser diferente cuando es el resultado de una actividad voluntaria que genera unas expectativas positivas (en el caso de los juegos, el individuo espera ganar si resiste el dolor). Esto no quiere decir que los participantes de estos juegos no sientan dolor, sino que el dolor que sienten no les afecta de la misma manera que lo haría si fuese el resultado de un castigo impuesto en un contexto diferente. El ámbito del juego, como veremos, implica una actividad voluntaria de diversión, en la que se establecen y se aceptan unas reglas, una de las cuales es soportar el dolor.

3. El juego

Es conocida la definición de Johan Huizinga (1972) del juego como una actividad voluntaria que se sitúa fuera de la vida real, que no tiene

8. D. Westen (1987), pág. 30.

9. «Pain is reported to be lessened during and after exercise, but tolerance is unaffected. There is some evidence to suggest that this effect is mediated by an opioid anti-nociceptive system», M. N. Janal (julio de 1996), pág. 379.

10. «Positive expectations (...) produce a reduction in perceived pain (28,4%) that rivals the effects of a clearly analgesic dose of morphine (0,08 mg/kg of body weight, an ~25% reduction in pain)», T. Koyama, J. G. Mchaffie, P. J. Laurienti [*et al.*] (2005), pág. 12955.

interés material, se lleva a cabo en un espacio y tiempo determinados y se rige por unas reglas propias. Roger Caillois (1994) añade a la definición de Huizinga que el resultado del juego debe ser incierto (por ejemplo, los jugadores no deben saber de antemano quién va a ganar). Cabe señalar, pues, que las personas que juegan a *PainStation*, *Tekken Torture Tournament* o *Taser Tag* se involucran en una actividad colaborativa en la que participan por voluntad propia, aceptando una serie de reglas e interpretando un determinado papel. Las reglas aseguran el control del juego, de manera que las consecuencias del juego se limitan al propio juego, creando así un espacio para la confrontación y la agresividad en el que las consecuencias reales son limitadas. De esta manera, una experiencia dolorosa puede resultar divertida, puesto que no se percibe como una agresión real. Pero además intervienen otros factores: los jugadores se sienten inclinados a demostrarse a sí mismos y a los que les rodean su capacidad para soportar el dolor como una muestra de su autocontrol. La interfaz tecnológica actúa como un mediador que equipara a ambos competidores y asegura que no se producirán auténticas lesiones. Finalmente, el hecho de compartir una experiencia tan personal como es el dolor crea una conciencia de grupo en los participantes, que puede dar lugar a un sentimiento de pertenencia a una comunidad, una motivación muy frecuente en la realización de actividades deportivas y lúdicas.

3.1. Agon

Un aspecto importante del juego es el de la competición. Roger Caillois establece una clasificación de los juegos en cuatro categorías principales, de las cuales citamos una: *agon*, los juegos de competición. Caillois define estos juegos como «una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor».¹¹ Los juegos antes descritos se rigen por estas normas, propiciando una forma de competición en la que la tecnología equipara artificialmente a ambos jugadores: los castigos que sufren son idénticos, dado que son suministrados por los mismos dispositivos, y también los medios de que disponen para competir, determinados en casi todos los casos por el entorno de un videojuego. Por tanto, los jugadores saben que compiten en un terreno neutral. El juego proporciona, además, la conclusión de una victoria y una derrota totales e indiscutibles: en *PainStation*, el jugador que se retira es claramente el perdedor, más aún por decisión propia; en *LegShocker* y *Tekken Torture*, el videojuego establece quién es el vencedor, ya sea por goleada o K.O.; en *Taser Tag*, finalmente, el ganador es quien logra que sus adversarios huyan de su presencia.

La situación de duelo o competición a la que se entregan los jugadores es uno de los principales factores que hacen del juego una experiencia divertida. Una investigación realizada por Vorderer, Hartmann y Klimt concluye que son los elementos de competición los que determinan la diversión de un videojuego, y que se da una preferencia por una situación sociocompetitiva, en la que el jugador compite contra otra persona. Este tipo de competición es la que crean los proyectos descritos, incluyendo además el hecho de llevarse a cabo en un entorno social, es decir, frente a un público. La presencia de espectadores es esencial en un juego de competición, puesto que como afirma Caillois: «toda competición es en sí misma una representación».¹² Es la presencia del público la que incitará la autoestima de los jugadores, dando sentido a la victoria o la derrota con la que concluye el juego.

3.2. Agresividad

La preocupación de que los videojuegos puedan inducir una conducta violenta ha sido tema de debate durante los últimos quince años entre psicólogos y teóricos, sin que se haya llegado aún a una conclusión concreta. De entre los estudios más destacados, cabe citar el de Anderson y Dill,¹³ que afirma que no hay pruebas empíricas de que jugar a un videojuego violento aumente la agresividad, si bien prevé que un aumento del realismo en los videojuegos puede generar una mayor predisposición a la violencia. Dado que los videojuegos aquí descritos producen una agresión física en los jugadores, resulta pertinente plantearse si esta forma extrema de interacción se traduce en una actitud más agresiva por parte de los participantes.

Según las impresiones personales del autor y las descripciones de los artistas, en el caso de la *PainStation*, y el material documental en el caso de los otros proyectos, los jugadores no muestran actitudes violentas, sino de simple diversión. Éstos se muestran a menudo entusiasmados e incluso, como se ha comentado al principio, algunos se sienten orgullosos de las heridas que les ha provocado una larga partida. Varios factores contribuyen a explicar esta situación: por una parte, cabe recordar que los jugadores participan por voluntad propia, y en el caso de la *PainStation*, pueden retirarse del juego en cualquier momento con un simple gesto de la mano. Los castigos son controlados y, al formar parte de un juego, se perciben como algo que en ningún caso será serio o grave. En *PainStation*, el dolor es el resultado de una falta de habilidad o reflejos del propio jugador, con lo cual tiene menos motivos para mostrarse agresivo con su contrincante. No es así en los demás proyectos, en los que el dolor es el resultado directo de la acción agresiva del otro jugador. Finalmente,

11. R. Caillois (1994), pág. 43.

12. R. Caillois (1994), pág. 128.

13. «There is presently no empirical evidence on whether playing a violent video game increases accessibility of aggressive thoughts», C. A. Anderson, K. E. Dill (2000), pág. 773.

el aspecto competitivo interviene en cuanto el jugador siente que se le está poniendo a prueba y, por tanto, si sufre, no es por una causa injusta o aleatoria, sino porque el reto al que ha decidido enfrentarse lo está superando.

El aspecto social de estos juegos es, con todo, uno de los principales factores que moderan la agresividad de los participantes. Según una investigación de campo realizada por Williams y Clippinger (2002), un jugador experimenta una mayor frustración y agresividad si compete contra una máquina que si se enfrenta a otro jugador. La interacción social es un elemento clave, dado que permite al jugador establecer una empatía con su adversario: los gestos, expresiones corporales y la actitud general permite a cada participante ser consciente del contexto y el significado del juego. No ocurre así cuando el usuario se enfrenta a la máquina, puesto que no puede evaluar sus habilidades o saber si está haciendo trampas. Paradójicamente, cuando esta misma máquina media entre dos personas, se asume su neutralidad.

4. El club de la lucha

Un ejemplo ilustrativo de la confluencia entre juego, agresividad y comunidad lo encontramos en *Fight Club* ['El club de la lucha'], una novela escrita por Chuck Palahniuk en 1996, que fue adaptada al cine por David Fincher en 1999. Resulta pertinente aportar este ejemplo en particular dado que Tilman Reiff, uno de los creadores de la *PainStation*, se refirió a su obra como «el club de la lucha para principiantes». ¹⁴ Lo mismo podría decirse de los otros proyectos, en los que se une la experiencia de un combate controlado con una actividad de grupo y un cierto sentido de comunidad.

Fight Club relata la historia del encuentro entre un anónimo empleado de seguros (Jack), atrapado en su vida y aburrido de ella, y un extravagante Tyler Durden, emprendedor independiente y fabricante de jabón. Juntos formarán el «club de la lucha», un juego en el que dos hombres se enfrentan cuerpo a cuerpo, golpeándose hasta que uno de los dos pide que se detenga el combate o se desmaya. El argumento de la novela sirve de hilo conductor para una serie de reflexiones críticas acerca de la sociedad actual, en particular el papel del hombre y la necesidad de sublimar los instintos agresivos en formas socialmente aceptables. Se hace también referencia de forma específica al dolor, entendido como una experiencia trascendental: el narrador relata cómo, en una ocasión, Tyler Durden le provoca una quemadura de gravedad en la mano por un proceso químico, insistiendo en el valor de experimentar el dolor que provoca dicha herida como una prueba de la propia existencia. El dolor y la auto-destrucción se muestran aquí como la vía a la autorrealización. Por otra parte, los combates en los que participan hombres de todas



Fig. 5: Jugadores mostrando sus heridas tras competir en *PainStation* en el festival DETOX en Kirkenes, Noruega, 2004 (foto ©//////////fur//).

clases y ocupaciones les ofrecen un espacio en el que descargar su agresividad y probarse cuerpo a cuerpo ajenos a cualquier jerarquía social y sin que dicho enfrentamiento tenga consecuencias más allá de las heridas y lesiones, que se convertirán finalmente en una marca de identidad del grupo.

Un espacio controlado para la expresión de la agresividad, una experiencia física, el riesgo de sufrir dolor sin consecuencias graves, un enfrentamiento limitado por unas reglas y la pertenencia a una comunidad son aspectos que vinculan esta novela con los proyectos descritos anteriormente. Particularmente en el caso de la *PainStation*, los jóvenes jugadores que son capaces de prolongar la partida hasta que les sangra la mano, muestran luego orgullosos su herida, puesto que ello les hace miembros de la comunidad de jugadores y demuestra claramente su capacidad para soportar el dolor (fig. 5).

5. Conclusiones

Dos estudiantes, equipados con protecciones para el pecho, el cuello, los ojos y la nariz, se colocan frente a frente, armados con espadas. A la señal del árbitro, los duelistas dirigen sus espadas hacia la cabeza del adversario, con la intención de herir o cortar cualquiera de las partes desprotegidas, ya sea la frente, orejas o mejillas, y dejar una cicatriz que durará toda la vida. Los participantes no deben expresar miedo ni dolor, puesto que ello supondría un deshonor. Dicho combate recibe el nombre de esgrima académico o *Mensur*, y es una forma de duelo practicada por estudiantes de determinadas hermandades de Alemania, Austria y Suiza durante los últimos doscientos años (2004).

14. «*PainStation* could really be referred to as “*Fight Club*” for beginners. It is good to have examples like this one to show that there is a certain tendency to violence/danger/physical-experience in our *wohlstandgesellschaft*». T. Reiff, mensaje de correo electrónico al autor, 27 de septiembre de 2004.

El Mensur ilustra el hecho de que la necesidad de participar en una competición que incorpore un castigo físico, en un entorno controlado por una serie de reglas, no es nada nuevo. La necesidad de competir es inherente a todas las personas, y es una función del juego proporcionar un entorno socialmente aceptable para satisfacer esta necesidad. Caillois indica diversas funciones biopsicológicas de los juegos, entre ellas la liberación de un exceso de energía vital, el deseo de participar en una competición para afirmar la propia valía y la sublimación de los instintos a los que la sociedad niega una satisfacción directa.¹⁵ Los jugadores desean implicarse en un tipo de juego que no se reduzca a personajes virtuales y entornos de fantasía, sino que los ponga en contacto con sus propios cuerpos, ponga a prueba su resistencia y les dé la oportunidad de jugar contra otra persona.

Los «juegos de dolor» aquí descritos suscitan interesantes preguntas acerca del juego, la interacción, la identidad y el cuerpo. Lo que muchos jugadores encuentran en estos juegos es lo que mucha gente busca de una forma más o menos sublimada: una experiencia divertida que implique tanto la mente como el cuerpo, una manera de liberar su agresividad de forma inofensiva, una interacción social, una oportunidad para demostrar sus habilidades frente a los demás, un modo diferente de competir. Si el juego actúa como un modelo de la vida real en un entorno delimitado por unas reglas, los videojuegos llevan a cabo esta misma función, pero permiten a los jugadores evadirse mucho más de la realidad, creando mundos virtuales en los que pueden realizar acciones que superan sus propias habilidades físicas. El jugador se desconecta de su cuerpo y proyecta la imagen de su ego en un personaje ficticio. Sin embargo, es este mismo tipo de jugador el que se entusiasma con el tipo de interacción que proponen estos proyectos, puesto que le hace consciente de su cuerpo y lo sitúa en un estado de alerta, propiciado por el riesgo de sufrir dolor. Por tanto, más allá de ser simples juegos, *PainStation*, *LegShocker*, *Tekken Tournament* y *Taser Tag* son fenómenos que cuestionan el papel de los videojuegos y el papel que tendrá nuestro cuerpo en la interacción con los medios tecnológicos.

Bibliografía

- ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. (2000). «Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life». *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 78, n.º 4, págs. 772-790.
- ARRIAGA, P.; ESTEVES, F.; CARNEIRO, P. [et al.]. (2006). «Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal». *Aggressive Behavior*. Vol. 32, págs. 358-371.
- CAILLOIS, R. (1950). *L'homme et le sacré. Édition augmentée de trois appendices sur le sexe, le jeu, la guerre dans leurs rapports avec le sacré*. París: Gallimard.

- CAILLOIS, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CRAIG, K. D. (1986). «Social Modelling Influences: Pain in Context». En: *The Psychology of Pain*. Pág. 72.
- GREEN, J. (2004, 3 de enero). «Armed and Courteous. Inside Germany's Secret Duelling Clubs». *Financial Times Magazine*. N.º 36, págs. 18-22.
- HUIZINGA, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- JANAL, M. N. (1996, julio). «Pain sensitivity, exercise and stoicism». *Journal of the Royal Society of Medicine*. Vol. 89, págs. 376-381.
- KOYAMA, T.; MCHAFFIE, J. G.; LAURIENTI, P. J. [et al.]. (2005). «The subjective experience of pain: Where expectations become reality». *PNAS*. Vol. 102, n.º 36, págs. 12950-12955.
- LEOPOLDSEDER, H.; SCHÖPF, C. (2002). *PrixArs Electronica 2002. International Competition for CyberArts*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- MCGRATH, D. (2002, 7 de marzo). «No Pain, No Game». *Wired News*. <<http://www.wired.com/news/games/0,2101,50875,00.html>>
- MELZACK, R. (1986). «Neurophysiological Foundations of Pain». En: Richard A. Sternbach (ed.). *The Psychology of Pain*. Nueva York: Raven Press. Pág. 9.
- MORAWE, V.; REIFF, T. «PainStation. Enhanced Duelling Artefact». *Painstation Media Page*. <http://www.khm.de/~morawe/painstation/PainStation_eng_long.pdf>
- MORAWE, V.; REIFF, T. *The Artwork Formerly Known as PainStation*. <<http://www.painstation.de/new/index.html>>
- PILOWSKY, I. (1986). «Psychodynamic Aspects of the Pain Experience». En: *The Psychology of Pain*. Págs. 184-185.
- VORDERER, P.; HARTMANN, T.; KLIMMT, C. (2003). «Explaining the Enjoyment of Playing Video Games: The Role of Competition». En: *ACM International Conference Proceeding Series*. Vol. 38. <<http://portal.acm.org/>>
- WAEELDER, P. (2007). «Games of Pain. Pain as haptic stimulation in the context of computer-based media art projects». *Leonardo*. Vol. 40, n.º 3, págs. 238-242. Massachusetts: MIT Press.
- WAEELDER, P. (2007). «An Enhanced Duelling Artefact: PainStation and the Role of Competition in Videogames». En: *Extending Experiences*. Laponia: Innomedia / University of Lapland, Faculty of Art and Design, Department of Media (en imprenta).
- WAEELDER, P. (2006). «Bruised and Happy: the Addicted PainStation Players». En: *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*. Atenas: Fornos, págs. 55-61.
- WESTEN, D. (1987). *Self & Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- WILLIAMS, R. B.; CLIPPINGER, C. A. (2002). «Aggression, competition and computer games: computer and human opponents». *Computers in Human Behaviour*. N.º 18, págs. 495-506.

15. R. Caillois (1950), pág. 200.

Cita recomendada

WAELDER, Pau (2007). «Juegos de dolor». En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 7. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/waelder.pdf>>

ISSN 1695-5951

El presente artículo se realiza a partir de los siguientes textos del autor previamente publicados:

«Games of Pain. Pain as haptic stimulation in the context of computer-based media art projects» (2007), «An Enhanced Duelling Artefact: PainStation and the Role of Competition in Videogames» (2007) y «Bruised and Happy: the Addicted PainStation Players» (2006).



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que indique su autor y la revista que la publica (*Artnodes*), no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

CV**Pau Waelder Laso**

Crítico de arte y comisario independiente

pau@pauwaelder.com

Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona (1998), actualmente cursa estudios de doctorado en arte digital. Ha participado en diversos simposios internacionales, como el *I Congreso Internacional Arthur Danto y el Fin del Arte*, organizado por CENDEAC (Murcia, 2003), y el congreso *Gaming Realities*, dentro del festival de arte y cultura digital Mediaterra 06, organizado por Fornos Centre for Digital Culture (Atenas, 2006). Recientemente ha participado en el libro *Extending Experiences*, que publicará la Universidad de Laponia en 2007. En 2002 inició una colaboración con diversos sitios web de arte y cultura digital. Editor de contenidos en *Rhizome* (2003-) y *Artnodes* (2005-), también es crítico de arte contemporáneo y digital para los sitios web *Furtherfield* (2004-) y *Amb l'Art* (2005-). Además, ha producido vídeos para Vernissage TV (2006-) y es corresponsal de las revistas de arte *a mínima::* (2004-) y *art.es* (2005-).

En 2005 cofundó Artactiva, empresa de gestión cultural en la que ha trabajado hasta marzo de 2007. Durante este período ha participado en la organización y diseño de diversas exposiciones, entre ellas la itinerante de Bernardí Roig (Salamanca, Bonn, Ostende, 2006-2007) organizada por SEACEX (Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior), y la muestra de escultura al aire libre *Sculpture Grande* (Praga, 2006). Además de su experiencia en arte contemporáneo, entre 1998 y 1995 ha trabajado como diseñador gráfico, siendo cofundador de la empresa de publicidad Waelder Mallorca.

Blog: <http://www.pauwaelder.com/>