
Sección monográfica 1ª parte: «Juego digital»

Sí, la vida es muy rara La culpa y el tiempo en *Life is Strange*

Marta Martín Núñez
Universitat Jaume I
mnunez@uji.es

Aarón Rodríguez Serrano
Universitat Jaume I
aaron_stauff@hotmail.com

Shaila García Catalán
Universitat Jaume I
scatalan@uji.es

Cita recomendada: MARTÍN NÚÑEZ, M.; GARCÍA CATALÁN, S.; RODRÍGUEZ SERRANO A. (2016). «Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*». En: J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO y D. ARANDA (coords). «Juego digital». *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura* 54, págs. 1-14. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>

Fecha de presentación: enero de 2016

Fecha de aceptación: febrero de 2016

Fecha de publicación: junio de 2016

Resumen

El tiempo, además de poder constituir mecánicas de juego, supone una experiencia fenomenológica y subjetiva que afecta a la jugadora. *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) lo pone en juego deconstruyendo dos rasgos: el horizonte de la muerte y la posibilidad de dar marcha atrás en los flujos del devenir. Pero, al hacerlo, no hace más que poner de manifiesto toda la tramoya cronológica de la construcción narrativa lúdica: el jugador no teme por la muerte del avatar (puede resucitarlo, o volver atrás en la partida, o pagar un módico precio por su recuperación) y sabe que el propio sentido del devenir ya viene dado de manera diegética a través de la libertad dirigida a la que es sometido, sin que la lógica profunda del tiempo que invierte realizando dichas acciones sea susceptible de ser puesta en crisis. Su justificación como objeto de estudio parte de responder a varios rasgos dolorosamente humanos que otros videojuegos muestran de soslayo: el anhelo de invertir la experiencia del tiempo, el anhelo de no errar ética ni fenomenológicamente, el anhelo de sobrevivir incluso por encima de la constante amenaza de la tragedia inevitable a la que parece abocada Arcadia Bay. Así, la mecánica principal del juego –la posibilidad de volver atrás en el tiempo para cambiar las acciones–, poco novedosa en su concepción, sí se revela determinante para modelar la experiencia de la jugadora y comprometerla éticamente, señalando su culpa. En el siguiente artículo, nos serviremos de las concepciones filosóficas y psicoanalíticas del tiempo, del sentimiento de culpa y del fracaso del héroe cibertextual para explorar cómo afectan a la experiencia lúdica, irremediablemente ética.

Palabras clave: tiempo, videojuego, culpa, *life is strange*.

Abstract. *Yes, Life is quite strange* (Guilt and time in *Life is Strange*)

Time, as well as a game mechanic, is a phenomenological and subjective experience that affects the player. *Life is Strange* (Dontnod entertainment, 2015) uses it to deconstruct two game features: the horizon of death and the possibility to reverse the flow of becoming. In doing so, it highlights the entire time rigging of the game narrative construction: the player does not fear the death of the avatar (she can resurrect it, or go back in the game, or pay a small fee for its recovery) and she knows that the sense of becoming is already given by the diegesis through the directed freedom to which she is subjected, without the deep logic of time spent performing these actions being questioned. Its justification as a case study comes as it responds to several painfully human features that other games simply ignore: the longing to reverse the experience of time, the desire to not make mistakes, either ethical or phenomenological, the desire to survive, even over the constant threat of the inevitable tragedy that flows over Arcadia Bay. Thus, the main game mechanics –the possibility of going back in time to change the actions–, while not very innovative in their conception, reveal themselves to be determinant in shaping the experience of the player and in compromising her ethically, pointing to her guilt. In the following article we will use the philosophical and psychoanalytical conceptions of time and the guilt and failure of the cyber-textual hero to explore how they affect the, inevitably ethical, gaming experience.

Keywords: time, videogame, guilt, life is strange.

1. Los videojuegos y la torsión de la experiencia del tiempo

A la hora de *leer* las relaciones entre videojuegos y experiencia temporal de cada sujeto hay, al menos, dos ideas que es necesario manejar. La primera tiene que ver con la libertad creadora que surge de la autonomía estética, y la segunda, con la quiebra de la concepción *lineal* del tiempo dentro del relato.

El videojuego, en tanto escritura posmoderna, se apoya necesariamente en rasgos de estilo *neobarrocos* (Calabrese, 2012), entre los que se incluye la serialidad, la repetición o la aceptación de puntos de vista múltiples. No es baladí que, quizá por primera vez en la historia, sea posible hablar de una experiencia estética en la que no se puede hablar de formas cerradas, de cánones clásicos, ni siquiera de relatos cerrados. Si la conquista de la autonomía estética (Claramonte, 2011) consiguió que los distintos lenguajes artísticos se zafaran de los marcos ideológicos escritos subrepticamente en su superficie –aquellos parámetros de control de las pasiones, los pensamientos y los cuerpos que el poder hacía cristalizar mediante la etiqueta de lo *normativo* en la pintura, la escultura o incluso el cine–, el videojuego surge como arte necesariamente autónomo, dado a sí mismo, y por lo tanto, narrativamente abierto y complejo.

Esta libertad de la forma se anuda en una nueva manera de leer el *tiempo* del relato. Como ya demostró Didi-Huberman (2006), la experiencia del *lector* a partir del siglo xx ya no queda ingenuamente encapsulada en una cronología lineal. Cada (gran) texto no solo nos obliga a leerlo desde parámetros que emergen a través de nuestro propio pasado, a través de nuestros recuerdos y de

las experiencias tanto de aprendizaje –mecánicas de otros juegos similares, lógicas paralelas en la solución de enigmas– como explícitamente emocionales, pasionales: es nuestro inconsciente, esto es, nuestro mecanismo de represión, el que *lee* y *goza* los textos (González Requena, 2006).

El *mundo* que abre un videojuego, salvo contadas ocasiones, nunca es lineal. De hecho, está jalonado por las constantes *muertes* que se disponen en bucle (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2015, pág. 123), ya sean «funcionales» –penalizaciones reglamentarias– o «ficcional», representadas en el tejido del juego (Navarro Remesal, 2013b, pág. 35). Así, contamos con una doble paradoja: no hay *linealidad* en la experiencia del videojugador (que se enfrenta al *mundo* del juego con elementos de su pasado *proyectados* hacia el futuro), ni en la propia cronología del relato, obligada a *reajustarse* en tiempo real para servir a la curva de aprendizaje.

Esta doble paradoja responde, por otro lado, a la gran puesta en duda del concepto de *tiempo cronológico y objetivo* que se inauguró en la fenomenología de la mano de Henri Bergson (1925). Al acuñar el término *durée*, separará por un lado las normas del *espacio* (que corresponderían, en el videojuego, con las mecánicas de interacción con el escenario y sus objetos mediante acciones ya programadas, previstas en el diseño de juego) y el *tiempo* (que correspondería únicamente al videojugador desde su experiencia exclusivamente subjetiva). Esta segunda opción se corresponde a esa sensación de «desconexión con lo temporal» que experimentamos al comprobar que nuestra percepción del tiempo vivido no tiene nada que ver con el «número de horas jugado» que afirma el programa en la pestaña de partidas guardadas.

El tiempo con el que jugamos es, pues, un tiempo *interior* que se *encaja* inconscientemente con los parámetros estéticos y narrativos del universo lúdico. De ahí que la problemática ontológica que plantea *Life is Strange* nos parece de primer orden: precisamente, al *jugar* con la idea imposible de quebrar los parámetros *objetivos* de nuestra experiencia temporal, consigue llegar mucho más lejos a la hora de desarrollar su reflexión sobre la culpa, la construcción del héroe o la magnitud de la tragedia.

2. Objeto de estudio

Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015) juega a destruir dos rasgos: el horizonte de la muerte y la posibilidad de *dar marcha atrás* en los flujos de *devenir*. Pero, al hacerlo, no hace más que poner de manifiesto toda la trama cronológica de la construcción narrativa lúdica: el jugador no *teme* por la muerte del avatar (puede resucitarlo, o volver atrás en la partida) y sabe que el propio *sentido* del *devenir* ya viene dado de manera diegética a través de la «libertad dirigida» (Navarro Remesal, 2013a) a la que es sometido, sin que la lógica profunda del tiempo que invierte realizando dichas acciones sea susceptible de ser puesta en crisis. Su justificación como objeto de estudio parte de *responder* a varios rasgos dolorosamente humanos que otros videojuegos muestran de soslayo: el anhelo de *invertir* la experiencia del tiempo, el anhelo

de *no errar* ética ni fenomenológicamente, el anhelo de *sobrevivir* incluso por encima de la constante amenaza de la tragedia inevitable. Así, la mecánica principal del juego –la posibilidad de volver atrás en el tiempo para cambiar las acciones–, poco novedosa en su concepción, sí se revela determinante para modelar la experiencia de la jugadora.

3. Metodología. La filosofía y el psicoanálisis para pensar los videojuegos

Los efectos de discurso de los textos lúdicos están encarrilados por el sistema y sus distintas capas semánticas, pero son actualizados y sentidos por el jugador, quien carga con él no solo sus fantasmas subjetivos sino una tradición cultural. El jugador debe ser tratado como un sujeto ético y moral, un ser humano capaz de distinguir y decidir, y no como «zombis morales, incapaces de reflexionar críticamente» (en Mortensen, 2012). No olvidemos que crear, en el sentir intelectual del público, es lo que hace madurar a un medio expresivo y lo que, precisamente, puede ayudar a la obra a alcanzar un estatuto artístico.

Según Sicart, la *gameplay* ética es «la experiencia lúdica en la que la regulación, mediación y/o objetivos requieren de la [...] reflexión moral más allá del cálculo de estadísticas» (2009, pág. 4), y esta ética implica «cómo interpretamos el bien y el mal, quiénes somos y en quiénes queremos convertirnos» (Sicart, 2009a, pág. 17). Pueden encontrarse rasgos paralelos sobre la ética de los videojuegos en la obra de Zagal (2009, también Zagal y Murphy, 2011) –el tipo de tensiones que se establecen entre el sistema ético del videojugador y las opciones propuestas por el universo narrativo del juego–, así como diferentes relaciones con respecto al análisis textual general (Rodríguez Serrano, 2014) que redondean esta idea. Para tomarnos esto en serio, nos ayudaremos de la filosofía y el psicoanálisis para pensar la lógica del juego. Ambas disciplinas se ocupan del tratamiento del malestar de la civilización –la filosofía a través del saber y el psicoanálisis a través del no saber del síntoma– y, precisamente por no ser científicas, permiten pensar lo radicalmente humano y propio del ser hablante, aquello que no entra en la estadística: la relación ética del ser con los otros y con su existencia.

4. La culpa del *homo ludens*

4.1. La culpa es existencia

Si la *culpa* o el *remordimiento* existen en nuestra experiencia es porque nos experimentamos como seres mortales. La muerte marca un *horizonte* ontológico (Heidegger, 2009) en torno al que estamos obligados a definirnos, a tomar decisiones. Cada vez que *escogemos* en nuestra acción cotidiana, se destruyen infinitos horizontes de sucesos en los que nuestra vida podía haber discurrido.

De ahí que podamos ser aplastados por la certeza de ese límite, paralizados en el pánico, o bien entender que es precisamente el *tiempo* el que cobra sentido a la luz del inevitable final. Y lo que es más: al admitir ese horizonte, nuestro pasado nos obliga a orientarnos en un *sentido* que ya no puede venir dado desde fuera (nadie puede morir por mí, nadie puede elegir por mí), que se modifica diariamente, que no es finalista, sino que se convierte en puro *devenir* (Deleuze y Guattari, 1993).

La culpa es *fenomenológica* porque genera efectos sobre mi propia experiencia, me marca, me paraliza o me lleva a experimentar dolor por un hipotético tiempo perdido. La emergencia de la *culpa* es, en primer lugar, necesariamente ética. En nuestras relaciones con otros seres humanos deseáramos que el tiempo no *escribiera* sobre ellos, esto es, que no los modificara en su devenir ni que los destruyera. La paradoja del avatar en un videojuego es que su *devenir* es brutalmente explícito, customizable, pero siempre tiene unos parámetros experienciales cerrados. Al contrario, los cuerpos que nos rodean *devienen* causa y a pesar nuestro, y al hacerlo, se modifica su horizonte o incluso se acelera hasta superponerse sobre la muerte. El tiempo domina sobre los cuerpos: marca una frontera final que nos obliga a encontrar un *sentido* –incluso nos permite equivocarnos a la hora de hacerlo– y modifica los parámetros en los que vivimos para que el *devenir* resulte siempre cambiante e incontrolable.

En esta dirección, la culpa como tiempo tiene diferentes perspectivas analizables desde el propio contacto entre la filosofía, la expresión audiovisual y los videojuegos. Una de las aportaciones más valiosas, sin duda, es la propuesta por el teórico Joaquín Antonio Siabra, que en su particular metafísica del videojuego (2012) encuentra una superación de las lógicas ancestrales de la *choreia* (mímesis-expresión), ya que es el propio tiempo el que permite que el videojugador escoja su devenir, la manera en la que se transita la historia. La interactividad se conforma aquí como punto clave sobre el que se desarrolla esa doblez temporal entre el actor que juega y el avatar que se despliega en un mundo, que es una mundaneidad. En oposición a Siabra, el último trabajo de Jacques Aumont (2016) encontraba precisamente en la interactividad una suerte de «reduccionismo de la ficción», una falta de garantía temporal que hacía que las categorías que diferentes autores como Tarkovsky (2002) habían aplicado sistemáticamente al estudio categorial del tiempo fílmico no fueran aplicables al videojuego. Esta divergencia de pareceres parece hacer referencia a dos esferas opuestas de pensamiento metafísico con respecto al tiempo en el videojuego. Haciendo uso de las herramientas narratológicas clásicas, lo cierto es que nos encontramos simplemente ante el viejo dilema que se establece entre el tiempo del relato y el tiempo subjetivo, experiencial, de aquellos que lo reciben. Lo importante para nuestro estudio es señalar que, como veremos en la última parte del trabajo, ambas dimensiones de la experiencia quedan de alguna manera erosionadas, heridas ante la presencia misma de la culpa como atravesamiento, como quemazón.

4.2. *La culpa es estructura*

4.2.1. *La culpa es efecto de la ley y sus reglas*

No hay ética sin culpa y no hay culpa sin el horizonte de la transgresión que dibujan la prohibición y los límites. Sin estos, impuestos desde las mismísimas reglas, tampoco habría juego, tal y como indicó Huizinga (2000). Por tanto, entendemos que el *homo ludens* es un hombre atravesado por la culpa en tanto «todos los juegos son sistemas (morales)» (Sicart, 2010). Es esta la que condiciona los marcos de su libertad. Los jugadores de videojuegos están acostumbrados a toparse con distintos niveles de libertad –de movimiento, de resolución, de edición y de ruta (Navarro Remesal, 2015b, pág. 54)– y en su toma de decisiones se ven concernidos por su ética desde el punto de vista particular, ya no como unos jugadores en comunidad, sino como sujetos comprometidos íntimamente desde el texto. Si Sicart piensa la *gameplay* ética sirviéndose de la instancia del *lector implícito* de Eco (2000) es porque ya el diseño, en tanto texto, porta las huellas que ese lector implícito deja en él. El diseño no solo provoca culpa desde sus reglas (porque la culpa es hija de la ley), sino que ya se encuentra arado por la culpabilidad que afecta a su *jugador modelo*. En definitiva, la culpa agujerea el *círculo mágico* (Huizinga, 2000), resquebraja ese espacio que protegería al jugador de los efectos del juego.¹

4.2.2. *Los actos tienen consecuencias, pero la culpa es independiente de los actos*

Los discursos lúdicos advierten que su potencia discursiva no reside tanto en una poética de la reversibilidad de los actos como en una experimentación de las consecuencias. *El Libro de la Sabiduría* del Antiguo Testamento ya advierte que los actos siempre tienen consecuencias. En los *Proverbios*, Salomón señala a sus oyentes que tenemos que anticipar las consecuencias de lo que hacemos. Según esto, todo acto es un acto moral o mínimamente conlleva una responsabilidad. Esta responsabilidad es la que nos designa como sujetos que, aunque atados a nuestros inconsciente, tratamos de crecer respondiendo por nuestros actos. Ahora bien, nuestra subjetividad nos traiciona y no es justa con esta fórmula. Los actos se pueden condenar y los delitos se pueden pagar –se habla de impunidad cuando no se pagan las consecuencias de los actos–, pero nuestro inconsciente no hace bien las cuentas y no sabe pagar. El sentimiento de culpa se vive como un exceso independientemente de los actos cometidos.

Seamos creyentes, ateos o agnósticos, la culpa es un sentimiento que arrastramos desde nuestra tradición cristiana y que se actualiza en cada texto. La imagen sufriente de Jesucristo en la cruz anuda muerte y culpa. Jesucristo

1. Sicart sostiene que «no podemos encerrarnos en el círculo mágico: todo juego, en su primer movimiento, cuando empezamos a jugarlo, rompe este círculo y nos invita a jugar más allá de los límites impuestos por las reglas. Jugar es apropiarse del juego, y es precisamente esa apropiación la que hace a los juegos interesantes desde un punto de vista moral» (2009b, pág. 58).

muere para salvar a los hombres de la culpa por el pecado original.² El mérito de *Tótem y tabú* de Freud fue leer una dimensión mítica y estructural en esto sugiriendo que «con la Ley y el Crimen comenzaba el Hombre» (Lacan, 2005, pág. 122). Si siguen triunfando hoy las religiones es porque hay algo irradicable en su sostenimiento: la interiorización de una ley creadora y la culpa que ella supura: aún seguimos heredando huellas de una culpa y una responsabilidad colectiva por un crimen irrealizado pero efectivo. Así pues, cuando se subjetiva una ley, esto produce culpa. De hecho, como hemos adelantado, la culpa está más vinculada a ley que a los actos. De esto da cuenta la clínica psicoanalítica cuando advierte que no existe una correlación proporcional entre el sentido de culpabilidad y la gravedad de los actos, la mayoría de los analizantes son culpables sin delito y los criminales no consienten un análisis porque no se sienten concernidos por la culpa. La culpa es, por estructura, injusta.

4.2.3. *La culpa no es codificable*

El sentimiento de culpa es un resto incontable, incómodo e inhóspito porque es «una huella imborrable del goce en el sujeto» (Bassols, 2014, pág. 13) o, dicho de otro modo, «la patología de la responsabilidad ética en la medida que el sujeto es traicionado por su goce del que queda prisionero» (Tizio, 2014, pág. 31). Es, en definitiva, la consecuencia de la Ley inconsciente sobre el deseo del sujeto. Da cuenta de una falta constitutiva con la que cada ser hablante trata de arreglárselas. Por ello, el sentimiento de culpa va en la dirección opuesta a la del confort –ese confort que nos envolvería en el círculo mágico–, es decir, en lugar de unificar y confortar al sujeto, lo divide, lo hace sentir en falta. Por esto, «la culpa es uno de los nombres del deseo» (Palomera, 2014, pág. 25).

Sicart intuye que la culpa es escurridiza a la codificación. Para él (2009a, pág. 213), el juego ético «no es aquel que evalúa las acciones del jugador según sistemas morales predeterminados del juego, sino aquel en el que las éticas de la experiencia de juego y todos sus elementos se reflejan en el diseño de juego, en la experiencia de juego y en la comunidad de juego». No se trata, pues, de codificar la culpa y de mitigarla con penalizaciones, esto sería un modo de cercarla, de resolverla. Es más efectiva, pues, cuando problematiza al sujeto.

2. En esta dirección, resulta indudablemente interesante la referencia a la manera en la que marcos religiosos no cristianos también son representados, de una u otra manera, dentro del propio universo lúdico. Estamos pensando, concretamente, en la referencia al concepto *karma* que diferentes teóricos –siguiendo marcos conceptuales que combinan budismo y filosofía como el de Mark Siderits (2007)– llevan proponiendo durante los últimos años y que, desde una óptica tanto ética como ontológica, pueden ser de aplicación a la lectura de textos como *Life is Strange*.

5. Análisis de *Life is Strange* o el fracaso del héroe cibertextual

5.1. *No hay héroe sin culpa*

Pensaremos ahora la importancia de la culpa para la construcción de la figura heroica y, así, detallaremos la particularidad de esta en los videojuegos a través de *Life is Strange*. El héroe arrastra no solo la responsabilidad ética de sus actos, sino la culpa inconsciente por sus deseos (y no hay héroe ni sujeto sin pulsión muerte). La culpa señala la rasgadura del héroe. No hay héroe sin herida como índice de su deseo. «En la tragedia griega la acción es una cosa intermedia entre actuar y padecer, así también es la culpa, siendo aquí donde radica la colisión trágica. Por el contrario, cuanto más se ha reflejado la subjetividad, cuanto más se ve el individuo solo, abandonado a sí mismo [...], más ética se vuelve la culpa» (Kierkegaard, 2015). De este modo, si el héroe no se siente culpable, se mitiga el valor trágico.

Life is Strange pone un nudo en la garganta a la jugadora desde el prólogo llevándola en una suerte de *flashforward* al final, donde será testigo de la voracidad de un tornado que amenaza con destruir Arcadia Bay. A partir de este momento, la jugadora, encarnada en Max Caulfield, intentará evitar la tragedia final a la que parece abocado el pueblo, que se va anunciando en los distintos episodios a través de sucesos naturales inexplicables: una nevada fuera de temporada, siniestros pájaros muertos cayendo del cielo o escultóricas ballenas muertas en la orilla de la playa. En este angustiante marco (del que de forma intuitiva se siente responsable), Max descubre su capacidad para rebobinar el tiempo, la mecánica principal del juego –junto con la exploración y la toma de decisiones–, que permitirá a la jugadora volver atrás para cambiar algunas de las decisiones tomadas, enmendar acciones o resolver puzzles temporales. Pero como nos revelará el final, la alteración de las acciones pasadas será precisamente lo que provocará el tornado, por lo que la propia mecánica de juego nos aboca, indefectiblemente, a la tragedia. Es decir, aceptar las reglas del juego solo llevará a la destrucción final, tal y como ocurre en *Save the Date* (Paper Dino Software, 2013).

Ya en la primera secuencia, Max Caulfield se legitima como heroína –pese a su negativa ante esta condición (se niega incluso a presentar una fotografía al concurso Everyday Heroes)– al utilizar su poder para volver atrás en el tiempo y salvar a Chloe (su amiga de la infancia de la que se distanció años atrás) al ser testigo involuntario de su asesinato. A partir de aquí, ambas retoman su amistad, unidas por el secreto que comparten y la necesidad de Chloe de encontrar a Rachel Ambers, una alumna desaparecida de forma extraña que les llevará a descubrir un entramado delictivo en la propia escuela. En este devenir, Max verá morir a Chloe hasta cinco veces y tendrá que volver en el tiempo para salvarla. La culpa que soporta por haberla abandonado años atrás, cuando acababa de perder a su padre en un accidente de tráfico, se convierte en la causa para luchar por ella. Desde el psicoanálisis sabemos que del superyó, orquestador inconsciente del sentimiento de culpa, el sujeto no puede esconderse. El superyó es, de hecho, una «instancia antiética» (Zizek, 2011, pág. 95) que no

se somete ni se apacigua con la ética. El superyó es «la pulsión de muerte en acción» (Castrillo, 2014, pág. 44), a la vez que promueve una ética, obstaculiza su triunfo. El superyó es un glotón, no considera las renunciaciones ni los *buenos* actos del yo sino que cuanto más este le obedece, más renunciaciones exige: aquí está la lógica de esas *cuentas mal hechas* de la culpa.

Pero el héroe cibertextual (Molina, 2015) es un héroe que está obligado a fracasar porque –además de estar sujetado al mito a través de la culpa– pone literalmente en práctica que el héroe es un «mito en acción» (Rollo May, 1992). Con Bou y Pérez (2000) sabemos que el héroe actúa sobre el tiempo, pero este también actúa sobre el héroe. El héroe cibertextual puede ser más consecuente con esto por la temporalidad que emerge en el juego.

El desenlace final de *Life is Strange* nos lleva, así, al fracaso. Tras haber jugado conforme a las reglas establecidas, se dispone ante la jugadora una elección difícil en la que no hay decisión que nos libre de una de las dos tragedias anunciadas. Una opción nos lleva a sacrificar a Chloe volviendo al punto en el que la salvamos de la muerte por primera vez, para no ejercer la mecánica del tiempo –negando así las propias reglas del juego– y dejarla morir. La decisión mantiene así el equilibrio de la naturaleza y se salva a toda la población de Arcadia Bay, a costa de negar la mecánica del propio juego. Por el contrario, la otra opción nos lleva a salvar una última vez a Chloe a expensas de la devastación del pueblo entero. Hay una escisión irresoluble entre el deseo (particular) y la ética (con el otro, con el colectivo, el pueblo). De una forma u otra, Max está condenada al fracaso en ambas decisiones y a soportar la culpa que ya se anunciaba al principio del juego, como un sentimiento latente y original anterior a las acciones.

5.2. No hay héroe sin fracaso

Así pues, el fracaso y la repetición abren una dimensión y una condición de posibilidad para la tragedia lúdica. Juul (2013) se interroga, a propósito de *Red Dead Redemption* (Silas Morse, 2010), si es posible compatibilizar el éxito del jugador con la aniquilación del protagonista. Su respuesta es sí. El error, vinculado al acto, agudiza la dimensión trágica. Al jugar «consideramos realmente la logística de cómo cometer, o cubrir, el crimen. Los juegos no nos dan ningún lugar para escondernos» (Juul, 2013, pág. 114). *Life is Strange* convierte el fracaso en una mecánica principal de juego cuando introduce la posibilidad de rebobinar el tiempo. Así, algunas de las secuencias de juego principales no se pueden superar en el primer intento: el juego requiere necesariamente la *equivocación* de la jugadora para acumular información (el error se entiende así como aprendizaje) y desbloquear la opción correcta. Desde acciones menores –como la botella que necesariamente debemos romper en el desguace (episodio 2) antes de poder mover el cajón para cogerla mejor (el juego no nos dejará mover el cajón primero para evitar que se rompa)– hasta secuencias clave en las que deberemos utilizar la información que ya conocemos tras un primer intento para obtener lo que queremos, como las dos

conversaciones clave con Frank, la que nos permitirá robarle las llaves de la autocaravana y la que nos proporcionará su lista de clientes.

Esta forma de integrar el fracaso en el juego se transfiere también a la experiencia de la propia jugadora: el juego alumbrará la duda constante permitiendo la posibilidad de rectificar las decisiones que tomamos cuando se plantea una elección importante (aunque solo a veces, como explicaremos). Se planta así la semilla de la indecisión ante las consecuencias que pueda acarrear la elección realizada, especialmente ante decisiones difíciles. El juego *juega* aquí con la jugadora: dejará que rectifique sus decisiones conociendo las consecuencias a corto plazo, pero no las que tendrá a largo plazo. Y el juego aún va más allá: plantea decisiones éticamente difíciles que son absolutamente inconsecuentes. Quizá la más difícil sea la que explora el derecho a la muerte digna durante la realidad paralela en la que nos introduce el episodio cuatro: una Chloe tetrapléjica que se apaga lentamente nos pide que la ayudemos a morir. No obstante, pese a ser una de las elecciones más difíciles del juego, será completamente irrelevante porque, sea cual sea la opción que elijamos, el juego nos empuja a volver al pasado para dejarlo como estaba y evitar así esta situación en el presente. Vemos cómo el juego carga así a la jugadora con la angustia y la duda ante ciertas decisiones que, en última instancia, no tendrán consecuencias realmente relevantes para el juego, pero sí para el sentir del jugador.

5.3. *La transgresión del tiempo a través de la fotografía*

Si la mecánica que nos permite rebobinar el tiempo integra el fracaso en el discurso videolúdico, la mecánica que nos permite saltar de un tiempo a otro integrará la fotografía como un elemento funcional. La fotografía parece, en un principio, un elemento más importante por su rol en la ficción y la construcción del universo narrativo —el juego se sitúa en una escuela de artes donde estudian jóvenes promesas de la fotografía— que por su función —la principal mecánica relacionada consiste aparentemente en tomar fotos solo cuando el sistema considera que estamos ante un momento fotografiable y así almacenar logros. Es al final del tercer episodio, precisamente en la secuencia que nos llevará a encontrarnos con la Chloe tetrapléjica, cuando el juego introduce una nueva mecánica directamente relacionada con la ruptura de la esencia fotográfica: la jugadora podrá volver a un momento determinado del pasado a través de las fotos, aunque las consecuencias que ello pueda tener no siempre sean las esperadas. Y esta será la mecánica clave para resolver el juego: el primer *selfie* que realizamos de forma inocente en el episodio uno nos permitirá retornar a este punto cuando, en el episodio cinco, nos encontremos sin salida secuestrada en un sótano por el profesor Jefferson, así como también nos permitirá decidir el final que queremos para nuestra partida.

La esencia de la fotografía —una imagen de un tiempo y un espacio congelados, aprisionados para siempre en la representación de un encuadre que guarda nuestra memoria de ese instante capturado— se transgrede en *Life is Strange*. Si, como plasmó Sontag (2006, pág. 32), «precisamente porque sec-

cionan un momento y lo congelan, todas las fotografías atestiguan la despiadada disolución del tiempo», aquí el juego lo transgrede, pero solo para crear una –a veces más despiadada– realidad alternativa. Las fotografías que hemos ido tomando a lo largo del juego, sin demasiada preocupación, se tornan así determinantes al permitirnos establecer puentes entre distintos puntos temporales para volver al pasado cuando el presente sale mal. Cada instantánea podrá ser una puerta de entrada a ese pasado que permitirá cambiar cosas para *intentar* un futuro mejor.

6. La tragedia no da elección (a modo de conclusión)

Para que haya héroe, debe emerger la culpa desde el videojuego. Ahora bien, para que haya tragedia, resulta clave que el jugador se encuentre con lo que Bogost ha nombrado «tropo procedural» (2010). Este es la figura discursiva que impone un plan del diseño del juego. Todo tropo procedural revela que la libertad estaba dirigida (Navarro Remesal, 2013a), es decir, que el discurso, al tiempo que otorgaba el poder de la acción al héroe cibertextual, enmarcaba las condiciones de posibilidad de sus destinos. Pero que la libertad se revele dirigida no le resta culpa al héroe cibertextual. Es más, el héroe cibertextual se siente quizás más culpable sin poder cobijarse de la responsabilidad de sus actos. Pues las leyes planteadas no le han evitado el encuentro con lo inevitable. Aceptar las reglas del juego y utilizar la mecánica para rebobinar el tiempo –único camino, como hemos visto, para llegar al final– desemboca en una doble tragedia, de la que tendremos que elegir la que consideremos *menos mala*. En todo caso, la decisión no es salvífica pues la tragedia –a diferencia de la comedia– es posible cuando se nos arrebató la posibilidad de elección.

No obstante, pese al *destino*, podemos aceptarlo como parte del juego. Ahora bien, esta libertad dirigida se hace evidente en otros momentos del juego como una «relación entre poder e impotencia [que] crea una tensión que otorga interés al reglamento y al desarrollo de la partida y ofrece unos cimientos sólidos para los elementos ficcionales y ludonarrativos» (Navarro Remesal, 2015b, pág. 51). La jugadora espera poder rebobinar la escena en la que Kate Marsh se suicida –siempre que no podamos salvarla antes con la conversación, claro–, y aquí el sistema es incomprensiblemente cruel. La jugadora no podrá volver atrás como había aprendido para enmendar su error esta vez. Aprende así que esta mecánica está en manos del juego y no de la jugadora que queda impotente al verse privada una cualidad que creía *poseer*. Tal y como postula Navarro (Navarro Remesal, 2015b, pág. 51) «la jugadora se mueve en el espacio entre lo que el videojuego le permite hacer y lo que le pide que haga, entre las herramientas que le ofrece y cómo le indica que debe usarlas» y, añadiríamos nosotros: *y cuándo puede usarlas*. En definitiva, gracias al tropo procedural, el videojuego potencia la dimensión trágica, comandada por la voluntad autoral, por la figura textual del arquitecto que, como en toda tragedia, «da voz a lo que sufre en nosotros» (Critchley, 2014, pág. 34).

En definitiva, la mecánica se engarza así de forma «significante» (Martín-Núñez y Planes-Cortell, 2015, pág. 55) con el contenido ludonarrativo, al hacerlo tan importante para la ficción como para la función. Su aplicación servirá para tejer la historia de Max con la propia forma de avanzar retrocediendo en el tiempo en el juego, pero no nos librára de uno de los dos trágicos finales. Así es cómo la repetición, la culpa y la experiencia del tiempo actúan más sobre la experiencia de la jugadora –generando dudas en las decisiones e integrando el fracaso como elemento necesario– que sobre la resolución del propio juego. El «diseño emocional» (Navarro Remesal, 2015a, pág. 68), por tanto, se revela aquí determinante. Al final, será la propia jugadora la que decidirá si convierte esta mecánica en un mero McGuffin o si la acepta con las consecuencias que conlleva cada opción.

Bibliografía

- ARANDA, D.; GÓMEZ, S.; NAVARRO REMESAL, V.; PLANELLS, A. J. (2015). *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC.
- AUMONT, J. (2016). *Límites de la ficción. Consideraciones actuales sobre el estado del cine*. Santander: Shangrila.
- BERGSON, H. (1925). *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*. Madrid: Francisco Beltrán.
- BASSOLS, M. (2014). «El lenguaje y lo real del psicoanálisis». *El Psicoanálisis*, núm. 25, págs. 9-22.
- BOGOST, I. (2010). *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Londres: The MIT Press.
- BOU, N.; PÉREZ, X. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- CALABRESE, O. (2012). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- CASTRILLO, D. (2014). «La inutilidad del mal». *El Psicoanálisis*, núm. 25, págs. 42-47.
- CLARAMONTE, J. (2011). *La república de los fines. Contribución a una crítica de la autonomía del arte y la sensibilidad*. Murcia: CENDEAC.
- COVER, R. (2006). «Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth» [en línea]. *Game Studies. The international journal of computer game research*, núm. 6.
- CRITCHLEY, S. (2014). *Tragedia y Modernidad*. Madrid: Trotta.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2006). *Ante el tiempo: Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- ECO, U. (2000). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- HEIDEGGER, M. (2009). *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta.

- JUUL, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Londres: The MIT Press.
- KIERKEGAARD, S. (2015). *Pasión femenina*. Madrid: Taurus.
- LORIGUILLO-LÓPEZ, A.; SOROLLA-ROMERO, T. (2015). «“Vive, muere, repite”»: El blockbuster ante el desafío interactivo». *Fonseca, Journal of Communication*, núm. 11, págs. 118-132.
- LOTMAN, L. (1996). *La semiósfera. La semiótica de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- MARTÍN-NÚÑEZ, M.; PLANES-CORTELL, C. (2015). «Las mecánicas significantes para el diseño narrativo de los videojuegos». En: I. Martínez de Salazar Muñoz; D. Alonso Urbano (ed.). *Videojuegos: diseño y sociología*. Madrid: Editorial ESNE.
- MAY, R. (1992). *La necesidad del mito*. Barcelona: Paidós.
- MOLINA AHUMADA, E. (2015). «Lo heroico en clave digital: mito, literatura, videojuego». *Espéculo*, núm. 54, págs. 80-92.
- MORTENSEN, T. (2012). «Forever a moral subject» [en línea]. *Game Studies. The international journal of computer game research*, núm. 12.
- NAVARRO REMESAL, V. (2013a). *Libertad dirigida. Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Tesis doctoral. Universitat Rovira i Virgili.
- NAVARRO REMESAL, V. (2013b). «La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman» [en línea]. *LifePlay*, núm. 1.
- NAVARRO REMESAL, V. (2015a) «Diseño de juegos orientado al jugador». En: D. ARANDA, S. GÓMEZ, V. NAVARRO REMESAL, A.J. PLANELLS. *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC, pág. 39-86.
- NAVARRO REMESAL, V. (2015b). «¿La vida empieza o acaba en el matrimonio?: amor, diseño de ética y libertad dirigida en *Catherine*». *ADComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, núm. 9, págs. 43-61.
- NAVARRO REMESAL, V.; GARCÍA CATALÁN, S. (2015). «Try again. The loop as a mystery-solving process in “Save the date” and “Source code”». En: J. Ormond; M. Jones (ed.). *Time travel and the media collection. Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, págs. 206-218. Londres: McFarland.
- PALOMERA, V. (2014). «La culpabilidad y sus destinos. Un criminal “neurótico”». *El Psicoanálisis*, núm. 25, págs. 23-28.
- RODRÍGUEZ SERRANO, A. (2014). «Holocausto, nazismo y videojuegos: Análisis de Wolfenstein (Raven Software, 2009)». *Vivat Academia*, núm. 127, págs. 83-102. <<http://dx.doi.org/10.15178/va.2014.127.83-102>>
- RYAN, M. (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- SIABRA FRAILE, J. A. (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. El Ejido: Círculo Rojo.
- SICART, M. (2009a). *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT Press. <<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262012652.001.0001>>
- SICART, M. (2009b). «Mundos y sistemas. Entendiendo el diseño de la Gameplay Ética». *Comunicación*, núm. 7, págs. 45-61.

- SICART, M. (2010). «Values between Systems: Designing Ethical Gameplay». En: K. Schrier; D. Gibson (ed.). *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play: Teaching Values through Play*, págs. 1-15. Nueva York: Information Science Reference. <<http://dx.doi.org/10.4018/978-1-61520-845-6.ch001>>
- SIDERITS, M. (2007). *Buddhism as Philosophy*. Indianápolis: Hackett Publishing.
- SONTAG, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México: Santillana.
- TARKOVSKY, A. (2002). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.
- TIZIO, H. (2014). «El analista y la culpa». *El Psicoanálisis*, núm. 25, págs. 29-33.
- ZAGAL, J. P. (2009). «Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay». *Proceedings of DiGRA 2009*, núm. 9.
- ZAGAL, J. P.; MURPHY, J. (2011). «Videogames and the Ethics of Care». *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, núm. 3, págs. 69-81.
- ZIZEK, S. (2011). *En defensa de causas perdidas*. Barcelona: Akal.