

CIVE - 3er Congreso Internacional de Videojuego y Educación

**"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