



Los videojuegos y la noche. Dos paseos por los bosques nocturnos del videojuego

Por Ernesto Pablo Molina Ahumada

Entrar al bosque

En 1994, el semiólogo Umberto Eco publicó un libro que reúne una serie de conferencias dictadas en la Universidad de Harvard (Estados Unidos) entre los años 1992 y 1993. El título del libro fue traducido al español como *Seis paseos por los bosques narrativos* (1996). Nuestro escrito recupera ese título porque intenta esbozar una reflexión acerca de la experiencia de recorrido por la noche en ciertos videojuegos, tomando en consideración una clave que aparece en uno de los ensayos de ese libro:

Hay dos formas de pasear por un bosque. La primera nos lleva a ensayar uno o muchos caminos (para salir lo antes posible, o para conseguir llegar a la casa de la Abuela, o de Pulgarcito, o de Hänsel y Gretel); la segunda, a movernos para entender cómo está hecho el bosque, y por qué ciertas sendas son accesibles y otras no (Eco, 1996, p. 37).

De allí deriva Eco la distinción entre dos niveles de complejidad del lector que diseña la obra narrativa, el “lector modelo” según su terminología. Un lector modelo de primer nivel, que desea saber solamente cómo acaba la historia, y uno de segundo nivel, que aspira a conocer, además, cuál es el diseño subyacente y el conjunto de estrategias que la figura autoral –también modélica– ha previsto en ese texto para que el lector se comporte y se conduzca de cierto modo o, más precisamente, del modo en que el lector de segundo nivel (que el autor denomina “lector modelo cabal”) se ha estado comportando.

Más allá de la discusión acerca de las múltiples relaciones que pueden establecerse entre estas formas modélicas de lectoría y autoría, nos ha interesado parafrasear el título de Eco porque la analogía de recorrer el bosque supone para nuestro cometido un doble

matiz muy productivo. Por una parte, anticipa un hacer descriptivo e interpretativo desde la posición lectora (en nuestro caso, posición videojugadora), que busca desentrañar los modos en que se ha tramado y se despliega efectivamente el dispositivo videolúdico con el fin de producir cierta experiencia. Por otra parte, porque la larga tradición narrativa mítica y de la cultura popular, que luego revitaliza a la vez que metaforiza el cuento maravilloso durante los siglos XVIII y XIX (Darnton, 2002), asocia el tópico del ingreso al bosque a una experiencia no exenta de peligros. Ese internarse en el bosque, lejos de ser un paseo, se afilia en la tradición narrativa popular a la aventura transformadora que, muy frecuentemente, coloca a quien protagoniza el relato en medio de la noche o dentro de un lapso momentáneo de oscuridad.

Ingresar a un bosque nocturno no significa para nosotros solo una referencia al acto de leer o al tópico literario del bosque sombrío o encantado, sino una clave para comprender lo que pasa *en el juego* y lo que pasa *con quien juega cuando juega*. Algunas experiencias videolúdicas que nos permiten apreciar esta relación recíproca se enmarcan dentro de lo que podríamos considerar como “vivencias nocturnas”, lo cual explica la inclusión de un apartado acerca de estos videojuegos en este libro. Esa relación de reciprocidad, además, resulta compatible con la analogía del paseo nocturno en el bosque, pues tal como intentaremos demostrar a partir de dos grupos de ejemplos, el videojuego se basa en la disposición de territorios digitales para el despliegue de experiencias y de experimentación (Juul, 2013). Es decir, espacios contruidos para ser “atravesados” mediante el paseo y que, a su vez, “atraviesan” y transforman a quien los recorre *mientras* los recorre.

Una de las particularidades del videojuego (en tanto forma específica de texto digital) que lo distancia de otras experiencias de vivencia narrativa (como la de la literatura) es la capacidad performativa del videojuego para generar ámbitos controlados de agenciamiento a partir de la retroalimentación con la actuación de quien juega (Murray, 1999). Siguiendo este razonamiento, los recorridos por bosques nocturnos que presentamos en este escrito tienen la finalidad de contrastar experiencias posibles, aunque no únicas, de actuación nocturna en mundos digitales videolúdicos. Nuestro obje-

tivo es describir experiencias de juego nocturno, no tanto por saber de qué van las tramas, reglas e interfaces de los juegos analizados, sino para comprender el modo en que han sido urdidos (en el doble sentido del término) esos artefactos digitales para hilar la trama y producir determinados efectos en la performance del jugar en la noche. Es decir, el fin último de este paseo es ejercitar nuestra perspicacia como lectores modélicos de segundo grado. Por lo tanto, toca ahora ingresar al bosque.

Jugar de noche

El paseo por bosques nocturnos del videojuego implica partir del interrogante acerca de qué sentidos y experiencias se anudan en torno al jugar de noche. En apariencia simple, el enunciado “jugar de noche” solapa al menos tres niveles que merecen ser desglosados. En primer lugar, hace necesario aludir a la mirada del sujeto que enuncia que juega, es decir, la primera persona de quien reflexiona acerca de su jugar y de quien va a relatar sus jugadas en este escrito. Esto requiere un ejercicio autorreflexivo de explicitación de los supuestos en torno a la significación de la propia práctica (¿un auto-ludoanálisis?) y acerca de la experiencia de ese jugar. En este punto, cabe mencionar una ambigüedad del enunciado que pretendemos dejar irresuelta: desde nuestra perspectiva, jugar de noche no necesariamente implica que quien juega lo hace durante las horas sin luz solar, pensando la noche en su acepción astronómica de lapso de tiempo comprendido entre la puesta y salida de la estrella solar. Más bien, trata de una experiencia nocturna que resulta del “hacer noche” según se explica y aplica en este libro. De este modo, oscurecer la habitación de juego, ensimismarse con auriculares o utilizar un casco de realidad virtual, por ejemplo, bien podrían ser consideradas prácticas que producen noche para anochecer el jugar.

Un segundo nivel del enunciado “jugar de noche” implica considerar la noche como escenario en un sentido amplio, es decir, como un espacio de relaciones posibles según lo habilita la narrativa y las mecánicas de cada videojuego. La noche alude en este segundo sentido a un recurso narrativo y también a un repertorio coreográfico de actuaciones predefinidas por el programa informático. Desde

este punto de vista, la noche constituye un poderoso configurador de performances de juego.

Un tercer nivel pone el foco en la relación de reciprocidad ya señalada con anterioridad. En algunos juegos, la noche produce modos de afectación específicos, previstos por la conciencia autoral. El desafío entonces es pensar esa vivencia nocturna como un efecto deliberadamente construido, que algunos juegos utilizan para apun-talar de manera emotiva la relación entre quien juega con el juego y con el jugar. Respecto a esta distinción, cabe señalar que entendemos por “juego” el conjunto de recursos, componentes y lógicas de construcción que hacen del videojuego un artefacto lúdico diseñado, programado, textualizado; y por “jugar”, aquel conjunto de prácticas y experiencias que son suscitadas o buscan ser producidas en quien juega por ese artefacto lúdico. Es factible aludir en este sentido al videojuego como un dispositivo lúdico, refiriendo a este doble papel de ser el resultado de una disposición de elementos, a la vez que disponer a quien juega de cierta manera.

En nuestro análisis se combinan al menos dos experiencias con videojuegos: la de investigarlos con fines académicos desde hace casi una década, y la de jugar con ellos desde los 11 o 12 años de edad, allá a principios de 1990. Por sesgo profesional, nuestro primer impulso para aludir a esta experiencia acumulada y construida a lo largo de los años es pensarla en analogía a un relato literario, un cuento publicado en 1991 por el autor argentino Juan Forn, que se titula *Nadar de noche*. El argumento del cuento es muy simple: un personaje recibe una noche durante sus vacaciones, en una casa prestada, la visita de su padre fallecido. Al borde de una pileta iluminada, dialogan sobre el pasado y el más allá, conversación que se interrumpe al final del cuento pero que se supone durará toda la noche. Dice el protagonista en el cuento de Forn: “Cada casa tiene su lógica, y sus leyes son más elocuentes de noche, cuando las cosas ocurren sin paliativos sonoros” (1992, p. 176). Hay allí una primera clave para pensar por qué jugar de noche. La rutina laboral, más cuando nuestra labor es de tipo académica, suele confinar las actividades recreativas lúdicas a horarios no laborales. La mayoría de las veces, esos horarios coinciden con la caída de la tarde, los fines de semana, las vacaciones o los días feriados.

Nick Dyer-Witthford y Greig De Peuter (2009) y Alessandro Baricco (2019) trazan el recorrido histórico de las máquinas de videojuegos, desde la escena comunitaria de las salas de arcade en los años ochenta, hasta el afianzamiento de la consola doméstica a partir de 1990 y su consolidación en los 2000. En este recorrido, la experiencia de jugar se individualiza y pasa a independizarse de los horarios comerciales de los salones arcade, para regirse por la voluntad personal o familiar de cada hogar. La sustitución de la lógica comercial de turnos pagos y efímeros con monedas o fichas se extiende a raíz de la opción de continuar y de guardar las partidas.

La noche constituye un escenario envolvente para el jugar, un particular espacio de quiebre que disocia la lógica espacial y temporal de lo rutinario y desgaja así una zona para la praxis lúdica. Esta definición coincide casi punto por punto con lo que Johan Huizinga (2012) define como el círculo mágico del juego, aunque debiéramos pensar aquí en una forma duplicada o recursiva de círculo: la noche como zona delimitada que envuelve, a su vez, a la esfera espacio-temporal de la sesión de juego. Los rasgos del “círculo mágico” aplican también al círculo de la noche, en su relativa autonomía temporal, espacial y jurídica (en tanto establece una legislación propia). La noche doméstica, la que se produce en casa, implica generalmente la minimización del ruido y los sonidos cotidianos para magnificar los sonidos, la música y los intercambios dialógicos (los parlamentos de los personajes o las conversaciones entre quienes juegan) que acontecen durante la sesión de juego. Según la Real Academia Española, una “sesión” es el “espacio de tiempo ocupado por una actividad”, con lo cual los límites del juego coinciden con la duración del jugar. Pero hay un aspecto espacial no considerado en el término, que sí aparece en la palabra “secesión”, que es el “acto de separarse de una nación parte de su pueblo o territorio”. En línea con el cuento de Juan Forn, entonces, jugar de noche implica volver a trazar las leyes temporales y espaciales de un espacio organizado (la casa), minimizando el influjo de otras lógicas que son despotenciadas y reducidas a ser el “afuera” del juego.

Jugar de noche conlleva particularizar una experiencia, configurándola como efecto de una actividad de “sesión” (segmentación temporal) y de “secesión” (segmentación espacial). La inmersión en

el mundo ficcional (el “como si”) creado por el videojuego implica no la anulación del tiempo y el espacio de la casa, sino su superposición con otras lógicas propias del juego. Siguiendo el análisis de Jesper Juul (2013) acerca del “tiempo” en el videojuego, podemos plantear una distinción entre tiempo/espacio de los eventos (que hacen a la estructura narrativa del videojuego) y tiempo/espacio del juego (es decir, el que insume la experiencia de jugar). Por ejemplo, jugar algunas horas recorriendo las calles de París durante semanas de 1789 con *Assassin’s Creed: Unity* (Ubisoft, 2014), y un rato después, trasladarnos a vivir algunos días en la posmoderna Los Santos, escenario de *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013). El tiempo de los eventos en el juego y la vastísima geografía que se puede recorrer en cada caso se superponen en las contadas horas y los pocos metros cuadrados de los que disponemos como espacio material del jugar. Son dos lógicas en tensión que se requieren mutuamente, se complementan y potencian. La rutina diaria de la casa establece lógicas de circulación y normas tácitas de uso del tiempo y del espacio.

La lógica laboral y productiva repele el (mal)gasto temporal y la improductividad del jugar, afiliándolo *in extremis* a la desviación del comportamiento (el “trasnochador”, el “desordenado”), cuando no a la enfermedad moral (el “vicioso”) o corporal (el “adicto”). Quien no juega se protege de quien juega cercenando las zonas donde se está jugando para evitar su contagio: “¿Podrías bajar el volumen que me distrae?”, “Ponete los auriculares”, “Te cierro la puerta para que no me llegue el ruido”, etc. A diferencia de otros artefactos, como el libro, el videojuego construye una zona de interacción inespecífica, pues lo que acontece en el juego no es solamente lo que puede verse en la pantalla, sino en el espacio que va desde la pantalla hasta detrás de la espalda de quien juega. Del mismo modo que Forn hace decir al padre difunto que estar en el más allá es “Como nadar de noche, en una pileta inmensa, sin cansarse” (1992, p. 182), la experiencia de jugar puede describirse como el establecimiento de un territorio sin límites precisos, que se genera a partir de la interacción entre las opciones puestas a disposición por el juego, la actuación en efecto desarrollada por quien juega y las experiencias suscitadas durante el jugar.

Coreografías nocturnas (paseo 1)

Según la estructura típica del mito heroico (Campbell, 2001), la aventura de la noche constituye uno de los mitemas fundamentales de calificación heroica, caracterizada como un momento de encapsulamiento, soledad, desorientación (oscuridad) y aparente muerte del personaje protagonista. En torno a ese mitema suelen acontecer otros hechos vinculados, como las escenas tipificadas de “descenso a los infiernos”, “engullimiento” o “encerramiento” (ya sea bajo la forma del calabozo o del vientre de la ballena), y otras formas relativas al morir-renacer. La noche constituye, por lo tanto, un momento de crisis y transformación profunda que traduce el proceso de pruebas del rito iniciático (Van Gennep, 1986). Jugar de noche, dijimos, implica considerar en segundo término el sentido que adquiere lo nocturno como escenario: qué relaciones produce o permite en el mundo del juego, qué papel desempeña a nivel temático, y qué posibilidades de movimiento y actuación son ofrecidas al avatar a partir de ese espacio de posibilidades coreográficas que se habilita.

Por ello, la noche es pensada como un configurador de performances de juego. Un buen ejemplo para pensar esto es *A Plague Tale: Innocence* (Asobo Studio, 2019), ambientado durante la Guerra de los Cien Años en un poblado rural de Francia, en 1348. El ingrediente que matiza todo el juego es la omnipresente amenaza de la peste negra a través de una metonimia: un ejército de ratas que devoran todo a su paso. En ese medio es donde la adolescente Amicia y su hermano menor Hugo, huérfanos tras la violenta pérdida de sus padres, deben emprender una frenética huida, perseguidos por la Inquisición, en busca de una respuesta acerca de la rara enfermedad (la “Mácula”) que aqueja a Hugo. El juego pertenece al género de aventura con mecánicas de sigilo y acción, posee una estética realista de cuño cinematográfico y centra la mirada en el personaje de Amicia, quien tiene la tarea de proteger a su hermano y garantizar la supervivencia de ambos en un mundo cruel, inhóspito y plagado de oscuridad.

Muchas de las escenas del juego, en sintonía con el género de sigilo, transcurren de noche, pero incluso las escenas diurnas se ennegrecen a partir de la oscura y tremebunda amenaza de las ratas. La única manera de mantenerlas alejadas y transitar el territorio sin ser

devorados es contar con una antorcha, no pisar el suelo o disponer de artefactos de protección. Entonces, todo en el juego se mueve de forma pendular entre la noche como motivo temporal y lo nocturno como atmósfera general, asociada a la muerte, la enfermedad, lo sucio y lo horrendo. La larga noche en que transcurre la aventura de Amicia y Hugo es la de su iniciación a la crueldad del mundo, en un viaje iniciático signado por la desesperanza y los gestos de inhumanidad. Mijail Bajtín (1989) propuso hace ya tiempo la categoría “cronotopo” para pensar la forma en que el arte traduce estéticamente el tiempo y el espacio histórico para expresar determinada visión ideológica del mundo. Podemos ver esto en la predilección de la novela de aventura por las peripecias en encrucijadas de caminos; la novela gótica y su preferencia por los castillos nocturnos; o la novela realista y el papel del salón recibidor, ámbito plagado de objetos acorde a la visión burguesa imperante en el siglo XIX. Bien podríamos pensar lo nocturno como marca cronotópica de la aventura de Amicia y Hugo en tiempos de la Peste Negra, imagen recuperada desde un presente epocal con graves problemas ecológicos y sociales. Resulta altamente significativo que el juego haya aparecido apenas unos meses antes de la pandemia por COVID-19.

La noche constituye también el ámbito predilecto de los videojuegos bélicos comerciales, como por ejemplo la trilogía *Modern Warfare* (Activision, 2007, 2009 y 2011) de la franquicia *Call of Duty*. Las operaciones nocturnas son una excelente oportunidad para la ostentación de tecnología militar, inspirada a partir de los dispositivos existentes que las corporaciones fabricantes de armas autorizan a ser incluidos en los juegos. Lentes de visión nocturna, miras con visor térmico, uso de bengalas, equipo de camuflaje, armas con silenciador o cuchillo para ataque cuerpo a cuerpo: la noche en los juegos de disparo en primera persona o FPS (*First Person Shooter*) encauza o bien tácticas de sigilo, o bien tácticas de búsqueda y desocultamiento del enemigo.

Lo particular de la trilogía *Modern Warfare* (surgida con posterioridad a la declaración de guerra al terrorismo tras los atentados a los edificios del World Trade Center en 2001) es que materializa aspectos centrales del nuevo paradigma militar estadounidense, centrado en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para

el total control del campo de batalla. La visión nocturna forma parte de una serie de tecnologías que empoderan el mirar y hacen traslúcida, donde y cuando sea, la posición del enemigo. La asistencia tecnológica convierte a la noche en un aliado, un camuflaje que torna aún más mortíferas las armas de precisión quirúrgica del bando occidental, haciendo tangible en el círculo mágico de estos juegos las nuevas formas de guerra asimétrica que ha entronizado nuestro tiempo con el uso de drones (Chamayou, 2016). Al respecto de esta nueva filosofía de la guerra, es elocuente la combinación de tecnologías de desocultamiento y complementación de sistemas de información aplicados al campo de batalla en la misión “Muerte aérea” de la primera entrega de la trilogía (2007), que transcurre durante la noche. Sin embargo, esa noche ya no tiene secretos y se ilumina completamente gracias a los sensores térmicos de las máquinas de guerra que disparan a cientos de metros de altura, sin poder ser alcanzadas. Súbita y distante, la muerte cae del cielo nocturno.

Estos dos ejemplos ofrecen tan solo algunos senderos posibles dentro del intrincado bosque nocturno que visitan también otros videojuegos que no mencionamos aquí. Este pasaje pretende hacer visible el modo en que dos videojuegos recurren a la cronotopía de la noche no ya como una forma de representación estética, sino de teatralización de una aventura: es decir, como un ingrediente reconocible y explorable, explotable incluso, para el desarrollo de coreografías prediseñadas (sigilo, ocultamiento, camuflaje), habilitadas y requeridas muchas veces por el juego. Jugar de noche es, literalmente, jugar en esa noche, asumirla como un requisito y como aliada, o como una amenaza si no se cuenta con las credenciales heroicas exigidas o las herramientas necesarias para mantenerse oculto.

Emocionarse con bits (paseo 2)

Atendamos ahora al tercer nivel que señalamos en torno al jugar de noche: el modo en que lo nocturno es utilizado por algunos juegos para transformarnos *mientras* jugamos, apelando a nuestro compromiso ético y nuestra implicación emotiva con lo que allí acontece. Volvamos para ello a un videojuego bélico, en que lo nocturno aparece como manto protector, pero no ya de los combatientes, como

mencionamos antes en el caso de los videojuegos de cuño comercial y masivo, sino de los civiles atrapados en el fuego cruzado de la guerra. En esta posición de indefensión nos coloca el videojuego bélico perteneciente al estudio polaco independiente 11Bit Studios, titulado *This War of Mine* (2014). A partir de documentación sobre ciudades sitiadas y principalmente de entrevistas con supervivientes del sitio de Sarajevo (1992-1996) durante la guerra de Bosnia, el juego coloca a quien juega al mando de tres personajes civiles encerrados en una casa, a la espera de la ayuda humanitaria. Durante el día, el juego penaliza salir con riesgo certero de muerte a mano de los francotiradores apostados en uno u otro bando en guerra. A la noche, la tarea es escabullirse en los edificios abandonados en busca de alimentos, materiales y medicamentos. El juego produce de manera aleatoria los eventos en cada partida y combina de modo azaroso el “carácter” de los personajes bajo nuestro mando. Esa combinación hace imposible trazar estrategias previas y hace irrepetible cada experiencia de juego. Asimismo, la trama implica tomar con frecuencia decisiones de fuerte impacto ético y emotivo, como compartir nuestros recursos o medicamentos, atacar a otras personas para arrebatárselos, ayudar o ser indiferente hacia la supervivencia de otros civiles, etc. La gran mayoría de esas decisiones acontecen durante la noche, o durante las innumerables noches de supervivencia entrampadas en la larga noche de una ciudad sitiada por la guerra. La noche aquí se convierte en un escenario de sigilo, pero también en una metáfora del ánimo sombrío y peligroso de la guerra para todo aquel que, como reza el corto promocional del juego, no es combatiente.

La estética frontal del juego, no ya en primera persona o cenital como veíamos en el caso de *Call of Duty*, recuerda a los juegos del género de plataforma, aunque enriquecidas por eventos de diálogo. Incluso permite la posibilidad de conocer, por efecto de una mirada omnisciente, el estado emocional y mental de los personajes bajo nuestro cuidado. Someterlos a situaciones cruentas o traumáticas puede ocasionar, de acuerdo a su “carácter”, que abandonen la casa, enfermen o se suiciden. El juego apuesta fuertemente a colocar a quien juega en esta posición de tutelaje ético y emocional, de tal modo que podríamos pensar a *This War of Mine* no tanto como un

juego de guerra, sino como un juego *en* la guerra: en la noche de la guerra o durante cada noche de una guerra interminable.

Hay otro videojuego que nos gustaría mencionar por el uso calculado de ese estar en la noche: *Transference* (SpectreVision y Ubisoft Montreal, 2018), un juego de terror psicológico que puede ser jugado con casco de realidad virtual o en pantalla. La trama nos coloca en un escenario virtual incompleto, con glitches constantes que delatan el carácter defectuoso de la modelización digital en la que estamos insertos. Nuestro objetivo será resolver una serie de acertijos para desbloquear secuencias de video y audio que irán iluminando la trama y la misión de nuestro avatar en el mundo del juego. Sin intención de hacer spoiler del juego, nos interesa remarcar aquí la predominancia de ambientes oscuros y opresivos, de baja iluminación y con efectos sonoros puntuales para provocar sobresalto y tensión. La experiencia en *Transference* busca ser nocturna porque todo allí está pensado para comunicar un estado de peligro, de ensimismamiento y encerramiento, en un movimiento de efecto similar al de la experiencia de la noche que suele afrontar el personaje protagonista en la mítica heroica.

Tal como declaran los propios productores del juego, la intención es colocar a quien juega dentro de la trama y transmitir determinadas emociones, retomando algunas de las búsquedas neurocientíficas de principios de 1990. En ese sentido, a diferencia del género de videojuegos “survival horror”, que suele colocar al avatar en un mundo inhóspito posible de ser atravesado con fortaleza y astucia, nada aquí hace suponer que este mundo fracturado vaya a ser recompuesto. Jugar de noche significa aquí enfrentar criaturas, pesadillas y pesares que se materializan en el espacio del juego, bajo la forma de distintos objetos, sonidos, voces, formas, secuencias de video, etc. Esto va creando una experiencia claustrofóbica de la que es preciso escapar como si fuese una habitación de escape.¹

En el cuento de Juan Forn, la experiencia de estar en el más allá es descripta como un “nadar de noche sin cansarse”. Interrogándose

1 Una *escape room* o habitación de escape es un tipo de juego de aventura que se basa en encerrar a uno o varios jugadores en un recinto cerrado durante un tiempo preestablecido, ofreciéndoles una serie de enigmas y acertijos que deben solucionar para lograr escapar de esa habitación.

acerca de ese compromiso que nos hace jugar una y otra vez a pesar de fracasar alguna misión, sobrellevando el sentimiento desagradable de perder, Jesper Juul (2013) se pregunta cuáles son los motivos o los resortes lúdicos que provocan esa insistencia. Para el autor, lejos de constituir una “adicción”, los videojuegos poseen mecanismos complejos que se basan en ofrecer posibilidades de experiencia y experimentación en ámbitos ficcionales pacificados, protegiendo a quien juega de la experiencia directa de sus acciones (a través de la mediatización de un avatar), pero haciéndolo participe de la emoción resultante de que hayan sido sus decisiones o acciones las que condujeron a ese estado de cosas. Este margen de retroalimentación, sumamente variable de acuerdo al diseño y reglas de cada videojuego, se apoya entonces tanto en mecanismos narrativos (como los escenarios con valor simbólico o metafórico que vimos en el apartado anterior), en las performances y en el mapa de coreografías que habilitan (como en el caso de *This War of Mine*), o a través de la interfaz y los periféricos de retroalimentación (como en el caso de la realidad virtual en *Transference* o la vibración de los mandos de las consolas hogareñas).

La noche digital y sus promesas

Ian Bogost (2007) propone conceptualizar la forma persuasiva del videojuego como una forma novedosa, no basada exclusivamente en argumentos verbales, sino en un manejo calculado de modelización de los entornos y manipulación de la actuación de quien juega a través del diseño de las interfaces. Esa forma de persuasión generada mediante un código informático constituye una “retórica procedural”, resultado de procedimientos informáticos orientados a suscitar determinadas formas de afectación, además de cierta implicación ética y emotiva con respecto a lo que acontece en el juego y con el destino del personaje protagonista. Lo que Bogost subraya es la potencia persuasiva de esta modalidad, que no se basa en la argumentación racional, sino en la inmersión y la interactividad con un entorno que es asumido como válido, en tanto espacio donde es preciso jugar. Es decir, las reglas y lógicas que comandan ese mundo del

juego son asumidas *mientras* se juega, demostrando la manera en que los videojuegos construyen formas particulares de persuasión.

Si a esto le sumamos el carácter apaciguado de ese entorno generado de forma procedural, diseñado para el disfrute lúdico, la acumulación de experiencias y la manipulación experimentadora con los elementos interactivos que allí se ofrecen, queda claro que el videojuego ofrece márgenes de despliegue para la performance que, por las mismas características de ese proceso, transforman en ese tránsito a quien lo recorre. Incluso si el juego postulara la repetición de acciones previamente aprendidas (las que derivan por ejemplo del conocimiento del género al que pertenece un juego o por habituación a las interacciones con sus mecánicas e interfaces genéricas típicas), cada juego ofrece la posibilidad de convertir esa práctica en una experiencia única, no repetida o no por primera vez, transformando al sujeto que lo activa. Gonzalo Frasca (2009) utiliza el término *playformance* para referir a las acciones corporales implicadas por el juego en el acto de jugar, lo que remite a mecanismos cognitivos profundos que se despliegan con el fin de obtener información a través de nuestros sentidos para conocer el mundo. Jugar de noche remite, desde nuestra perspectiva, a esta última dimensión performativa que motoriza el juego y que se manifiesta en la implicación de quien juega sobre ese mundo desplegado a partir de su actuación performática.

Por supuesto, el parapeto emotivo que salvaguarda a quien juega de identificarse con el avatar (lo que anularía el bloqueo empático y convertiría la experiencia en una vivencia personal difícilmente asimilable) es el sostenimiento de una duplicidad o diferencia entre las decisiones y experiencias de quien juega y aquella entidad sobre la cual recaen las consecuencias de esas acciones. Si bien a veces utilizamos la primera persona para describir lo que “nos” pasa en el juego, el avatar es esa entidad doble, paradójica, con dos rostros, que constituye una suerte de convención del videojuego. La peripecia del personaje protagonista transcurre aparentemente como efecto de sus propias decisiones, pero es más bien el sistema del juego el que la determina a partir de la actuación de quien juega, lo cual condiciona a su vez la aventura del avatar. Claro que también la performance de quien juega está condicionada por las reglas del programa y por el

margen previsto. Tal como apunta Janet Murray (1999), en el videojuego se trata de márgenes más o menos disponibles para la actuación (Molina Ahumada, 2017).

Jugar de noche, entonces, se traduce para el caso de los videojuegos en una gama de opciones narrativas (la noche digital), experiencias sensoriales y emotivas (jugar de noche), y en formas de coreografiar performances (hacer noche mientras se juega) que difícilmente podríamos encontrar en otros textos de la cultura. Sin lugar a dudas, esa gama de opciones se compagina con una economía afectiva más general y compleja, en el seno de políticas culturales dominantes en nuestro tiempo, que sería preciso indagar con mayor detalle (Ahmed, 2015). Podríamos seguir profundizando acerca de la experiencia solitaria o compartida de jugar de noche; acerca del *interregno* entre el día de algunos y la noche de otros para jugadores distantes en el planeta, que juegan online en un mismo territorio ficcional; acerca de los efectos de sentido que imprime la circunstancia nocturna en la vivencia de un género determinado (no es igual jugar de noche un FPS o un simulador deportivo, que un survival horror o un juego de realidad virtual); y tantas otras preguntas que genera el interrogante acerca de los modos en que los videojuegos hacen noche y exploran ese jugar.

Nos interesa cerrar volviendo al cometido de este trabajo, que no es otro que ofrecer un paseo por algunas sendas de un bosque nocturno, susceptible de ser recorrido de múltiples maneras. Lo que importa, en definitiva, no es tanto qué camino tomar sino reconocer las sendas, las huellas, los signos imperceptibles que hacen visible y tangible el diseño que ha sido dispuesto para el desarrollo de nuestra performance como jugadores. Por eso, más que un lector modelo de segundo grado, de lo que se trata es de reconocer el efecto transformador del juego sobre nuestra propia experiencia de mundo, comprendiendo que el uso de nuestros sentidos y nuestro cuerpo para tomar contacto con esas experiencias programadas no es unidireccional sino de doble vía, en un proceso recíproco que transforma el juego y nos transforma mientras jugamos. Al menos en los juegos que hemos analizado, la noche desempeña un papel fundamental, porque imprime características específicas a la zona de juego que intensifican ese dejarse afectar por el mismo. La noche facilita un

modo de predisponer los sentidos al mundo circundante. El paseo por el bosque nocturno de los videojuegos nos conduce, en definitiva, al conocimiento del mundo que rodea al bosque, porque en lo profundo de esa noche que engulle y en la que el personaje heroico se interna para renacer, está la experiencia de devenir un iniciado que fluye a partir de experiencias insospechadas.

Cae la noche

Walter Benjamin (2012) no conoció los videojuegos, pero escribió un hermoso texto en 1935 donde relata la experiencia de desembalar su biblioteca. Dice el autor:

Qué de recuerdos no se acumulan en la memoria, una vez que uno se ha zambullido en la montaña de cajas para extraer de ella los libros sacándolos a la luz del día, o, mejor aún, caída la noche. Nada puede ilustrar mejor el aspecto fascinante de este desembalaje que la dificultad que implica el abandonarlo. Había comenzado a mediodía, y era ya la medianoche antes de que hubiera empezado con las últimas cajas (p. 51).

Podríamos imaginar, por analogía, que quien juega videojuegos colecciona experiencias y emociones, que se zambulle en el juego y, fascinado por esa tarea, no puede abandonarla hasta bien entrada la noche. Jugar de noche implica incardinar esa experiencia en un espacio permisivo, laxo en plazos, cuyo principal efecto es la intensificación de esa experiencia de coleccionar. Con esta sensación de intensidad termina también el cuento de Forn, a través de ese protagonista suspendido en medio de la noche tras un largo diálogo con el espectro de su padre: “Él respiró hondo, largó el aire y supo que había entrado en la noche más larga y secreta de su vida” (Forn, 1992, p. 183).

El paseo por el bosque nocturno de los videojuegos nos devuelve, transformados, afuera del bosque. Aquí acaba el relato y el juego. Game over.

Bibliografía

- Ahmed, Sara (2015 [2004]). *La política cultural de las emociones*. México: PUEG, UNAM.
- Bajtín, Mijail Mijáilovich (1989 [1975]). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. En: *Teoría y estética de la novela* (pp. 237-410). Madrid: Taurus.
- Baricco, Alessandro (2019). *The game*. Barcelona: Anagrama.
- Benjamin, Walter (2012 [1931]). Desembalo mi biblioteca. El arte de coleccionar. En: *Desembalo mi biblioteca. El arte de coleccionar* (pp. 29-56). Palma de Mallorca: Centellas.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive games: the expressive power of video-games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Campbell, Joseph (2001 [1949]). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Chamayou, Grégoire (2016 [2013]). *Teoría del dron: nuevos paradigmas de los conflictos del siglo XXI*. Barcelona: NED Ediciones.
- Darnton, Robert (2002). Los campesinos cuentan cuentos: el significado de Mamá Oca. En: *La gran matanza de gatos y otros episodios en la historia de la cultura francesa* (pp. 15-80). México: Fondo de Cultura Económica.
- Dyer-Witheford, Nick y De Peuter, Greig (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Eco, Umberto (1996 [1994]). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen.
- Forn, Juan (1992). *Nadar de noche*. Buenos Aires: Emecé.

Frasca, Gonzalo (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1 (7), 37-44. <https://doi.org/10.12795/comunicacion.2009.v01.i07.03>

Huizinga, Johan (2012 [1938]). *Homo ludens*. España: Alianza.

Juul, Jesper (2013). *The art of failure. An essay on the pain of playing video games*. Massachusetts: The MIT Press.

Molina Ahumada, Ernesto Pablo (2017). Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. *Luthor*, (32), 6-19. <https://www.revistaluthor.com.ar/ojs/index.php/luthor/article/view/176>

Murray, Janet (1999 [1997]). *Hamlet en la Holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

Van Gennep, Arnold (1986 [1909]). *Los ritos de paso*. España: Taurus.