

R E S E Ñ A

“KIND WORDS: UN VIDEOJUEGO SOBRE LA CONTENCIÓN EMOCIONAL”

Por Franco Frare

HETEROCRONÍAS
FEMINISMOS Y EPISTEMOLOGÍAS DEL SUR



KIND WORDS: UN VIDEOJUEGO SOBRE LA CONTENCIÓN EMOCIONAL

Franco Frare ^a

^a Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba

1. El contexto

Muchos mitos negativos relacionados con los videojuegos están desapareciendo. Esto se debe a que quienes crecieron jugando en las décadas de 1980 y 1990 son adultos en la actualidad. Estas personas pudieron comprobar de primera mano que las predicciones catastróficas relacionadas con el *gaming* estaban erradas. Cada vez se acepta más que es un pasatiempo tan válido como cualquier otro. Sin embargo, hay un mito que persiste entre aquellas personas ajenas a esta forma de entretenimiento y los que solo tienen una aproximación casual a la misma: los videojuegos representan, en el mejor de los casos, una forma de escapismo. Esta perspectiva asume -en general, de manera implícita- que la experiencia *gamer* solo puede aportar diversión momentánea, liberación de estrés mediante la acción y algún tipo de mejora en la coordinación visomotriz. El juego que reseñaremos muestra que ese no es el caso.

Los videojuegos han tratado prácticamente cualquier tema social, psicológico, existencial, religioso o político que podamos concebir. La saga *Metal Gear* (1987-2018) ha abordado casi siempre la acción desde un punto de vista crítico, reflexionando sobre la naturaleza de los héroes de guerra, la construcción de los enemigos y el uso geopolítico del conflicto. Las historias narradas en el universo de *Assassin's Creed* (2007-2020), además de mezclar ficción con elementos históricos reales, se caracterizaron por



problematizar los puntos de intersección entre el relativismo ontológico y el moral, la libertad y la necesidad del control social. El primer *BioShock* (2007) intenta pensar qué pasaría en una ciudad aislada que se rige por un capitalismo salvaje sin regulaciones estatales -explícitamente basado en las ideas Ayn Rand-, mientras que *BioShock 2* (2010) pretende volver sobre los peligros de un comunitarismo a ultranza. Todos esos son títulos producidos y lanzados por grandes compañías. Este señalamiento es necesario para distinguirlos de los juegos independientes, aquellos que cuentan con un menor presupuesto y muchas veces son creados por unas pocas personas.

La explosión de juegos independientes o *indies* que se dio en los últimos años de la década de los 2000 habilitó la emergencia de una aproximación más autoral o personal, mayor diversidad en los temas y en los actores involucrados, así como propuestas más arriesgadas -en presentación, apartado jugable y/o ideología explícita-. En años recientes pudimos ver juegos que abordaron los problemas de la contaminación a escala global (*Fate of the World*, 2011), la inmigración (*Papers, Please*, 2013), las víctimas civiles en los conflictos bélicos (*This War of Mine*, 2014), la sociedad orwelliana en la que vivimos (*Orwell*, 2016; *Replica*, 2016) y la necesidad de tomar las calles durante las protestas (*Anarcute*, 2016; *RIOT: Civil Unrest*, 2019). La sensibilidad feminista que se va dejando ver en el *mainstream* también ha legado narrativas que abordan las dificultades relacionadas con la diversidad sexual y de género, como *Gone Home* (2013), *Life is Strange* (2017) y *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator* (2017). Distintos juegos han tratado el tema de la salud mental. *To the Moon* (2011) muestra, entre otras cosas, el matrimonio de una mujer que vive con Síndrome de Asperger. *Depression Quest* (2013) apunta a exponer los desafíos cotidianos que enfrenta una persona que sufre depresión. *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) es una fantástica y terrorífica representación experiencial de la esquizofrenia.

De manera paralela al *boom* del *software* independiente, tuvo lugar un desarrollo gigantesco del juego en línea. Muchos videojuegos fueron concebidos y desarrollados para ser experimentados exclusivamente por internet con otras personas. En realidad, el juego *on-line* es posible desde hace varias décadas, pero recién alcanzó al gran público alrededor de quince años atrás. Este tipo de videojuegos fomenta la creación de comunidades virtuales, grupos de personas que se reúnen para cumplir sus objetivos en el universo virtual, compartir aventuras y hacer amigos. Hay historias muy conmovedoras sobre relaciones de amistad y amorosas que trascendieron el espacio de juego hacia lo que solemos llamar mundo real. Desgraciadamente, estas comunidades

también son famosas por su *toxicidad*: comportamiento individualista, marcada competitividad, agresiones verbales y discriminación bajo cualquier forma concebible.

Este es el contexto en el que emerge *Kind Words*, una etapa de madurez del medio en la que es posible abordar problemas reales en los videojuegos y en la que puede ser más sencillo entablar amistad con personas en línea que en la vida cotidiana.

2. ¿Qué es *Kind Words*?

Aquí propongo considerar a *Kind Words* como un videojuego. Entiendo videojuego, en un sentido amplio, como un entretenimiento audiovisual interactivo. Porque *Kind Words* no presenta ningún desafío y no requiere habilidad alguna más allá de un mínimo de empatía. El título podría traducirse como *Palabras Amables*. El *software* se puede adquirir en *Steam*, una plataforma orientada a la venta de videojuegos. Allí se describe como *un juego sobre escribir cartas lindas a gente real. Escribir y recibir cartas en un cuarto acogedor. Intercambiar stickers y escuchar música relajada. Todxs estamos en esto juntos. A veces, todo lo que necesitas son algunas palabras amables*¹. La experiencia está orientada a la interacción entre lxs usuarixs, especialmente a todxs aquellxs que necesitan unas palabras de aliento o quieren brindarlas. Muchxs miembrxs de la comunidad manifiestan padecer depresión, ansiedad social, ser marcadamente introvertidxs o sentirse alienadxs del mundo laboral. El precio de *Kind Words* es simbólico, muy inferior a la mayoría de productos que ofrece la tienda virtual y apunta a evitar que la gratuidad provoque una invasión de *trolls*.

Cuando ingresamos al juego, nuestro personaje aparece en una pequeña habitación amueblada -cama, escritorio y estante-, sin techo y en la que faltan dos paredes, de manera que podemos ver su interior. Esto se orienta a brindar simultáneamente la sensación de un lugar seguro y de apertura frente al mundo externo. A su vez, esa habitación se encuentra flotando en un espacio iluminado -seguramente, las habitaciones de otrxs jugadorxs-, lo que muestra un relativo aislamiento que protege de cualquier contacto potencialmente dañino. En ningún momento aparecen en pantalla avatares humanoides pertenecientes a otras personas. Los colores son cálidos y agradables, alejados de la fluorescencia de muchos juegos contemporáneos. Suenan distintas pistas de jazz *lo-fi* que calzan a la perfección con el ambiente de tranquilidad y seguridad que se apunta a construir. Aviones de papel vuelan alrededor de la habitación y podemos interceptarlos para ver los mensajes de otrxs jugadorxs. Por supuesto, también

podemos enviar nuestros propios aviones con frases o emoticones que lxs usuarixs podrán interceptar. Sin embargo, la principal actividad del juego es recibir y enviar cartas virtuales. El personaje que actúa como cartero es un ciervo². Este simpático animal es el principal personaje con el que interactuamos y el que nos motiva a revisar las cartas que nos llegan, indicándonos cómo responder a ellas.

Así descrita, la dinámica no parece ser muy distinta de aquellas que experimentamos en las redes sociales. La principal diferencia es el anonimato. Nunca sabemos quién va a recibir nuestro comentario, pregunta o pedido. No podemos hacer *amigos* y el juego prohíbe explícitamente compartir información personal. El objetivo no es establecer relaciones de intercambio fijo, sino una recepción y una respuesta para con personas cuya identidad desconocemos. La ayuda que brindamos y la que recibimos se mantiene siempre en el anonimato. Solo podemos firmar con una inicial. Esto otorga cierto aire misterioso y romántico al juego, ya que la colaboración carece de reconocimiento, solo podemos devolver un *sticker* a manera de agradecimiento. Por supuesto, el anonimato está destinado, sobre todo, a proteger a los usuarios. La información compartida pone a cualquier persona en una situación muy vulnerable y podría ser usada en su contra. Los mencionados *stickers* y la decoración de la habitación son los únicos elementos de colección agregados al juego y los obtenemos como regalo de agradecimiento por parte de otrxs jugadorxs. Se trata del único refuerzo positivo que el juego brinda para fomentar la participación fuera del social. Paradójicamente, esta interacción anónima puede sentirse más honesta y humana que aquella a la que estamos acostumbrados en las redes sociales.

3. El juego sobre ayudar

Steam señala como fecha de lanzamiento de este juego el 12 de septiembre de 2019. Las reseñas que recibió desde entonces por parte de la comunidad son *extraordinariamente positivas*, algo muy raro y que pocos videojuegos pueden alcanzar en la plataforma. Una revisión de esas reseñas resulta conmovedora y permite reconocer la agradable sorpresa que se llevaron todxs aquellxs que pasaron por la experiencia. Allí se habla de un juego que devuelve la fe en la humanidad, en el que podemos mostrarnos vulnerables porque nadie nos va juzgar, de un espacio seguro en el que podemos sentirnos acompañados. Refieren a una experiencia terapéutica, donde siempre es posible encontrar consejos amables y en la que el cinismo se desvanece. Hay personas

que afirman que *Kind Words* les salvó la vida, que les dio ánimos cuando no veían absolutamente ninguna salida. Cabe aclarar que el juego brinda enlaces para obtener ayuda profesional relativa a salud mental, en caso de que la necesitemos.

Los pedidos *-requests-* pueden referir a consejos sobre el amor, dificultades de pareja y familiares, inquietudes sobre la identidad de género, el miedo a morir solxs, dudas sobre la carrera elegida o la experiencia con enfermedades terminales. Las expresiones sobre ideas suicidas son frecuentes. Lxs usuarixs dentro y fuera del juego manifiestan haber encontrado solo respuestas positivas, cargadas de preocupación y amor por el otro. Los envíos que realizamos son frecuentemente contestados por varias personas, entre tres y seis, según mi experiencia. Por supuesto, no todos los pedidos refieren a problemas personales, la comunidad comparte experiencias agradables que tuvieron en su día, recetas de cocina favoritas y opiniones sobre series de *Netflix*. Se percibe una necesidad de mantener el flujo de intercambio, la seguridad de que otrxs siguen estando allí.

Siempre se señala que lo que vuelve tan positivo al juego es la misma comunidad que lo integra. Son personas que pasan o pasaron por situaciones muy difíciles en sus vidas y que tienen la disposición de ayudarse. La dinámica que parece proponer es que, si el día fue duro, puedas compartir lo que pasó y recibir aliento; si te sientes bien, lo correcto es que pongas de tu parte para que otra persona mejore su situación. Pero no se siente como una presión. Es una reciprocidad que, en cualquier caso, se percibe como libre y gratuita. Claro que es posible no responder a las preguntas o los pedidos de consejo que nos llegan si no nos sentimos calificados. Muchxs encuentran consuelo en el simple hecho de saber que no son los únicos que están pasando por una situación difícil.

4. El sostén virtual en tiempos de aislamiento social

Como se expuso en los apartados anteriores, la comunidad de *Kind Words* está formada por personas con problemas personales, dificultades para relacionarse o que carecen de la habilidad y energía para afrontar la vida cotidiana. Todos estos inconvenientes se vieron agravados por la sensación de inseguridad provocada por la pandemia de la COVID-19. Un mundo exterior que ya era preocupante se volvió potencialmente letal. Los medios de comunicación nos bombardearon durante los primeros meses del 2020 con información constante sobre la cantidad de muertos, la incapacidad para atender a los cadáveres y nefastas proyecciones *-económicas,*

geopolíticas, en términos de salud física y mental-. Para muchas personas que se sentían solas o aisladas, la situación se tornó insoportable. Las video-llamadas y las redes sociales aparecieron como medios de contacto más necesarios que nunca. *Kind Words* fue otro de esos lugares de refugio virtual.

Algunas personas ya se encontraban haciendo uso del espacio virtual y otras lo conocieron durante la pandemia. En cualquier caso, se convirtió en un lugar donde establecer y mantener algún tipo de contacto social. Si esta dinámica constituye un lazo interpersonal tan válido como cualquier otro o simplemente representa un pseudo-vínculo -una relación social falsa, una amistad de mentira- permanecerá como cuestión abierta. Pero el hecho de que la comunidad funcione como un gigantesco grupo de autoayuda puede permitir evaluar las lecturas simplistas al respecto. Lxs jugadorxs se sienten *realmente* acompañadxs, *efectivamente* auxiliadxs. ¿Es posible que esa sensación sea falsa o irreal?

Para elaborar esta reseña ingresé a la comunidad y pregunté si el juego lxs estaba ayudando durante la pandemia. Expresaron que es un espacio en el que no se sienten juzgadxs, donde comparten sentimientos que no se atreven a transmitir a familia o amistades. Se trata de un ámbito en el que aprendieron a verse de otra forma, resignificando su pasado. Encontraron inspiradoras la libertad y la valentía con la que ciertxs usuarixs enfrentaban la vida. Entendieron que las situaciones imposibles que enfrentaban habían sido superadas por otrxs y eso significaba que su dolor podía ser afrontado. Una persona me confesó que un consejo suyo le había dado a otrx usuarix esperanza en el futuro, y que al recibir ese mensaje lloró durante una hora. Algo tan sencillo como preguntar por el color favorito puede convertirse en una experiencia poética. Lxs jugadorxs son contenidxs para luego ofrecer contención. Ayudar, ayuda. La pasividad es un momento necesario, pero pueden y deben socorrer a lxs otrxs.

5. ¿Esto cambia algo?

Parece importante preguntarnos en este punto qué significa la emergencia y el éxito de un producto audiovisual como este. ¿Es *Kind Words* un simple pasatiempo destinado a paliar la depresión o la ansiedad para que todo -la alienación posmoderna, la explotación laboral, el ritmo maniaco exigido por el economía neoliberal- siga igual? ¿Representa una muestra de lo que puede ser una utopía cultural en la que todxs seamos

empáticos y atentos con el sufrimiento de los otros, una hoja de ruta para un futuro mejor?
¿Tiene sentido elegir entre dos lecturas tan radicales?

Resulta tentador criticar a un espacio como este por ser excesivamente ficticio, desvinculado de nuestra realidad social cotidiana. Al fin y al cabo, los videojuegos serían simplemente simbólicos, tendrían lugar en un éter virtual separado de nuestra cotidianidad material. *Los jueguitos son de mentira*. Pero, ¿de dónde emergen y en qué espacio tienen efecto si no es en la vida llamada real? Por supuesto que la ayuda -cualquier ayuda- es un acto político, pero la intención o la vocación de ayudar llegan hasta una dimensión archi-política, poniendo en cuestión la condición de esos mismos actores sociales. ¿Qué decir del hecho de sean precisamente aquellos que pasan o pasaron por los peores estados emocionales los que más tienden a brindar su apoyo? Contra una lógica economicista de la ayuda y la solidaridad, parece los que menos tienen pueden ser los que más ofrezcan.

En un mundo individualista, *Kind Words* propone auxiliar a otros como principal mecánica de juego. En una cultura de la velocidad y la inmediatez, la propuesta consiste en tomarse un momento para reflexionar y atender a otro. En un panorama videojueguil que a veces parece glorificar la violencia, se presenta un entorno en el que la amabilidad es reforzada. En un ambiente *gamer* ultra-competitivo, la dinámica se aleja del juego de suma cero, la distinción entre ganadores y perdedores ya no tiene sentido. *Kind Words* muestra que otra forma de relacionarnos es posible.

Kind Words no es un espacio de atención clínica, psicológica ni de ningún otro tipo. Tampoco aparece como un grupo de autoayuda en sentido estricto. No se presenta como una intervención política. No es una institución que apunte a realizar cambios estructurales y ni siquiera a una modificación social concreta. El juego solo busca ofrecer un espacio seguro y confortable en el que las personas puedan decirse algo amable. Sin embargo, muchos se han sentido salvados por la experiencia y eso nos indica algo. Se percibe como un oasis en medio de la toxicidad de las redes sociales. ¿No implica esto una intervención, en algún sentido, política? ¿La pretensión de hacer del mundo un lugar un poco menos negativo para un sector de la población no representa ya una forma de activismo? ¿Se trata de una intervención todavía individualista, cómoda y burguesa? Peor aún, ¿es una salida pseudo-política que inhabilita la conformación de entidades capaces de operar un verdadero cambio estructural? ¿Debemos, por el contrario, considerarlo una muleta emocional? ¿Se tratará de un espacio en el que aprender a relacionarnos de forma más considerada o desaprender la violencia a la que estamos habituados? ¿Puede

una experiencia lúdica como esta encender algún deseo de cambio más grande? No parece que este juego vaya a propiciar una revolución, pero conformar una aproximación solidaria entre aquellxs que fueron golpeadxs por las dinámicas sociales imperantes puede ser un primer paso para generar alternativas de interacción. ¿No decía Galeano algo sobre lo que mucha gente pequeña en lugares pequeños puede lograr al hacer muchas cosas pequeñas?

Notas

1. *A game about writing nice letters to real people. Write and receive encouraging letters in a cozy room. Trade stickers and listen to chill music. We're all in this together. Sometimes all you need are a few kind words.*
2. Un juego de palabras basado en la homofonía entre *deer* y *dear*, queridx -palabra con la que suelen comenzar las cartas- y ciervo, respectivamente.

Franco Frare

francofrare555@hotmail.com

Licenciado en Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba. Actualmente se encuentra cursando la carrera de Doctorado en Psicología y es becario de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNC. Ha ocupado cargos docentes en las cátedras de Psicobiología Experimental y Problemas Epistemológicos de la Psicología en la Facultad de la que egresó. Cuenta con presentaciones en congresos nacionales e internacionales, así como publicaciones en libros y revistas orientadas a evaluar los aportes que la deconstrucción puede realizar al ámbito de la psicología.