



"Videojuego: Norma y desvío en la representación de la muerte y sus efectos"

Maté, Diego

Docente, investigador, crítico de cine

Universidad Nacional de las Artes (UNA)

El videojuego, en tanto lenguaje lúdico, desde sus inicios tendió a asociar el fracaso con la muerte. Esa muerte fue, durante mucho tiempo, representada de manera abstracta, en forma indirecta. Con el paso de los años y el avance en el estado de la tecnología disponible, empezó a hacerse evidente otra tendencia: la muerte comenzó a ser plasmada en la pantalla cada vez con mayor nivel de detalle. Esa tendencia hace eclosión en el primer *Mortal Kombat*, donde la muerte ya no es meramente la consecuencia del fracaso sino una instancia ritual que concentra la atención del juego. La muerte se transforma en un ritual hiperbólico que muchos juegos posteriores, hasta nuestros días, habrán de explotar e hiperbolizar todavía más. En ambos casos, tanto en la muerte abstracta como en la espectacular, el costo de la representación puede medirse a través de todo aquello que queda por fuera. En el primero, lo que se elide es la muerte misma: el videojuego sugiere el acto de morir pero no muestra sus signos, remite a ella a partir de algunos recursos que se volverán convención rápidamente (como el titilar y posterior desaparecer del *avatar*). En el segundo caso, la muerte es representada directamente, ya sin elisiones, al tiempo que es integrada en un dispositivo de espectacularización que solo sabe deleitarse en la destrucción del cuerpo del otro sin preguntarse nunca por su dolor. Lo que escapa a la representación es cualquier resto de dimensión humana que permita empatizar con la víctima sacrificial.

Las dos tendencias conviven y señalan luces y oscuridades del espectro representativo del medio, pero ¿hay alternativas? Este trabajo se propone analizar algunos casos de desvío de esa norma en los que la muerte es abordada desde lugares inéditos que incluyen, por ejemplo, el retratar el dolor de los otros ante la muerte de un semejante, los efectos de su ausencia, o la manera en que un asesinato puede llevar a la culpa, arrepentimiento e incluso hasta el suicidio. El efecto inmediato de esos desvíos es la posibilidad de imaginar nuevos verosímiles estéticos que expandan las capacidades expresivas del videojuego y de algunos de sus géneros más recurrentes.

palabras clave: videojuego, muerte, verosímil, representación, violencia





A diferencia de un medio como el cine, en el que la muerte suele representarse siguiendo las leyes de los relatos, desde sus inicios el videojuego desplegó un espectro estético inédito que hizo de la representación de la muerte algo nuevo y sin antecedentes. Podría pensarse que las diferencias entre un medio y otro están dadas, en principio, por el choque de dos grandes formas culturales como son el relato y el juego, y que parecen haberse asentado sin problemas en el cine y el videojuego respectivamente excluyéndose mutuamente, pero el panorama actual muestra un paisaje bastante más complejo y pleno de mixturas y préstamos. Este trabajo señala algunos de los rasgos característicos que adoptó la representación de la muerte en el videojuego, tales como la recurrencia, su inserción en un régimen lúdico, su distanciamiento de las semantizaciones más frecuentes del cine y la novela, y su tendencia a la interrupción narrativa. Aquí el telón de fondo lo constituirá la tensión entre lo narrativo y lo lúdico. Además de esos rasgos, se señalarán dos grandes estrategias representativas que el medio elaboró en distintos momentos de su historia y que, en la actualidad, tras haber demostrado su estabilidad, conviven: una tiende a sugerir el acto de morir invisibilizándolo, y otra apuesta a la espectacularización de la muerte mediante una maximización del régimen audiovisual. Las dos estrategias mencionadas no se presentan en estado de pureza ni excluyen otras soluciones representativas posibles, solo señalan tendencias que gozaron (y gozan) del suficiente acuerdo comunicativo como para ser imitadas insistentemente hasta devenir norma. Por último, se analizarán cuatro casos de desvío que ensayan distintas respuestas representativas a la siempre polémica pregunta sobre cómo debería representarse la muerte.

La muerte lúdica

El rasgo más característico de la muerte en el videojuego, y quizás el que más la distancie de lo hecho por otros medios, es la recurrencia. En el videojuego es normal que el *avatar* (personaje o entidad controlado por el jugador) muera; el hecho de morir frecuentemente no produce ningún tipo de interrupción como lo haría dentro del marco de un relato, sino que esa recurrencia forma parte de las previsibilidades del medio. Esto está íntimamente vinculado con la singular temporalidad del videojuego, que tiende hacia la repetición y la reelaboración de las acciones; al no haber una progresión cronológica lineal, el videojuego es dueño de un tiempo cuya textura no se parece a la de los relatos tradicionales. La muerte, recurrente y previsible, es uno de los pivotes de esa temporalidad nueva que pone en entredicho no solo las concepciones de tiempo y linealidad, sino también la de memoriaⁱ.

Esa recurrencia ha sido objeto de críticas y cuestionamientos. Algunos autores, como el ludólogo Gonzalo Frasca, manifestaron que el videojuego trivializa la muerte y el valor sagrado de la vida al hacer del morir algo reversible y nunca finalⁱⁱ. Sin embargo, también podría argumentarse que el medio diseña las condiciones para una representación totalmente nueva de la muerte que choca con la concepción tradicional.





Por ejemplo, la muerte cumple una función central dentro del marco de la textualidad lúdica del videojuego: es una manera de conocer las reglas del juego, de poner a prueba su sistema, de aprender los usos correctos y los incorrectos hasta conseguir un nivel de experticia. En géneros que construyen una escena enunciativa particularmente centrada en el despliegue de aptitudes físicas y cognitivas, como el de plataformas, de lucha callejera o el *first person shooter*, la muerte insta un régimen de aprendizaje en el que la penalidad y el retroceso se transforman en las herramientas privilegiadas de una pedagogía que se construye sobre la corrección gradual de los propios erroresⁱⁱⁱ. Jason Tocci explica que la dinámica de prueba y error interrumpe la progresión narrativa, obligando al jugador a enfocarse más tiempo en el sistema de reglas que en la ficción^{iv}.

Otro rasgo es el componente lúdico que adopta la muerte cuando es representada por el videojuego. En relación con lo anterior, y lejos de las tematizaciones narrativas más frecuentes, aquí el acto de morir se vuelve un “significante del fracaso”^v. La muerte lúdica, al menos en un principio, no tiene obligación de remitir más que un uso incorrecto del juego, es decir, al fracaso por parte del jugador. En la actualidad, con juegos que se apoyan en estructuras cada vez más narrativas que imitan al cine y a la literatura, esto cambió: ahora la muerte lúdica es revestida de ciertas características semánticas habituales en otros medios como el sacrificio, la expiación, el duelo... Esos motivos, sin embargo, son nuevos en la historia del videojuego, y durante mucho tiempo, los juegos no necesitaron imitar las semantizaciones de los géneros del cine, ya que la muerte estaba vinculada sobre todo con el régimen lúdico y señalaba una penalización de la performance del jugador.

El tercer rasgo es de carácter negativo: la muerte lúdica además dificulta la organización de un relato o, en todo caso, lo empuja a acomodarse al régimen lúdico del medio. Al ser el acto de morir recurrente y previsible, la narración de un juego debe trabajar con esa reversibilidad y ajustarse a las exigencias del medio. Así, no es extraño que durante mucho tiempo, más o menos hasta la llegada de los motores gráficos en tres dimensiones durante los 90, al videojuego le resultara casi imposible desplegar relatos que imitaran los modos del cine; no fue hasta que se pudo comenzar reproducir la gramática cinematográfica tradicional (con su escalaje en planos, el recurso del plano contraplano, las escenas de diálogo, la utilización del montaje para construir el ritmo, etc.) que el videojuego empezó lentamente a apostar a narraciones cada vez más complejas. Sin embargo, aún así la reversibilidad de la muerte supone un obstáculo para el correcto desenvolvimiento narrativo: la recurrencia del morir expulsa al jugador de la trama y le recuerda constantemente la naturaleza lúdica del juego; los personajes y los conflictos ceden ante el funcionamiento de las reglas y los objetivos a cumplir, tornando así la inmersión narrativa algo mucho más difícil.

Estrategias representativas

Si bien los rasgos analizados son característicos de la muerte lúdica que construye el videojuego, a lo largo de los años han sabido acomodarse a distintas configuraciones





representativas más o menos estables que dieron paso a verosímiles propios del medio. La primera estrategia podría decirse que surge con el videojuego mismo; consiste en una representación ambigua que sugiere la muerte pero sin hacerla visible, acentuando el hecho de haber fracasado antes que la muerte en sí misma. Desde los primeros juegos de comienzos de los 70 hasta nuestros días, esta estrategia constituyó una manera inédita de representar la muerte, inhallable en otros medios. Aquí la muerte se sugiere mediante ciertas figuraciones y transformaciones del cuerpo del *avatar*, pero sin representar directamente el hecho. Los ejemplos son incontables, por mencionaremos solo algunos vinculados a géneros específicos. En los juegos de lucha callejera (*beat 'em up*), como *Double Dragon* o *Final Fight*, el *avatar* derrotado, después de haber sufrido graves heridas físicas y de haber agotado su barra de energía, suele “morir” caído en el suelo y titilando, hasta que desaparece y otra instanciación del mismo *avatar* se hace presente en la escena. En los juegos de plataformas, como *Super Mario Bros* o *Wonderboy*, cuando el avatar colisiona contra un enemigo u obstáculo, este salta y cae hasta salir de los límites de la pantalla mientras observa hacia la cuarta pared con un rostro de incomodidad. En ambos casos, el jugador pierde una “vida” de su contador; esta pérdida, sumado al titilar/salto y desaparición posterior, indican una especie de muerte que no deja ver sus signos más convencionales (como un cuerpo destrozado, lastimaduras o agonía); la muerte, en todo caso, surge como efecto de sentido producto de las operaciones del texto que la sugieren. Se trata de un morir desplazado, que ocurre en sordina, que se sugiere a partir de convenciones originales como el titilar o el salto mirando en dirección a la pantalla y, sobre todo, por el hecho de descontarse una “vida” y por la desaparición momentánea del *avatar*.

Con el avance tecnológico, el videojuego pudo acrecentar la mimesis del mundo real y también apropiarse de algunas convenciones audiovisuales de otros medios como el cine o la televisión. La representación de la muerte cambió sobre todo a partir de *Mortal Kombat*, que inauguró todo un régimen representativo nuevo dentro del videojuego. A diferencia de los casos descritos, en *Mortal Kombat*, un juego de lucha, la muerte comenzó a representarse directamente: el juego se hizo famoso por el asesinato sangriento que el ganador del combate cometía sobre el cuerpo del rival derrotado. Cada luchador podía realizar una *fatality* que requería una combinación de comandos específica: la pelea no terminaba con la victoria de un jugador por sobre el otro, sino con ese nuevo ritual en el que la muerte suspendía el devenir lúdico; una vez ejecutada correctamente la *fatality*, la acción se detenía y lo único que podía hacerse era observar una escena cinemática en la que el vencedor desmembraba, incendiaba o electrocutaba (entre otras atrocidades posibles) a un rival incapaz de defenderse.

De *Mortal Kombat* en adelante, muchos juegos siguieron experimentando con este nuevo régimen representativo. La saga de *Resident Evil*, por ejemplo, muestra el fracaso del jugador mediante escenas cinemáticas en las que se exhibe una muerte en clave cinematográfica con reminiscencias al *gore*; *Skyrim*, la última entrega de la serie *The Elder Scrolls*, cuando el *avatar* es derrotado, ralentiza la acción y cambia el ángulo de visión con el fin de maximizar la visualidad. La muerte se vuelve un espectáculo





coreografiado que los juegos hiperbolizan al punto de detener el flujo de la interacción para ofrecer al jugador una visión lo más completa posible.

Sin embargo, cabe preguntarse qué es lo que esta nueva representación hiperbólica obtura. Así como se dijo que la primera estrategia elidía la representación de la muerte y la sugería a través de ciertos recursos, esta segunda estrategia acentúa la espectacularización mientras clausura cualquier tipo de empatía con el cuerpo sufriente; lo que escapa a la representación es el dolor del personaje que opera como víctima sacrificial, o la posibilidad de un desenlace pacífico que no requiera de una resolución violenta. Megan Blythe Adams sostiene que "esta clase de muerte del jugador es visualmente suntuosa, expresando la frustración (incluso la agonía) de la muerte mediante algo que asemeja una danza ritual"^{vi}.

Estas dos estrategias se convirtieron en las principales convenciones a la hora de representar la muerte en el videojuego actual. Al día de hoy, continúan señalando los límites expresivos del medio a la hora de tematizar el acto de morir; devinieron norma y reducen todo el tiempo el campo del "decir" del videojuego. A continuación, se analizarán algunos casos que toman distancia de ese rígido verosímil y que abren espectros representativos y temáticos nuevos. Estos casos serán presentados conformando un gradiente que va desde un cambio pequeño a una reformulación total.

Caso 1: Mr. Karoshi

La serie *Karoshi*, del desarrollador Jesse Venbrux del estudio YoYo Games, inicia en 2011 y cuenta con seis juegos; todos mezclan la iconografía y parte de la espacialidad de los juegos de plataformas pero se decantan por una dinámica de juego de ingenio, que difiere de aquel en los objetivos y las competencias con las que se recorta al enunciatario: mientras que en el juego de plataformas el jugador debe sortear grandes porciones de espacio para llegar a una meta, en los juegos de ingenio (*puzzle*) se trata de resolver problemas que se presentan bajo la forma de un desafío lógico. En el caso de *Mr. Karoshi*, el primer juego de la serie, el desafío consiste en conseguir que el protagonista alcance a suicidarse realizando una secuencia de acciones específicas. El señor Karoshi, un empleado de oficina, debe provocar su propia muerte empleando de manera óptima los elementos que le provee cada nivel ("karoshi" en japonés significa "muerte por exceso de trabajo"). La muerte puede producirse por aplastamiento, una caída sobre picos filosos, electrocutamiento o por un disparo, entre otros. La dinámica lúdica no es distinta de la de muchos otros juegos *puzzle* similares; la novedad consiste en que aquí el objetivo (la solución de cada problema) no consiste en hallar la salida de un laberinto (como en el caso de la serie *Lemmings*), sino en hacer que el tragicómico señor Karoshi logre la combinación necesaria de acciones para suicidarse, un nivel tras otro. El juego trastoca el relato habitual de los juegos de ingenio mientras que deja intacta su estructura lúdica: la dinámica de solución de problemas lógicos es fiel a la vertiente más tradicional del *puzzle*, y el desvío se produce en un nivel mayormente temático.





Caso 2: This War of Mine

This War of Mine evoca libremente el asedio de Sarajevo durante la guerra bosnia. El juego del estudio 11 bit, lanzado en 2014, pertenece a un género reciente, el de supervivencia; género que, a diferencia de los mencionados antes, cuenta con apenas menos de una década de existencia (mientras que los otros se estabilizan tempranamente en los 80). El jugador controla inicialmente a tres personajes que habitan una casa desvencijada durante el bombardeo de la ciudad. El juego se divide en dos momentos bien diferenciados: el día, en el que los personajes deben realizar labores de todo tipo en la casa aprovechando el tiempo de la manera más eficiente posible (cocinar, alimentarse, dormir, tapiar ventanas, hacer arreglos, fabricar instrumentos –como armas o herramientas–, divertirse, negociar con mercaderes, acudir en la ayuda de vecinos en problemas, etc.). Durante la noche, el jugador debe elegir un personaje que se diriga a algunas de las zonas de la ciudad para proveerse de materiales, comida, medicamentos y demás recursos: para ello, puede saquear, robar y hasta matar a los ocupantes de los distintos lugares disponibles para ser visitados (casas de familia, edificios abandonados, destacamentos militares, hospitales, etc.). El objetivo principal del juego es sobrevivir, y para conseguirlo se necesita alcanzar un nivel satisfactorio de autosustentación: eventualmente, los personajes deben ser capaces de cultivar sus propios alimentos, preparar sus medicinas, fabricar sus municiones, filtrar el agua de lluvia, etc. La unidad de tiempo es el día, y cada día se divide en una escena diurna y una nocturna.

El género de supervivencia se encuentra actualmente en su apogeo y, salvo por su singular recreación del asedio de Sarajevo, *This War of Mine* comparte fuertes vínculos con *Terraria*, *Minecraft*, *Rust* o *Don't Starve*. El género produce una torsión en la representación habitual de la muerte: mientras que en la gran mayoría de los juegos esta es reversible y no supone un estado final, en los juegos de supervivencia es permanente. Si un personaje de *This War of Mine* muere durante una de sus excursiones nocturnas, o si lo hace por una enfermedad o por suicidio en la casa, el jugador es despojado para siempre de ese *avatar*, y debe intentar lograr la autosustentación del grupo habiendo perdido a uno de sus integrantes, lo que complica enormemente la utilización eficaz del escaso tiempo disponible y la realización de las tareas cotidianas.

Pero *This War of Mine* opera además una modificación sin precedentes en su modo de representar la muerte, ya que aborda lo que casi todos los juegos eliden: los efectos de la muerte en los otros. Cada personaje posee una serie de rasgos físicos y psicológicos que lo vuelve único, una pieza decisiva dentro de la precaria economía de la casa. La mayoría, por ejemplo, reacciona experimentando culpa y remordimiento después de haber cometido un asesinato en una expedición nocturna. Si el personaje vuelve a asesinar, eso puede sumirlo en una profunda depresión que lo torna ineficiente durante el día, y si el jugador no logra conseguir la manera de levantar su ánimo (por ejemplo, haciendo que alguno de sus compañeros dedique tiempo a consolarlo), el personaje puede llegar incluso a suicidarse. A su vez, la muerte de un integrante de la casa afecta a





sus compañeros: algunos pueden mostrarse un poco afectados con la desaparición, mientras que otros pueden deprimirse o quebrarse y llorar imprevistamente, interrumpiendo sus tareas cotidianas; esta reacción puede durar varios días, y el malestar puede leerse a través de los globos de diálogo en los que un personaje puede llegar a decir varias veces > “no puedo creer que X ya no esté con nosotros”.

Salvo por algún caso extraordinario como *The Sims*, este tratamiento de la muerte de *This War of Mine* es prácticamente inédito en la historia del videojuego: quizás por primera vez, la muerte, ya la propia o la del otro, produce inevitablemente alguna clase de reacción en los personajes que controla el jugador; la calidad de esa reacción dependerá, en todo caso, de los rasgos que componen la psicología de cada *avatar*. *This War of Mine* suma una dimensión humana al acto de representar la muerte, exhibe el dolor en los demás, la culpa, el arrepentimiento. Pero no se trata solo de un quiebre temático, ya que esos efectos pueden llegar a influir enormemente en el desarrollo de la partida: la depresión de un asesino, por ejemplo, puede dejar postrado en la cama al *avatar*, haciendo que el jugador cuente con un personaje menos para realizar las múltiples tareas cotidianas necesarias de ese día y garantizar la supervivencia del grupo. Así, la representación novedosa de la muerte y la introducción de sus secuelas en la psique y el cuerpo altera también la dimensión lúdica.

Caso 3: Every Day the Same Dream

En el juego del estudio italiano Molleindustria de 2009, el jugador controla a un protagonista que debe ir a trabajar a su oficina a la mañana. En el ascensor de su edificio, el *avatar* se cruza con una anciana que le dice: “Cinco pasos más y tu vida cambiará”. Esos “pasos” no son otra cosa que elementos con el que el personaje debe interactuar y acciones que debe realizar en su rutina matinal camino al trabajo: hablarle a un hombre sin techo, recoger y observar una hoja de árbol que cae, acariciar una vaca, etc. El recorrido espacial del personaje es lineal, y si el jugador no interactúa con esos elementos, ese día-sueño puede acabar de dos maneras: con el *avatar* sentándose a trabajar en su cubículo, o arrojándose del edificio de la empresa: eso da inicio a un nuevo día-sueño (o, podría pensarse también: el sueño recomienza) y supone una nueva oportunidad para dar los “pasos”. Una vez que los cinco “pasos” son completados, el *avatar* despierta como siempre pero el mundo está vaciado de gente: faltan su esposa, la anciana, los autos, su jefe y sus compañeros. Cuando llega a la terraza del edificio, se ve a sí mismo arrojándose desde el techo: el juego no esclarece el sentido de esa escena, pero da a entender que esa visión representa un cambio en la vida del protagonista, producto de ciertas desobediencias (como ir al trabajo en calzoncillos) y de haber dirigido su atención por primera vez a pequeñas cosas de su vida cotidiana (como la vaca, a la que acaricia después de haberse bajado de su auto en medio de una autopista atestada de vehículos).

Lo curioso de la manera de concebir la muerte de *Every Day the Same Dream* consiste en ese tratamiento onírico que el título del juego ya anuncia: si el jugador no logra





advertir los elementos con los que debe interactuar para completar los “pasos”, como se explica misteriosamente la anciana del ascensor, el recorrido lineal hacia la oficina puede finalizar, como ya se dijo, de dos maneras, siendo una de ellas el arrojarse al vacío desde un edificio. Ese suicido no está presentado como una acción realizada en el mundo real sino en otra clase de entorno, quizás un sueño, donde la muerte no solo no se representa sino que tampoco supone ninguna clase de penalidad, dolor o conflicto: el día-sueño comienza de nuevo, y el jugador puede equivocarse y arrojarse del edificio un número infinito de veces. Finalmente, la visión del protagonista, cuando se ve a sí mismo tirándose del balcón, confirma el carácter onírico del relato y su desvío representativo de las estrategias antes mencionadas: aquí el acto de morir no está asociado al fracaso sino, por el contrario, a alguna clase de liberación (la del personaje, que sacude las ataduras de su vida cotidiana), pero se trata de una liberación ambigua, que se presenta con cierta indeterminación, por lo que la muerte aparece asociada a lo onírico y se despliega en un terreno indecible: las escenas que el juego ofrece, ¿pertenecen a la realidad, al sueño o a alguna clase de fantasía? No se sabe, *Every Day the Same Dream* toma un partido representativo distinto que opta por la ambigüedad y por un tratamiento de la muerte inédito, alejado en parte del régimen lúdico (los objetivos son débiles, ceden ante el clima de misterio) como de las estrategias figurativas más frecuentes. Aquí la muerte es tanto ensoñación como una suerte de vía para el autoconocimiento y la liberación.

Caso 4: The Graveyard

Los casos analizados hasta ahora pueden ser ubicados en un gradiente: del cambio únicamente representacional que realizaban los juegos de *Karoshi*, pasando por la novedad de abordar los efectos y las secuelas de la muerte en los otros (*This War of Mine*), llegando hasta la modificación del espectro temático de la muerte al fundirlo con cierta lógica onírica y contemplativa (*Every Day the Same Dream*). El caso de *The Graveyard*, que el estudio Tale of Tales desarrolla en 2008, es muy distinto y marca los límites borrosos de una frontera, la que separa lo lúdico de aquello que no lo es. Ya *Everyday the Same Dream* daba cuenta de una notable disminución del espesor del nivel lúdico: si bien el juego puede ser entendido como un *puzzle* liviano y poco demandante, de corta duración y con desafíos relativamente sencillos, ya se verificaba una primacía del clima y de lo audiovisual por sobre la dinámica de juego. Básicamente: los objetivos eran poco nítidos y difíciles de comprender para el jugador, además de no demandar ninguna competencia específica por fuera de ensayar distintos recorridos espaciales. *The Graveyard*, por su parte, carece de ellos, lo que lo colocaría enseguida dentro de una clase de textos distintos al del videojuego; un tipo de texto igualmente ergódico^{vii} (ya que se demanda la participación activa de un usuario para que el texto pueda desenvolverse) pero no lúdico, ya que no posee una estructura compuesta de reglas y objetivos y, por eso mismo, no genera una escena enunciativa como la del videojuego, en la que se recorta a un enunciatario a través de ciertas de competencias de diversos tipos (cognitivas, de reacción, lógicas, etc.).





El juego del estudio Tale of Tales consiste en la siguiente escena: el jugador controla a una ancianita que cruza un cementerio por un camino de cemento. El personaje solo puede moverse hacia adelante, hasta llegar a un banco junto a una pared. Allí, el personaje solo puede sentarse, y el jugador pierde el control sobre el *avatar*.

Inmediatamente, sobre la imagen de la anciana sentada, se sobreimprimen imágenes de ella en primer plano mientras de fondo comienza a escucharse una canción en alemán de aire folklórico que habla de personas fallecidas (presumiblemente, la anciana recuerda seres queridos de su pasado). En este punto, de manera azarosa y sin ningún tipo de control por parte del jugador, la anciana puede levantarse y dirigirse hacia la entrada del cementerio (es decir, recorrer inversamente el camino por el que llegó) o morir abruptamente, desplomándose en el banco y soltando el bastón, hasta que la canción llegue a su fin.

El juego reduce la actividad del jugador hasta casi volverla innecesaria. Por otra parte, no existe nada parecido a un objetivo o un desafío, por lo que *The Graveyard*, si bien asemeja visualmente a un videojuego, carece de dimensión lúdica y debe ser pensado desde otra óptica, quizás como texto artístico que reflexiona sobre la imposibilidad de actuar dentro del marco de un medio que siempre se caracterizó, justamente, por su interactividad. Si bien se trata de un caso límite dentro del corpus, *The Graveyard* circuló por los medios de prensa especializados en videojuegos, y suele ser etiquetado como “juego”, por lo que la inclusión de la creación de Tale of Tales en este trabajo resulta pertinente.

La distancia respecto de las dos estrategias identificadas al principio con una posible norma representativa es absoluta: aquí la muerte es el tema, y la vejez aparece representada a través de la casi nula posibilidad de movimiento. A su vez, el caminar lento y dificultoso de la anciana, que se desplaza dando breve saltitos con su bastón, insta un ritmo que aboga por la lentitud y en el que el espacio adopta una temporalidad totalmente nueva, si se lo compara con la velocidad que los juegos de géneros tradicionales conciben el hecho de desplazarse espacialmente. La canción sobre personas fallecidas y enfermedades refuerza lo dicho recién (la muerte es centro temático), y el eventual fallecimiento de la anciana, totalmente azaroso, rompe decididamente con la concepción del morir vinculado a una penalidad que se le aplica al enunciario por una falta de competencias: aquí la muerte es contingente, incomprensible y ajena a cualquier clase de régimen lúdico.

Conclusiones

Como pudo verse, el interés de este trabajo tiene tres puntos: describir los principales rasgos que definen a la muerte lúdica, y cómo esos rasgos la alejan de lo hecho por otros medios como el cine; tratar de analizar brevemente dos estrategias que parecen haber monopolizado el verosímil representativo de la muerte; y señalar que esa posible norma también ha sido puesta en entredicho de distintas maneras por juegos que ensayaron diversas aperturas temáticas y lúdicas. Los casos tomados fueron solo cuatro; este





trabajo está muy lejos de aspirar a la exhaustividad, por lo que en el futuro seguramente puedan estudiarse muchos otros que desplieguen recursos distintos a los aquí observados. Sin embargo, el corpus revela una expansión notable de los posibles representativos del videojuego: lo que importa del estudio de los cuatro casos es que cualquier norma que parezca haber conquistado y reducido el verosímil del videojuego y de sus géneros, puede ser desmontada y puesta en suspenso como ocurre con cualquier convención estable de este o de otro lenguaje. Nadie puede afirmar hoy que el videojuego “banaliza” la muerte^{viii}, o que sirve únicamente a fines lúdicos y que no puede dialogar perfectamente con una estructura narrativa^{ix}. El análisis del corpus demuestra todo lo contrario: básicamente, el ancho representativo del videojuego no ha mostrado todavía sus límites, y la manera de tratar temas complejos como la muerte es algo que depende enteramente de la creatividad y voluntad de los desarrolladores, y que no está sujeta a quién sabe qué clase de restricciones propias del medio.

Bibliografía

ⁱ Mukehrjee, S (2009) "Remembering how you died: Memory, death and temporality in videogames", ponencia presentada en DiGRA 2009. Londres: Brunel University.

ⁱⁱ Citado en Mukehrjee (2009).

ⁱⁱⁱ Neto, M. (2015) "A hero's death: Human mortality and video games". Santa Cruz: University of California.

^{iv} Tocci J. (2008) "You are dead. Continue?: Conflicts and complements in game rules and fiction", en *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol 2, No 2 (en línea). Disponible [aquí](#).

^v Harrer S. (2013) "From losing to loss: Exploring the expressive capacities of videogames beyond death as failure", en *Culture Unbound, Vol 5*. Linköping: Linköping University Electronic Press.

^{vi} Adams, M. (2014) "Spectacular mortality: Intersections of punitive & educational player death", en sitio *First Person Scholar* (en línea). Disponible [aquí](#).

^{vii} Aarseth, E. (1997) *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

^{viii} Citado en Mukehrjee (2009)

^{ix} Tocci (2008)

