

**Seminario de Verano IV**

---

**La pregunta por lo humano.**

**Hombres / Dioses / Monstruos / Robots**

---

Seminario de verano IV : la pregunta por lo humano : hombres, dioses, monstruos, robots / Pampa O. Arán ... [et al.]. - 1a ed. - Córdoba : Universidad Nacional de Córdoba, 2016.  
252 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-987-1742-86-8

1. Estudios Culturales. I. Arán, Pampa O.  
CDD 306

---

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

Rector: Dr. Francisco Tamarit

Vice-rectora: Dra. Silvia Barei

La publicación de este libro ha sido posible gracias al apoyo de la Secretaría de Ciencia y Técnica (Secyt). Universidad Nacional de Córdoba.

© **De los autores**, 2016

ISBN: 978-987-1742-86-8

Impreso en Argentina

Printed in Argentina

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

# Ni dioses ni robots

## Videojuego, lectores y fragilidad de lo humano en Heavy Rain (2010) de David Cage

E. Pablo Molina Ahumada  
Facultad de Lenguas  
Universidad Nacional de Córdoba

### 1. La pregunta por lo humano. Una genealogía.

A la hora de pensar el tema de este último seminario, sería interesante volver a recorrer algunos nudos problemáticos de nuestras intervenciones en las ediciones anteriores (2012, 2013 y 2014) pero cambiando levemente el enfoque, para indagar esta vez el modo en que algunos videojuegos se proponen (o están proponiendo) sondear dimensiones fundamentales de nuestra condición humana, como son los sentimientos y las emociones.

Si hilvanáramos la reflexión que hemos desarrollado a lo largo de estos cuatro años, deberíamos retomar aquellas definiciones iniciales del mito como un relato profundamente humano (Molina Ahumada, 2013b), es decir, una narración nacida en tiempos remotos a partir de la profunda (y definitoria) necesidad del hombre de responder a su propia condición diferente a otras entidades culturales, como ser los dioses, los animales, los monstruos y el mundo inanimado. Siguiendo esta hipótesis propusimos pensar al inicio de nuestra reflexión que el «mito» ocurría allí donde lo humano era planteado como problema y donde se hacía necesario, por lo tanto, delimitar fronteras de lo que debía ser considerado «humano». Esta reflexión, muy intuitiva al ini-

cio, contenía ya algunas claves que recién ahora se hacen explícitas: esa «ocurrencia» del mito (o «invención» según Detienne, 1985) sucedía como efecto de una emoción de extrañeza ante el mundo que impulsaba a construir un relato explicativo de ese estado de realidad.

Existen, por supuesto, diversas escuelas de interpretación del mito que hemos analizado en otro lugar (Molina Ahumada, 2013a: 39-43) y que proponen teorías diversas para explicar el origen del mismo. Sin embargo, nuestra hipótesis intentaba superar las diversas miradas interpretando en términos generales al mito como aquella respuesta humana a la pregunta acerca de eso que significaba «ser humano». Así, la idea del mito como «respuesta humana al problema de lo humano» resultaba atractiva por las posibilidades de apertura que ofrecía no sólo para el estudio de narraciones remotas en el tiempo, sino también para captar el modo en que ese interrogante se proyectaba a la actualidad bajo formas narrativas complejas de la cultura contemporánea, como ser discursos políticos, textos artísticos, teorías científicas e incluso textos de la vida cotidiana.

El mito devenía así un relato vigente a la vez que complejo, porque en realidad tratamos con entramados de relatos o «constelaciones míticas» (Monneyron y Thomas, 2004; Molina Ahumada, 2013a) que buscan recurrentemente colocar a lo humano como eje problemático privilegiado.

Propusimos en el primer Seminario analizar la constelación mítica en torno a la figura de Prometeo, tensionando la mirada de Hesíodo que lo afiliaba al héroe truhán, con la de Esquilo que definía la figura del héroe filantrópico (aquella que más ha irradiado al romanticismo y a nuestro tiempo). El mito de Prometeo, a pesar de tratarse de un relato sobre un titán, iluminaba tres aspectos fundamentales para reflexionar acerca del problema de lo humano:

- 1) Por una parte, la existencia de una **instancia mediadora** entre lo humano y lo divino a través de este hijo de titanes caído en desgracia, castigado eternamente por Zeus por ayudar a los seres humanos.
- 2) En segundo término, la **desobediencia** de Prometeo como motor de las acciones, lo que motivaba luego que esa práctica apareciera (sobre todo en la lectura romántica del mito) como representativa o definitoria para pensar la relación entre dioses y humanos.
- 3) Tercero, la **supremacía de lo técnico**<sup>1</sup> como propiedad asociada al mundo humano, a la vez que metáfora explicativa de un tipo de racionalidad que sugería cierto horizonte de sustitución o extinción de lo divino (razón técnica que sería entronizada durante el siglo XIX y se convertiría en mito dominante de Occidente, según la tesis de Durand, 1971 y 1999).

Retomando el relato prometeico, decidimos invertir la pregunta en el *Seminario II* (2013) y preguntarnos más que sobre el efecto ordenador del mito, sobre el desorden que escenificaba y que podría servir como rasgo definitorio de lo humano: según el segundo punto que apuntábamos antes, Prometeo es un personaje que encarna la rebeldía, la desobediencia, o al menos esa era la imagen dominante que había prevalecido entre las versiones que circulaban en la constelación mítica. Recordemos, por ejemplo, que junto a la visión sacrificial del héroe que aparecía con fuerza en la tragedia de Esquilo para criticar la lógica tiránica de Zeus (lógica contraria al mundo de la *polis*), existían otras versiones (retomadas por Hesíodo) donde el castigo a Prometeo aparecía como castigo justificado ante el exceso de un per-

---

<sup>1</sup> Prometeo enseña a los hombres el secreto del fuego técnico, que se extingue, a diferencia del fuego divino que es eterno.

sonaje truhán, mentiroso, diestro en el engaño y las estratagemas. En *Esquilo*, la tragedia de Prometeo debía ser leída como inversamente proporcional a la violencia del tirano que la ejercía y que, aun ejerciéndola sobre el cuerpo de Prometeo, modelizaba (en sentido lotmaniano) un tipo de relación entre dioses y humanos

El *Seminario III* (2014) abordó la cuestión de la ficción y, en particular, el modo en que las narrativas heroicas generadas en torno a la figura desobediente de Prometeo se trasladaban a la literatura y de allí, a un tipo de texto específico como es el videojuego, propio de un sistema modelizante actual que empezamos a delinear a partir de esa intervención. Ese sistema aparecía como un generador de modelos de mundo virtuales, gracias a la traducción digital de lenguajes de la cultura preexistentes al lenguaje binario de unos y ceros que pueden decodificar los microprocesadores de nuestros artefactos computarizados.

Lo que nos interesó indagar en el videojuego fue el modo en que aparecía representada allí lo que denominamos la «turbulencia» de lo real. Partiendo de la concepción de Saer (2010) acerca de la ficción como forma humana capaz de poner en evidencia la complejidad de ciertas situaciones y ofrecer explicaciones «menos rudimentarias» de lo real (Vid. Molina Ahumada, 2015), nos interesó cuestionar los videojuegos como máquinas de ficción capaces de desplegar procedimientos específicos que enriquecían la noción de «ficción» a partir de la incorporación de la actuación del jugador (Murray, 1999), un elemento decisivo para el despliegue de ese mundo ficcional cibertextual (Vid. Aarseth, 1997).

Al final de este recorrido genealógico, como ha sido una constante también a lo largo de estos cuatro años, culminamos con una pregunta abierta que sería buena idea retomar ahora, a modo de introducción de la reflexión que desplegaremos ahora y que requería esta panorámica re-

trospectiva para volver a hacer presentes el conjunto de interrogantes y respuestas tentativas que fuimos brindando a esta pregunta por lo humano, columna vertebral de este Seminario.

Nos preguntábamos hace un año atrás de qué manera estas ficciones digitales que proponían los videojuegos podrían llegar a modificar nuestra forma de concebir y percibir lo humano. Dado que habíamos remarcado como muy relevante el papel que desempeñaba la actuación del jugador (que comprendía un amplio arco de posibilidades, desde su movimiento reflejo corporal hasta su implicación emocional en las situaciones problemáticas que podía plantear el juego), no se trataba entonces para este año de pensar meramente el modo en que aparece modelizado lo humano en el marco de los mundos ficcionales generados por los videojuegos, sino también el modo en que opera, administra y regula aquello que acontece fuera de esos mundos y que define también el alcance de lo humano que plantean estos textos. Por eso nos pareció relevante preguntarnos acerca de la relación entre videojuegos y emociones, a modo de cierre de este inmenso arco temporal que va del mito al texto digital subrayando en todo momento una común filiación entre esos textos culturales como respuestas posibles a un mismo interrogante.

## **2. El jugador en el videojuego: ¿demiurgo empoderado o adicto esclavo?**

El campo de investigación sobre los videojuegos es muy diverso, atendiendo a la cantidad de enfoques que admite su estudio.<sup>2</sup> Hay dos metáforas o conceptos que me resul-

---

<sup>2</sup> Sin descartar otros autores de relevancia, para una introducción a los «*Game Studies*» remitimos a la completa serie de compilaciones editada

tan muy interesantes para recuperar de ese conjunto de preocupaciones y que podríamos traer para orientar nuestra reflexión. Tienen que ver con sensibilidades diferentes frente a la relación que se establece entre artefacto ficcional y lector-jugador. Constituyen, de hecho, dos extremos que distorsionan desde nuestra perspectiva (por exceso o insuficiencia) la imagen del lector de estos textos digitales.

La primera de esas ideas (que engendra una metáfora concreta) es la de que algunos videojuegos empoderan al lector (jugador) y le otorgan la capacidad de determinar el destino del héroe y del mundo ficcional, en una especie de co-autoría conquistada gracias a la propia lógica colaborativa que atraviesa los nuevos consumos culturales. El jugador controla la vida del héroe a través de un mecanismo de interface que, de manera enantiomórfica (tal como lo pensábamos en clave lotmaniana en el *Seminario I*), plantea una situación de espejo invertido entre héroe y jugador. La figura del reflejo invertido, el igual que representa la inversión simétrica del otro, constituye según Lotman uno de los mecanismos más recurrentes en todo sistema cultural humano por su productividad semiótica de generar una situación de dialogismo y asimetría a la vez. A partir de esta idea tenemos toda una gama de posibles en función de elementos de diseño del videojuego que implican, necesariamente, efectos semióticos distintos a la hora de pensar la relación entre héroe y jugador.

Tenemos, por ejemplo, el caso de videojuegos en los que esa situación de enantiomorfismo no es potenciada por elementos del diseño o de la lógica narrativa del juego y se

---

por Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan que reúne artículos de importantes referentes en este campo de estudio, publicada por la editorial universitaria del Instituto Tecnológico de Massachusetts (The MIT Press, EEUU): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (2004); *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media* (2007); y *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives* (2009).



produce una suerte de cesura que torna convencional esa relación, como por ejemplo *Tetris* (1984): ¿Con qué elemento del juego debiéramos identificarnos allí? ¿Quién es el héroe en ese juego y de qué modo se presentifica la conciencia del jugador en ese modelo de mundo?

Tenemos otros casos en los cuales se mantiene una conciencia de la diferencia entre jugador y héroe a través de la presencia explícita de un avatar o delegado digital de la conciencia del jugador en el mundo del juego, que supone la existencia de un vínculo causal entre las decisiones del jugador canalizadas por la interface y la «identidad» del héroe comandado por esa conciencia invisible pero condicionante. Es condicionante porque el tercer elemento en esa relación se desdibuja en algunos casos y es la presencia del autor, organizador general responsable en última instancia de toda la lógica que comanda ese mundo ficcional y que atraviesa también, por lo tanto, ese vínculo héroe/jugador. Es el caso de los juegos en tercera persona, como los juegos de rol, donde el punto de vista se ubica en la espalda o el hombro del héroe y es ese punto de focalización desde donde asistimos a los diversos sucesos de la trama.

Por otra parte, los juegos de primera persona, como por ejemplo algunos juegos de disparo, plantean la ilusión mimética de una identificación entre héroe y jugador y vacían al héroe de independencia para incorporar (colocar dentro de un cuerpo) la conciencia del jugador.

Lo que podríamos subrayar como recurrente desde esta perspectiva del enantiomorfismo entre figura heroica y conciencia del jugador es la presencia constante de este último como una especie de «demiurgo», una entidad presuntamente creadora y presuntamente capaz de determinar el destino de ese universo representado. El jugador deviene así una suerte de deidad. Claro que temporaria y con un radio de acción limitado.

La segunda de las ideas que queremos recuperar postula quizá lo contrario de lo anterior: la idea de que algunos videojuegos empobrecen la capacidad autónoma, reflexiva y creativa del sujeto que es absorbido y subyugado por una maquinaria técnico-ficcional (a través de mecanismos subliminales o ideológicos camuflados) que acaban generando un estado de dependencia o «adicción» y la anulación de la inteligencia del jugador.

La sola mención de una «adicción» (acusación repetida en el habla cotidiana a la hora de pensar el tipo de involucramiento que provocan los videojuegos) remite a la imagen de un jugador-rehén o presa de la ficción, imagen que fractura sin embargo la posibilidad de pensar una persuasión de los videojuegos porque se persuade a alguien que opone cierta resistencia o argumentos. Esta mirada del jugador subyugado, al punto de considerar anulada su autonomía reflexiva, es criticada por Henry Jenkins en su libro *Fans, Blogueros y videojuegos* (2009) cuando equipara las prácticas de los fans a lo que Michel De Certeau (1997) denomina la «cacería furtiva» de la lectura. Dice Jenkins que a pesar de que la base etimológica de «fan» deriva de «fanaticus», esa tradición se pierde porque lo que encontramos ante los nuevos medios (y ante el videojuego en particular) no es un grupo de lectores literales sino «mitológicos», en el sentido de que son lectores que articulan un conjunto de valores éticos y morales *por medio* de historias en las cuales se implican, pero que reconocen como ficcionales y como síntesis (sería más apropiado decir aquí «metáfora») de valores. Es decir, lectores atentos que son capaces de interpretar detrás de lo literal una dimensión retórica de los textos.

Esta segunda imagen del jugador «adicto» nos conduce a pensar en la figura del «esclavo», que es una figura recurrente en la historia de la cultura como estado negativo porque lesiona aquello que precisamente aparece asociado con frecuencia a lo humano: la libertad. El esclavo repre-

senta a alguien oprimido por una fuerza superior, incapaz de rebelarse e incluso tomar conciencia de su propia situación. Pensemos en el mito platónico de la caverna y ese conjunto de seres humanos encadenados que confunden las sombras de una pared con la realidad: sin salir de esa caverna, no hay posibilidad de tomar conciencia de esa condición, son esclavos de una apariencia.

La problemática del esclavo hace visible, a su vez, el problema del poder y la legitimidad de su aplicación. Muchos mitos de creación plasman narrativamente esta cuestión a través de la tensión entre dependencia y rebeldía que se entabla en la situación de creación, entre el creador y lo creado. La criatura está, en cierto modo, subyugada a la voluntad de su creador por la lógica del poder que ha atravesado (y atraviesa) ese acto: quien otorga existencia tiene, por contrapartida, capacidad de quitarla o, al menos, dominio sobre esa vida que ha otorgado: por ejemplo, el mito de Pigmalión según la versión de Ovidio.<sup>3</sup>

Despotenciado el poder cultural del mito (Blumenberg, 2004), empieza a aparecer en la cultura la idea de que no sólo los dioses son dadores de existencia sino también el hombre. Así lo piensa, por ejemplo, la Alquimia durante la Edad Media y el Renacimiento, y en particular un autor, Theophrastus Phillippus Aureolus Bombastus von Hohenheim (1493-1541) *alias* Paracelso, quien describe en su obra *De Natura rerum* (1584) cómo es posible crear seres humanos a partir de materiales inertes.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Pigmalión crea una estatua de marfil en contra de los vicios y falta de virtudes de las mujeres reales. Se enamora perdidamente de la estatua. Suplica a los dioses que le concedan vida. Venus se la otorga a través de un soplo. Galatea agradecida rinde vasallaje a su marido. Pigmalión desposa a Galatea bajo la supervisión de Venus.

<sup>4</sup> Paracelso relata en su obra que creó un «homúnculo u hombrecillo» por error mientras buscaba la piedra filosofal: una criatura de 30 cm. que trabaja para su creador, pero que al poco tiempo se rebeló y huyó. Para

El siglo XIX, por su parte, un siglo prometeico y positivista al decir de Durand, inventa una nueva mitología del creador y el esclavo a partir de la larga serie de criaturas creadas por el hombre mediante elementos técnicos. Pensemos en *Frankenstein* (1818), primera novela de ciencia ficción para algunos críticos, que da cuenta de manera literaria de ese acelerado desarrollo científico que afronta occidente a partir de la Revolución Industrial. A su vez, desde la segunda mitad del siglo XIX es recurrente la figura del autómeta, un esclavo condenado a la rutina de los engranajes, de operaciones limitadas y bajo total control por parte de los humanos. Pero el siglo XX explora el reverso de esa posibilidad al otorgar inteligencia a estos seres sintéticos, creados por el hombre y no por el soplo de la divinidad: nace así el robot a partir de la publicación en 1920 de la obra del dramaturgo checo Karel Capek, *R.U.R.*, iniciales que significan «Robots Universales de Rossum». En la obra, Rossum es el inglés que produce una línea de seres humanos mecánicos a gran escala, destinados a realizar todo el trabajo en el mundo. La palabra «Robot» deriva del checo «rebot», que designa a aquel que está sometido a una servidumbre involuntaria, o en otras palabras, al «esclavo».<sup>5</sup>

---

crear esta criatura, el alquimista debía mezclar una bolsa de carbón, mercurio, fragmentos de piel y pelo humano o animal. Se enterraba eso en un hueco entre estiércol de caballo durante cuarenta días y en ese lapso el embrión se formaba en la tierra.

<sup>5</sup> Al traducir la obra al inglés, lo apropiado hubiera sido traducir «robot» por «slave» (esclavo), pero «slave» es una palabra usada comúnmente para los seres humanos y se hacía difícil distinguir entre la variedad natural y artificial de esclavo. No siendo «robot» una palabra inglesa, se la dejó totalmente sin traducir y se la empleó para la variedad artificial de esclavo, distinguiéndola del humano. A partir de 1926 se generaron numerosas publicaciones de ciencia ficción que afiliaban el robot con el cuerpo metálico, por lo cual se mantuvo «robot» para seres antropoides artificiales hechos de metal y se optó por «androide» para el caso de seres hechos de sustancias parecidas a los tejidos humanos.

En torno a la tensión de estas dos metáforas que hemos recorrido, la de la especie de divinidad o demiurgo que comanda el mundo ficcional y la del adicto esclavo que es presa de la ficción, ronda la condición paradójica que ofrecen los videojuegos con respecto a la relación entre jugador, héroe y mundo ficcional: el videojuego coloca en una posición de divinidad al jugador al requerir que comande el destino del héroe, a costa de confinarlo al mismo tiempo en un mecanismo que lo tiene como su principal engranaje.

El precio de la libertad del héroe, entonces, es que el jugador sea «esclavo» del texto digital; la condición para ejercer ese poder es someterse al lugar previsto en el mecanismo textual y activarlo, a riesgo si no de que la ficción no tenga lugar.

### **3. Experiencia y tragedia: la poética de David Cage.**

Janet Murray (1999), en un estudio clásico sobre las posibilidades de la narración en el contexto de las tecnologías digitales, propone pensar esta participación activa del usuario en términos de «actuación»<sup>6</sup>, es decir, como realización de una variante en un conjunto limitado de posibilidades previstas por el autor y reguladas por un procedimiento informático. Lo que escapa a esa previsión y procedimiento constituye un error del programa y, consecuentemente, un fuera de juego.

---

<sup>6</sup> En realidad, el término en la versión original en inglés del libro de Murray propone para el capítulo 5 el término «Agency», es decir, agencia o agenciamiento, en el sentido de que es la acción ejercida y la propia posibilidad del sistema programado de la narración el que confiere su condición de agente al lector/jugador/receptor. La traducción como «Actuación» opaca este efecto del texto sobre el receptor, reconduciendo la interpretación hacia una idea teatral del proceso que acontece en el despliegue de esa coreografía condensada en el cibertexto.

Ahora bien, deberíamos preguntarnos entonces qué posibilidades particulares de actuación ofrecen las ficciones de los videojuegos para modelizar esta experiencia de lo humano, es decir, no sólo para representar lo humano como tema argumental sino también para ponerlo en cuestión y desplegarlo en la propia circunstancia en la que el videojuego coloca al jugador como requisito para activar ese mundo ficcional. Como hemos visto antes, esta situación o circunstancia (que define la *interactividad* del videojuego como uno de sus rasgos fundamentales)<sup>7</sup> constituye un lugar paradójico, pues a la vez que coloca al jugador en una posición de supuesto control del destino del personaje, lo somete a los procedimientos previstos por el programa informático. Esa situación persuasiva, que Ian Bogost (2010) define como una «retórica procedural» inédita en la cultura por desarrollarse a partir de procedimientos informáticos, pone en tensión entonces estos dos extremos de actuación que hemos trabajado antes a partir de las metáforas de la conciencia divina o la del esclavo.

Si revisamos la historia de los géneros literarios, sin embargo, encontraríamos un género que ha sondeado la situación tensa entre voluntad trascendente y margen de autonomía posible del personaje, colocando también en posición privilegiada al espectador que asiste y es interpelado a medida que ese proceso transcurre. Me refiero a la tragedia griega, desenvuelta en el marco de la polis del siglo V a. C. La tragedia es un texto complejo en el que, siguiendo la idea de Pierre Vernant (2002), la polis deviene escenario teatral y se representa a sí misma para pensarse. Recordarán el papel fundamental del coro y del corifeo en la tragedia: el público atiende al coro, que lo espeja, y va siguiendo la peripecia del héroe hasta el momento de anagnónisis y cambio de fortuna en el que acontece la «catarsis».

---

<sup>7</sup> Vid. Aarseth, 1997; Murray, 1999; Ryan, 2004.

Según la tesis de Raymond Williams (2014), sin embargo, quizá Occidente ha olvidado el profundo sentido de lo trágico y lo ha reducido de tal modo que se ha minimizado la capacidad de experimentar esa tensión particular entre planos de dependencia, relaciones de poder y márgenes de actuación que escenifica el artefacto estético (y también político) de la tragedia. Según Williams, lo trágico en la modernidad ha sido construido como la experiencia de otro (el héroe), desgajando la vivencia de quien asiste a esa representación del mecanismo complejo de la tragedia:

Cuando nosotros decimos ahora que la experiencia trágica es irreparable, porque la acción cae en picada hasta que el héroe está muerto, estamos tomando a la parte por el todo, al héroe por la acción. Pensamos a la tragedia como lo que le pasa al héroe, pero la acción trágica básica es aquello que pasa a través del héroe. Cuando confinamos nuestra atención en el héroe, estamos inconscientemente confinando nosotros mismos la única clase de experiencia que en nuestra cultura tendemos a tomar como del todo. Estamos inconscientemente confinándonos nosotros mismos al individuo. Pero aun en una muy amplia gama vemos allí la trascendencia en la tragedia. La vida vuelve, la vida finaliza, una y otra vez. Y el hecho de que la vida vuelva, que su sentido se reafirme y restaure, después de tanto sufrimiento y después de una muerte tan importante, se ha dado, bastante comúnmente, bajo la acción trágica. (Williams, 2014: 77)

Sería demasiado arriesgado igualar tragedia griega y videojuego, pero lo que me interesa subrayar aquí es la posibilidad de que una problemática específica, la del límite de lo humano, «antropocentrada» por los límites de lo trascendente por un lado (lo divino) y la pérdida de libertad, autonomía, humanidad (devenir esclavo o juguete de ese mecanismo, por otro) reaparezca en un género literario es-

pecífico, la tragedia, que además de género deviene una forma de organización narrativa de la experiencia en el marco de una cultura dada.

Así, entender lo trágico meramente como el fracaso del héroe implica reducir el cuadro completo de ese fracaso vislumbrando solamente el patetismo particular de la derrota en sí. Propongo a modo de hipótesis, basándome en realidad en la hipótesis de otro autor que ha explorado esta referencia a lo trágico en videojuegos (Jesper Juul, en su libro «El arte del fracaso. Un ensayo sobre el sufrimiento de jugar videojuegos», 2013), tratar de demostrar a partir del análisis de caso que propondré a continuación que los videojuegos actualizan la paradoja de la tragedia porque incentivan la exploración de la emoción de fracasar. Pero, a diferencia de la tragedia como género literario, que aspira a la purga o «catarsis» de esas emociones, los juegos no purgan sino que profundizan esa emoción porque ese mecanismo es constitutivo y definitorio del hecho de jugar.

Pensar de este modo los videojuegos implica entonces empezar a pensarlos como una forma muy compleja de la cultura, acaso con ciertos matices estéticos en algunos casos, que la cultura contemporánea despliega para experimentar y experimentar la tragedia y la responsabilidad.

Fallar (que nuestro personaje muera o que nuestra performance sea insuficiente para superar un obstáculo) se resignifica así no como el cierre o final de un proceso (game over) sino como un motivador que insta al jugador a superar su «inadecuación» frente a esa situación problemática planteada, hasta superarla. Nada tiene que ver entonces esto con un estado patológico de esclavización o adicción del jugador, sino con un poderoso mecanismo ficcional que debería ser leído, según Juul, como un incentivo para la adquisición de experiencia y la experimentación como escenarios posibles en un marco ficcional seguro y controlado.



Allí radica según este autor la naturaleza paradójica de la experiencia de jugar videojuegos: una situación placentera de experimentar el sufrimiento de lo trágico en un entorno regulado y metafórico<sup>8</sup>.

Podríamos apelar en este punto a nuestra propia experiencia en los juegos (no sólo videojuegos): un buen juego es aquel que presenta cierta dificultad, pero no excesiva. De allí que para Juul «jugar» implique una «apuesta emocional» para recibir, a cambio de nuestro esfuerzo –físico en algunos casos–, una experiencia concreta que enriquece el conjunto de experiencias con el que partimos al inicio del juego. Jugar incrementa la información acerca del mundo.

Para el caso de los textos digitales, Juul postula la posibilidad de generar un tipo enteramente nuevo de tragedia, a partir de la paradoja que escenifican algunos videojuegos entre éxito del jugador y fracaso del personaje heroico<sup>9</sup>. Pero si uno atiende a la evolución de los videojuegos, podríamos decir que asistimos desde hace varios años a una «lenta muerte del Game Over» mediante sistemas de juego que ofrecen vidas infinitas y recomienzos desde el momento inmediato anterior a la muerte del héroe o a su fracaso frente a un obstáculo determinado. ¿Cómo modifica entonces esta situación la noción de lo trágico? ¿De qué modo fluye lo trágico en este tipo de textualidades? ¿Cómo se resuelve esta tensión trágica de voluntades externas y extre-

---

<sup>8</sup> Bateson (1998) considera la circunstancia del juego como un entorno metacomunicativo, pues de lo que se trata es de una sustitución de acciones efectivas por un signo que lo metaforiza para producir, en ese plano retórico, el mismo efecto del gesto metaforizado aunque sin las consecuencias literales de haberlo realizado: por ejemplo, en el juego entre los perros, el gesto de mordida o de mostrar los dientes sustituye el acto concreto de morder.

<sup>9</sup> Lo que Bogost (2010) entiende en términos de un tropo procedural específico de los videojuegos que busca convertir al jugador que pierde dentro del juego, en un pensador fuera de él.

mas -dioses- e imposibilidad de maniobra, no conciencia, robotización del jugador por la rigurosa mecánica del juego? ¿De qué modo se adquiere la experiencia de lo trágico navegando entre estas dos fronteras in-humanas que hacen posible lo humano?

Para responder a esta pregunta les propongo recorrer un caso específico y particular en el campo de los videojuegos actuales, el juego *Heavy Rain* del estudio francés QuanticDream, bajo la dirección de David Cage.

#### 4. Emociones en juego

Título exclusivo para la consola PlayStation 3 de Sony Corp., *Heavy Rain* fue publicado en 2010 y recibió una muy buena acogida por parte de la crítica especializada<sup>10</sup>, además de significar una apuesta estética pionera de Cage bogando por un diálogo más fecundo entre cine y videojuego, y más precisamente, entre cine interactivo a la luz de las nuevas posibilidades tecnológicas de la cultura digital.

El juego posee trama policial, ofreciéndonos la experiencia de encarnar cuatro personajes distintos (a los que comandamos alternadamente en una secuencia cronológica lineal), cuya misión consiste en tratar de atrapar a un asesino serial antes que cometa el crimen de un niño que mantiene cautivo. La trama de persecución y eventual captura del asesino (eventual porque existe la posibilidad de que no podamos hacerlo) se construye polifónicamente a partir de esta alternancia de focalización y también por el inexo-

---

<sup>10</sup> Salvo contadas excepciones, el ranking general de opiniones de páginas especializadas que recibió el juego le conceden (según lo recopila el sitio [www.gamerankings.com](http://www.gamerankings.com)) un promedio general de 89.23/100%. Más detalles y links a las 81 reviews que fundamentan este promedio pueden ser consultadas en <http://www.gamerankings.com/ps3/933123-heavy-rain/index.html> [fecha de consulta: 10/02/15]

rable paso del tiempo durante las escenas del juego, que transcurren en tiempo real.

Cage da ingreso en el texto a abundantes cinemáticas (construidas a partir de la captura de movimientos facial y corporal de actores humanos), con una mínima aparición de instrucciones en la interface, minimizada al extremo para sugerir al jugador reacciones intuitivas, como si la pantalla funcionara a modo de espejo de sus deseos y reacciones corporales<sup>11</sup>.

En cuanto a la trama argumental, *Heavy Rain* ofrece una marcada profundidad psicológica en sus personajes, susceptible de ser explorada por el jugador si lo desea a partir de una opción con el mando que le permite conocer lo que el personaje «está pensando». Además de esto, se trata de caracteres cuya biografía vamos conociendo a través de la trama, con un pasado que condiciona sus acciones y cuyas decisiones (comandadas por el jugador) condicionan a su vez su futuro y el futuro de los demás personajes.

La estructura argumental del juego es variable en función de las decisiones a la que es sometido el jugador, impedido constantemente por el paso del tiempo en cada escena (el tiempo exigido para tomar una decisión) y el paso general en todo el juego (medido a través de la caída acumulativa de una lluvia constante, que va llenando el pozo donde el niño se encuentra raptado).<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Existe incluso una versión del juego para dispositivo PlayStation Move, tecnología desarrollada por Sony para su plataforma PlayStation 3 y 4 que consiste en un periférico cuyo movimiento es captado por la consola y traducido en instrucciones dentro del mundo del juego.

<sup>12</sup> La metáfora climática que convierte la ciudad donde se desenvuelve esta aventura en un espacio opresivo, sitiado y de tensión creciente, aparece también en un videojuego anterior del mismo director, *Fahrenheit* (2005), donde la incesante caída de nieve y el descenso de la temperatura funcionan como unidad de medida del paso del tiempo y como rasgo de tensión en la peripecia heroica.

Si bien el diseño argumental del juego hace imposible que mueran los cuatro personajes principales antes de la mitad del juego, superado este momento puede darse la situación de que alguno de ellos muera o incluso que mueran todos, lo que implica una gama de desenlaces variables que modifican la significación global del texto según la performance que el jugador haya desarrollado durante la partida.

Si analizamos, por ejemplo, el décimo capítulo del juego, «La tienda de Hassan» [Hassan`s Shop], nos vemos conducidos por el juego a asumir el comando de las acciones de Scott Shelby, un investigador privado que participa en esta trama persecutoria de la que hemos hablado antes y visita al dueño de la tienda para obtener información acerca de su hijo fallecido Reza, asesinado por el mismo «asesino del Origami» que se busca apresar en el juego.



Las decisiones de diálogo influyen en la extensión de la interacción y cuando infructuosamente pareciera que Shelby abandonará la tienda sin nada, ocurre un atraco que abre un margen de posibilidades para obtener nueva infor-

mación, en función del modo en que resolvamos esa situación: enfrentar al ladrón, negociar con él, convencerlo de desistir, distraerlo, nuestras elecciones provocan que la situación se resuelva sin heridos o con víctimas, modificando el impacto emotivo de la escena y la significación que revestirá en la secuencia argumental completa del juego el modo en que obtuvimos esa información.





Podríamos mencionar algo también acerca de la relación entre tragedia y ficción al analizar los finales posibles del juego. Juul distingue entre dos planos de tragedia: aquella que implica perder en el juego (que fracasemos cumpliendo el objetivo de un juego y perdamos el tiempo invertido) y aquella tragedia ficcional del héroe (lo que quizá sea un efecto buscado por el juego, si eso acontece a pesar de haber realizado como jugadores todas las acciones exitosamente). Algunos de los finales que propone *Heavy Rain* conducen a esta situación de culminación fracasada, si pensamos que el juego logra terminarse pero la peripecia heroica (o las peripecias heroicas en este caso) no acaban positivamente.

En ese caso, podríamos pensar que el efecto resultante es, en cierto modo, melancólico y cargado de complicidad, puesto que una de las sensaciones posibles del jugador es sentir la responsabilidad de esa falta o insuficiencia, a diferencia de la tragedia en la literatura, en el teatro o en el cine, en la que somos espectadores sin margen de incidencia en ese resultado. Si atendemos a esta experiencia de la empatía trágica que atraviesa al héroe y nos atraviesa junto

a él, podríamos entonces concebir la vivencia de un juego como *Heavy Rain* en términos de un tipo de experiencia compleja y nueva, personal y ligada emocionalmente a nuestras decisiones, que la apartan del mero atestiguar las acciones de otro.

Problematizando esa situación de fragilidad en la que coloca al jugador *Heavy Rain*, quisiésemos cerrar nuestra reflexión en este *Seminario IV* puntualizando algunas cuestiones que nos parecen centrales para empezar a pensar abordajes teóricos y perspectivas de investigación en torno al videojuego y la experiencia emocional que suscita.

Lo primero que podemos vislumbrar es cómo juegos como este buscan problematizar y convertir en materia ficcional situaciones disyuntivas que comprometen éticamente al jugador. A esa situación de vacilación podríamos referirnos en términos de un «frágil equilibrio humano» que es abordado como problema y como procedimiento en este juego para lograr un objetivo que no es solamente lúdico, sino también estético y político.

Lo segundo que habría que señalar, sin embargo, es que esa situación de impacto emotivo está mediatizada por una interface que funciona a modo de filtro traductor (un proceso específico de traducción digital, si pensamos al lenguaje binario como uno de los nuevos y más potentes lenguajes de la cultura en la semiosfera contemporánea), que confiere existencia a esa entidad paradójica y de doble rostro que se genera en cada jugada, a partir de la negociación de sentidos entre el héroe del texto y la conciencia del jugador que comanda su voluntad, bajo una especie de contrato que garantiza para el segundo la incorporación en el primero. Como jugadores, tomamos las decisiones y pensamos por el héroe, encarnando aquella presencia de la divinidad que el mito representaba desde tiempos inmemoriales a través de los relatos de creadores y criaturas. Pero también funcionamos (siguiendo la lógica de Aarseth, o la no-

ción de actuación de Murray) como el engranaje exigido por ese mecanismo del texto digital que provoca la movilidad del héroe y el desarrollo de su peripecia a partir de la radicación del jugador en su lugar de juego durante el lapso de tiempo que dure (o que requiera) la partida. En esa extraña situación ambigua de demiurgo esclavizado coloca el videojuego al jugador: si el héroe se mueve es gracias a la quietud y el confinamiento del jugador al ámbito de la jugada.

En tercer término, proponemos pensar al jugador como una figura intermedia entre los dos extremos posibles que aludimos a través de la metáfora de la deidad o el robot. Ninguno de esos dos extremos (que serían el de máxima libertad y esclavitud) resultan válidos para pensar la experiencia del videojuego porque el jugador no deviene ni co-autor o co-creador de ese mundo ficcional (porque su participación ha sido totalmente prevista); ni esclavo (porque existe –sobre todo en los juegos de Cage– un margen de interactividad y maniobra que –en algunos casos– permite modificar argumentos, escenarios, relaciones con personajes, finales).

¿Cómo encarna *Heavy Rain* lo trágico, entonces? Materializando en situaciones ficcionales concretas esa fragilidad de lo humano, sometiendo al jugador a encrucijadas emotivas que, con procedimientos de modelización específicos, somete al jugador a un examen de sus propios valores ante situaciones dadas.

En ese marco, podríamos pensar que el videojuego contribuye a una reformulación de la tragedia, colocando al jugador en posición de gemelo del héroe, un gemelo en sentido enantiomórfico que conforma junto a él una sola unidad a través de la cual transcurre la acción trágica.



## 5. Coda

Pero es en este punto donde me pregunto si no sería más valioso pensar esta situación paradójica en vez de en términos de oposición entre divinidad y esclavo, a partir de otras categorías que aparecieron a lo largo de nuestra reflexión durante estos años y que cobran luz ante este nuevo objeto de estudio.

En vez de pensar en la figura del dios, pensar quizá en el jugador de videojuego como un héroe truhán (como aquel Prometeo de Hesíodo), semejante al *trickster* mitológico que representa al dios juguetón, desobediente, porque nuestra potestad sobre el modelo de mundo creado en el videojuego es más bien delegada, limitada a modificar ciertos aspectos, pero imposible de incidir en otros. Somos una especie de dios menor, cuyo radio de acción es limitado, desordenador aunque previsto por la lógica de un planificador mayor, invisible la mayoría de los casos.

Y pensar también el otro extremo, pero ya no imaginar a un jugador pasivo y meramente esclavo de la ficción, sino una figura más compleja y ambigua, el *cyborg*, pues la interface del juego, los dispositivos que funcionan como umbrales al mundo virtual de las máquinas y el resto de procedimientos de traducción digital que acontecen durante una sesión de juego convierten a ese jugador en un ser híbrido, no sólo de metal o componentes eléctricos, sino de tejido y metal, elementos orgánicos y no orgánicos.

Terminar una reflexión desagregada durante cuatro años con una hipótesis nueva podría resultar irritante para algunos, pero no para nosotros ni para el lector que haya seguido de cerca la argumentación a lo largo de este *Seminario*, un espacio que nació de una pregunta para multiplicar otras, en un proceso que lejos de buscar soluciones aspira a complejizar los caminos de búsqueda. Avalados por ese objetivo, podríamos empezar a pensar a partir de aquí

si acaso algunos videojuegos no están intentando recordarnos la fragilidad de lo humano, esa condición oscilante y trágica que es materia de nuestras ficciones, de nuestros sueños, de nuestras pesadillas y también de los juegos que seguimos inventando para emocionarnos.

## **Bibliografía**

- AARSETH, Espen (1997) *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press.
- BATESON, Gregory (1998) «Una teoría del juego y de la fantasía» en *Pasos hacia una ecología de la mente*. Bs. As, Lohlé-Lumen, pp. 205-223.
- BLUMENBERG, Hans (2004) *El mito y el concepto de realidad*. Barcelona, Herder.
- BOGOST, Ian (2010) *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge and London, The MIT Press.
- DE CERTEAU, Michel (1997) *La invención de lo cotidiano*. México, Iberoamericana.
- DETIENNE, Marcel (1985) *La invención de la mitología*. Barcelona, Península.
- DURAND, Gilbert (1971) *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Amorrortu.
- DURAND, Gilbert (1999) *Ciencia del hombre y tradición. El nuevo espíritu antropológico*. Buenos Aires, Paidós.
- JENKINS, Henry (2009) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Madrid, Paidós.
- JUUL, Jesper (2013) *The Art of Failure*. Minneapolis, The MIT Press.
- LOTMAN, Iuri (1982) *La estructura del texto artístico*. Madrid, Istmo.

- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013a) *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. Tesis de Doctorado en Letras. Córdoba, FFyH. Inédita.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013b) «El mito y la pregunta por lo humano» en AAVV. *Seminario de Verano I. La pregunta por lo humano*. Córdoba, Facultad de Lenguas.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2014) «Prometeo y su proyecto» en AAVV. *Seminario de Verano II. Proyecto Prometeo: violencia, desorden y rebeldía*. Córdoba, Facultad de Lenguas.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2015) «Los juegos de la ficción. Del mito al videojuego» en AAVV. *Seminario de Verano III. El hombre y los mundos de ficción*. Córdoba, Facultad de Lenguas.
- MONNEYRON, Frédéric y THOMAS, Joël (2004) *Mitos y literatura*. Bs. As, Nueva Visión.
- MURRAY, Janet (1999) *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- QUANTICDREAM (2010) *Heavy Rain*. PS3 Videogame. Dir. David Cage. EEUU, Sony Entertainment.
- RYAN, Marie-Laure (2004) *La narración como realidad virtual*. Barcelona, Paidós.
- SAER, Juan José (2010) «El concepto de ficción» en *El concepto de ficción*. Bs. As, Seix Barral.
- VERNANT, Pierre (2002) «Tensiones y ambigüedades en la tragedia griega» en Jean-Pierre Vernant y Pierre Vidal-Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia Antigua. Volumen 1*. Paidós: Madrid. Págs. 23-45.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (2004) *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts, The MIT Press.

- WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (2007) *Second Person. Role-playing and Story in Games and Playable Media*. Massachusetts, The MIT Press.
- WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat (2009) *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives*. Massachusetts, The MIT Press.
- WILLIAMS, Raymond (2014) *Tragedia moderna*. Bs. As, Edhasa.