



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

**De la filosofía digital
a la sociedad del videojuego.
Literatura, pensamiento y gamificación
en la era de las redes sociales**

Coordinadores

Guillermo Paredes-Otero

Nuria Sánchez-Gey Valenzuela

Dykinson, S.L.

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL
VIDEOJUEGO. LITERATURA, PENSAMIENTO Y
GAMIFICACIÓN EN LA ERA DE LAS REDES SOCIALES

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD
DEL VIDEO-JUEGO. LITERATURA,
PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA
DE LAS REDES SOCIALES

Coordinadores

GUILLERMO PAREDES-OTERO
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA

Dykinson, S.L.

2021

DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL VIDEO-JUEGO.
LITERATURA, PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA
DE LAS REDES SOCIALES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 11 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN 978-84-1377-561-6

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. 'DE LA FILOSOFÍA DIGITAL A LA SOCIEDAD DEL VIDEOJUEGO. LITERATURA, PENSAMIENTO Y GAMIFICACIÓN EN LA ERA DE LAS REDES SOCIALES' 15
GUILLERMO PAREDES-OTERO
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA

SECCIÓN I

FILOSOFÍA, PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN: DE LOS PRESOCRÁTICOS A YOUTUBE

CAPÍTULO 1. EL AUTISMO COGNITIVO EN LA CAVERNA VIRTUAL 20
JAVIER HORACIO CONTRERAS OROZCO
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA
IRMA PEREA HENZE

CAPÍTULO 2. SÓCRATES Y LA VIDA BUENA 35
JOSÉ MANUEL PANEA MÁRQUEZ

CAPÍTULO 3. LENGUAJE Y SIGNO EN SAN AGUSTÍN Y WITTGENSTEIN. DEL PENSAMIENTO MEDIEVAL A LA ACTUALIDAD 54
RAMÓN TORRES VILLEGAS

CAPÍTULO 4. EL WESTERN COMO GÉNERO PARA ABORDAR LA GESTIÓN DE LAS IDENTIDADES EN EL SIGLO XXI 71
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO

CAPÍTULO 5. EL MITO, LA COMUNICACIÓN Y LA LÓGICA NATURAL: HACIA UN HORIZONTE ARGUMENTATIVO PARA LA RECONSTRUCCIÓN DE LA LEGITIMIDAD RACIONAL. ALGUNAS APORTACIONES ARGUMENTATIVAS DEL PENSAMIENTO ISLAMICO 88
MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 6. DE LA LIBERACIÓN NACIONAL A LA CONSTRUCCIÓN DEL SOCIALISMO. ANÁLISIS TOPOLÓGICO DEL DISCURSO DE TITO DURANTE LA II GUERRA MUNDIAL (1939-1945)..... | 108 |
| JULIO OTERO SANTAMARÍA | |
| CAPÍTULO 7. TEORÍA CRÍTICA DE LA LINGÜÍSTICA ALEMANA Y EJEMPLIFICACIONES DE LA EVOLUCIÓN EN LA RELACIÓN ENTRE LENGUAJE Y EPISTEMOLOGÍA..... | 134 |
| CARMEN PRIETO REINA | |
| CAPÍTULO 8. EL RELATIVISMO LINGÜÍSTICO: SUPUESTOS Y PROBLEMAS..... | 151 |
| FRANCISCO ANDRÉS HARO ALMANSA | |
| CAPÍTULO 9. LA THEORÍA MYTHICO-ESTHÉTICA EN LA COMUNICACIÓN..... | 172 |
| ANTONIO LOZANO DE CASTRO | |
| CAPÍTULO 10. MÓVIL, SITUADO Y LÚDICO. EL ESPACIO EN LA ESTÉTICA TECNOLÓGICA DE LA DÉCADA DE 2010..... | 190 |
| ALEJANDRO LOZANO | |
| CAPÍTULO 11. EL IMPACTO MEDIAMBIENTAL DE LA HIPERPROSUMICIÓN. LA AUTOTELIA DE LAS REDES SOCIALES..... | 208 |
| JOSÉ ANTONIO MARÍN-CASANOVA | |
| CAPÍTULO 12. LA ESTRUCTURA TRANSMEDIA: EL LEGADO DE LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA EN LA CONTEMPORANEIDAD..... | 223 |
| KHALID SBAI BELMAR | |
| CAPÍTULO 13. REFLEXIONES SOBRE LA VIOLENCIA VISUAL A PARTIR DE ZIGMUNT BAUMAN. EL <i>UNBOXING</i> INFANTIL COMO FENÓMENO DE MASAS Y EJEMPLO DE COMPRA-VENTA DE INTIMIDAD..... | 244 |
| ELISA FERNÁNDEZ BASCONES | |
| CAPÍTULO 14. ¿LA BANALIDAD DE YOUTUBE? UNA APROXIMACIÓN AL PENSAMIENTO DE HANNAH ARENDT A TRAVÉS DE LOS YOUTUBERS..... | 257 |
| ISIDRO CATELA MARCOS MARÍA PÉREZ DÍAZ | |

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 15. LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO OPORTUNIDAD PARA LA DIVULGACIÓN DE LAS HUMANIDADES: EL CASO DEL PODCAST "VIDEODROME" | 271 |
| LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO ISIDRO CATELA MARCOS | |
| CAPÍTULO 16. LA CÁMARA LÚCIDA DE ROLAND BARTHES CUARENTA AÑOS DESPUÉS: UNA APROXIMACIÓN A LA FOTOGRAFÍA ANALÓGICA DESDE LA ERA DIGITAL DE LA IMAGEN | 291 |
| VICENTE ALEMANY SÁNCHEZ-MOSCOSO | |
| CAPÍTULO 17. EL PENSAMIENTO HUMANISTA EN LAS REVISTAS CULTURALES. LA ENTREVISTA DIGITAL | 309 |
| INMACULADA BERLANGA PATRICIA ALARCÓN | |
| CAPÍTULO 18. DESHUMANIZACIÓN Y OTREDAD EN EL CONTEXTO DE LA POSVERDAD Y LA TECNOLOGÍA DIGITAL..... | 334 |
| MIGUEL PALOMO | |
| CAPÍTULO 19. DEL HUMOR COMO HERRAMIENTA EPISTEMOLÓGICA PARA CONOCER EL ARTE CONTEMPORÁNEO..... | 350 |
| IRENE ORTEGA LÓPEZ | |
| CAPÍTULO 20. NARRAR EL CUERPO PROFANADO: LA LITERATURA COMO ESTADO DE EXCEPCIÓN..... | 376 |
| ANTONIO ALÍAS | |
| CAPÍTULO 21. APUNTES PARA UNA MEJORA DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE LA FILOSOFÍA EN LA ERA DIGITAL..... | 383 |
| MIGUEL PALOMO | |
| CAPÍTULO 22. FILOSOFÍA PARA NIÑOS, LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN EL PROCESO DIALÓGICO..... | 400 |
| SARA MARISCAL VEGA | |
| CAPÍTULO 23. EL RECUERDO CRÍTICO REPRIMIDO EN LAS POLÍTICAS DE MEMORIA INSTITUCIONALES (UN PROBLEMA CONCEPTUAL) | 420 |
| ANTONIO ALÍAS | |

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 24. DE LA RAZÓN INSTRUMENTAL A LA RAZÓN RETICULAR: PENSAMIENTO, COMUNICACIÓN Y POLÍTICA EN LA ERA DE INTERNET | 432 |
| JOSÉ MANUEL PANEA MÁRQUEZ JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ | |
| CAPÍTULO 25. LA IMPOSIBILIDAD DE DIÁLOGO Y DE CRÍTICA FILOSÓFICA DESDE LAS IDEOLOGÍAS DE LA (POS)VERDAD: LA NECESIDAD DEL REALISMO POLÍTICO COMO UNA TERCERA VÍA PARMENÍDEA | 452 |
| JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ | |
| CAPÍTULO 26. LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL EN EL ENTORNO DIGITAL. HACIA UNA NUEVA VALORACIÓN ÉTICA | 474 |
| MARÍA JOSÉ ARROJO | |
| CAPÍTULO 27. EL CEREBRO COMUNICADOR: UNA CRÍTICA DESDE LA NEUROFENOMENOLOGÍA | 494 |
| RICARDO MEJÍA FERNÁNDEZ | |
| CAPÍTULO 28. SOBRE VERDAD Y MENTIRA EN SENTIDO EXTRAMEDIAL | 511 |
| JOSÉ ANTONIO MARÍN-CASANOVA | |

SECCIÓN II

LENGUAS, LITERATURAS Y APRENDIZAJES EN LÍNEA DENTRO Y FUERA DEL AULA

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 29. A COMPARISON BETWEEN ONLINE AND BLENDED LEARNING IN AN EFL COURSE DURING THE PANDEMIC: EXPLORING UNDERGRADUATES' PERCEPTIONS..... | 529 |
| AITOR GARCÉS-MANZANERA | |
| CAPÍTULO 30. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES EN LÍNEA EN EDUCACIÓN SUPERIOR: EL PORFOLIO ELECTRÓNICO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DE COMUNICACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL PENSAMIENTO ACADÉMICO | 558 |
| EUGENIA FERNÁNDEZ MARTÍN ANTONIO NADAL MASEGOSA | |
| CAPÍTULO 31. ALFABETISMO TECNOLÓGICO Y HABILIDADES TRANSMEDIA EN DOCENTES UNIVERSITARIOS DE COMUNICACIÓN EN ECUADOR..... | 574 |
| HÉCTOR MANUEL CÓRDOVA MEDINA GUILLERMO SEGUNDO DEL CAMPO SALTOS INGRID VIVIANA ESTRELLA TUTIVÉN | |

| | |
|---|-----|
| CAPÍTULO 32. PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES | 591 |
| GEMA BELÉN GARRIDO VÍLCHEZ VICENTE J. MARCET RODRÍGUEZ | |
| CAPÍTULO 33. DIDÁCTICA DE LENGUA Y LITERATURA A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES: TIKTOK EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR | 617 |
| MANCHADO-NIETO, CRISTINA GIL-RIVERO, CRISTINA | |
| CAPÍTULO 34. EL IMPACTO DE LA PUBLICIDAD EN LA VALORACIÓN DE LA VARIEDAD LINGÜÍSTICA ANDALUZA: EL CASO DE CRUZCAMPO | 637 |
| MARTA LEÓN-CASTRO GÓMEZ | |
| CAPÍTULO 35. ARTE, LITERATURA Y YOUTUBE: UNA PROPUESTA MULTIMODAL EN EDUCACIÓN SUPERIOR | 662 |
| BLASINA CANTIZANO MÁRQUEZ | |
| CAPÍTULO 36. DE LA LITERATURA ESCRITA AL RADIOTEATRO Y SU DIFUSIÓN EN INSTAGRAM | 681 |
| MARÍA AURORA GARCÍA RUIZ MARÍA ÁNGELA GARRIDO BERLANGA EUGENIO MAQUEDA CUENCA | |
| CAPÍTULO 37. LA DIVULGACIÓN <i>YOUTUBER</i> COMO HERRAMIENTA PARA LA EDUCACIÓN LITERARIA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE UN CANON FEMENINO | 699 |
| ALBERTO ESCALANTE VARONA ISABEL SAINZ BARIAIN | |
| CAPÍTULO 38. EL BOOKTRAILER COMO INSTRUMENTO DIDÁCTICO PARA RESCATAR LA LITERATURA ESCRITA POR MUJERES A TRAVÉS DE <i>INSTAGRAM TV</i> | 724 |
| ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO | |
| CAPÍTULO 39. ¿Y SI ES CRÍTICA LITERARIA? ALGUNOS APUNTES PARA UNA REFLEXIÓN DESDE LA TEORÍA LITERARIA Y LA FILOSOFÍA POLÍTICA SOBRE EL FENÓMENO BOOKTUBE | 743 |
| VICENTE DE JESÚS FERNÁNDEZ MORA WALTER FEDERICO GADEA AIELLO | |

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO 40. CLUBES DE LECTURA EN LAS REDES SOCIALES: NUEVOS ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN LITERARIA DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA | 767 |
| ALBA TORREGO GONZÁLEZ LAURA CAMAS GARRIDO | |
| CAPÍTULO 41. PROSUMIDORES DE CONTENIDOS LITERARIOS Y HÁBITO LECTOR JUVENIL EN ESPAÑA. UN ACERCAMIENTO COYUNTURAL | 786 |
| ARÁNZAZU SANZ TEJEDA ROBERTO JOSÉ ALCALDE LÓPEZ LUNA MOYANO FERNÁNDEZ | |
| CAPÍTULO 42. LA TRADUCCIÓN MULTIMODAL DE ARTE CONTEMPORÁNEO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS Y LA MEDIACIÓN PARA GESTORES CULTURALES: EL CASO DE LAS EXPOSICIONES ITINERANTES DEL C3A | 805 |
| MARÍA LUISA RODRÍGUEZ MUÑOZ | |
| CAPÍTULO 43. LOOKING FOR A SUITABLE ONLINE FORMULA FOR LANGUAGE ACQUISITION: A SOFLA EXPERIENCE IN TEACHING ENGLISH TO UNDERGRADUATE STUDENT TEACHERS | 831 |
| LAURA TORRES ZÚÑIGA | |
| CAPÍTULO 44. LECTURA DE TEXTOS EN LÍNEA EN EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS. UN PROGRAMA DE FOMENTO DE LA AUTONOMÍA EN LA ENSEÑANZA SUPERIOR | 855 |
| STEFANIE JOHN | |
| CAPÍTULO 45. TECNOLOGÍA EDUCACIONAL Y PROCEDIMIENTOS INSTRUCTIVOS DE ÁMBITO DIGITAL EN EL APRENDIZAJE DEL ALEMÁN, COMO LENGUA EXTRANJERA | 884 |
| CARMEN PRIETO REINA | |
| CAPÍTULO 46. IDENTIFICACIÓN DE DIFICULTADES EN LA DOCENCIA VIRTUAL DE LENGUA CHINA COMO LENGUA EXTRANJERA. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA, USO DE APLICACIONES ESPECÍFICAS Y HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PUEDEN SER DE UTILIDAD DURANTE EL PROCESO DOCENTE | 901 |
| GONZALO MIRANDA MÁRQUEZ | |

| | |
|---|-------------|
| CAPÍTULO 47. EL AVANCE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE CHINO COMO LENGUA EXTRANJERA. ANÁLISIS DE APLICACIONES PARA SMARTPHONES..... | 928 |
| CONSUELO GUTIÉRREZ LORENZO | |
| CAPÍTULO 48. APRENDER CATALÁN EN EL ENTORNO DIGITAL: PRÁCTICAS Y PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES CHINOS DE POSGRADO EN CATALUÑA | 949 |
| RUOCHEN NING | |
| CARME BACH | |
| CAPÍTULO 49. “CAPITOLI DI VITA”: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA ENSEÑAR Y APRENDER ITALIANO A TRAVÉS DE EXELEARNING Y LA LITERATURA | 979 |
| FRANCESCA PLACIDI | |
| CAPÍTULO 50. CREACIONES TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA DE FOMENTO DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: UN STOP-MOTION DE EL LIBRO DE LA SELVA..... | 1006 |
| JOSÉ HERNÁNDEZ-ORTEGA | |
| LAURA RAYÓN RUMAYOR | |
| ANA MARÍA DE LAS HERAS CUENCA | |
| JUAN FRANCISCO ÁLVAREZ-HERRERO | |
| CAPÍTULO 51. LOS DIARIOS PERSONALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE AFECTIVO | 1025 |
| CARLOS GÁMEZ-PÉREZ | |
| CAPÍTULO 52. COMUNICACIÓN E INTERACCION SOCIAL MEDIADA POR EMOJIS. HACIA UN DISEÑO DE INTERFAZ DE ESCRITURA ACCESIBLE E INCLUSIVA | 1043 |
| HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO | |
| BORJA BARINAGA LÓPEZ | |
| GABRIEL PEÑAS RODRÍGUEZ | |
| JOSE CÉSPEDES MARTÍNEZ | |
| CAPÍTULO 53. CUANDO HABLA EL CORAZÓN: ENSEÑANDO DIDÁCTICA DE LA LENGUA ESPAÑOLA MEDIANTE UN ESTUDIO DE CASOS PRÁCTICOS..... | 1070 |
| PATRICIA FERNÁNDEZ MARTÍN | |

CAPÍTULO 54. UNIDAD DIDÁCTICA PARA LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA A TRAVÉS DE LA INCLUSIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES EN EL AULA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA..... 1095

MARÍA JOSÉ HIGUERAS-RUIZ

CAPÍTULO 55. EDUCACIÓN DE LOS FUTUROS MAESTROS Y PEDAGOGOS EN COMPETENCIAS PARA LA ADQUISICIÓN DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO PEDAGÓGICO..... 1123

MARÍA JESÚS ROMERA IRUELA

BELINDA UXACH MOLINA

ANTONIO BAUTISTA GARCÍA-VERA

SECCIÓN III

LA SOCIEDAD DEL VIDEOJUEGO. NUEVOS RETOS Y OPORTUNIDADES PARA EL CIUDADANO DIGITAL

CAPÍTULO 56. EL EMPODERAMIENTO FEMENINO A TRAVÉS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: EL CASO DE AFGANISTÁN Y PAKISTÁN 1149

ANTONIO CÉSAR MORENO CANTANO

CAPÍTULO 57. LA ESTÉTICA DEL EXCESO EN TIEMPOS DE CIBERTEXTO: ANÁLISIS DE LA DISTOPÍA CIBERPUNK EN EL VIDEOJUEGO CYBERPUNK 2077..... 1165

JESÚS ALBARRÁN LIGERO

CAPÍTULO 58. DIME POR QUÉ CAMBIÉ DE OPINIÓN. SOBRE PERSUASIÓN LUDONARRATIVA..... 1187

ALBERTO PORTA-PÉREZ

CAPÍTULO 59. EXPANSIONES DESDE LA OSCURIDAD: POTENCIAL TRANSMEDIA EN LA FRANQUICIA VIDEOLÚDICA LITTLE NIGHTMARES..... 1209

SERGIO ALBALADEJO ORTEGA

CAPÍTULO 60. VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN SOCIAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA: EL ÉXITO DE ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS 1230

GUILLERMO PAREDES-OTERO

| | |
|--|-------------|
| CAPÍTULO 61. RESPONDIENDO AL COVID-19: LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LAS ASOCIACIONES ESPAÑOLAS DE VIDEOJUEGOS DURANTE EL PRIMER AÑO DE PANDEMIA | 1253 |
| <p>GUILLERMO PAREDES-OTERO MARÍA LORENA CERDEÑA SALAMANCA</p> | |
| CAPÍTULO 62. USO DE TECNOLOGÍAS EN TIEMPOS DE PANDEMIA: LOS VIDEOJUEGOS COMO RECURSO | 1278 |
| <p>DIANA MARÍN SUELVES SANDRA NAVARRO SÁNCHEZ</p> | |
| CAPÍTULO 63. EL USO DE GAMIFICACIÓN EN LA MEDICIÓN DE LA PARTICIPACIÓN EN EVENTOS EN STREAMING. EL KAHOOT COMO MÉTODO DE SEGUIMIENTO..... | 1303 |
| <p>NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA ARÁNZAZU ROMÁN SAN MIGUEL RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO</p> | |
| CAPÍTULO 64. LA PSICOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS FPS: EL ROL DE LAS FUNCIONES EJECUTIVAS Y LA GAMIFICACIÓN | 1320 |
| <p>JAVIER GARCÍA SANTANA</p> | |
| CAPÍTULO 65. GAMIFICACIÓN EN ECONOMÍA DE LA EMPRESA. UNA PROPUESTA DE EVALUACIÓN A TRAVÉS DEL SIMULADOR EMPRESARIAL PRAXIS MMT | 1336 |
| <p>MIKEL BARBA DEL HORNO</p> | |
| CAPÍTULO 66. LA GAMIFICACIÓN COMO RESPUESTA A LA DEMANDA EDUCATIVA DE LAS NUEVAS GENERACIONES EN EL AULA DE INGLÉS | 1352 |
| <p>LORENA BERMEJO GONZÁLEZ VICTORIA EUGENIA LAMAS ÁLVAREZ</p> | |
| CAPÍTULO 67. INNOVACIÓN DOCENTE: PROGRAMA DE EDUCACIÓN EMOCIONAL COMPUTARIZADO PARA INCREMENTAR LA COMPETENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 3 A 12 AÑOS | 1376 |
| <p>GABRIEL ARTÉS ORDOÑO M^º DEL PILAR DÍAZ-LÓPEZ NURIA TORRES REMEDIOS LÓPEZ-LIRIA</p> | |
| CAPÍTULO 68. LA JUGABILIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS CONTRA EL ACOSO ESCOLAR Y EL CIBERACOSO..... | 1396 |
| <p>MILENA TRENTA LIDIA E. SANTANA-VEGA</p> | |

| | |
|---|-------------|
| CAPÍTULO 69. ANÁLISIS DEL DISCURSO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. ESTUDIO SOBRE LOS MENSAJES Y VALORES EDUCATIVOS QUE SE TRANSMITEN EN LA COMUNIDAD GAMER | 1417 |
| MOISÉS MAÑAS OLMO | |
| MARÍA INMACULADA JIMÉNEZ PERONA | |
| VICTORIA DEL ROCÍO GÓMEZ CARRILLO | |
| ESTHER MENA RODRÍGUEZ | |
| CAPÍTULO 70. ESPORT, UN ECOSISTEMA FAVORABLE PARA EL CIBERPATROCINIO ENTRE LAS NUEVAS GENERACIONES | 1439 |
| PABLO MARTÍN RAMALLAL | |
| ANTONIO MERCHÁN MURILLO | |
| CAPÍTULO 71. LA ECONOMÍA DE LOS E-SPORTS: LUCES Y SOMBRAS..... | 1466 |
| JAVIER ARRIBAS CÁMARA | |
| VICENTE SÁNCHEZ JIMÉNEZ | |
| CAPÍTULO 72. <i>NEWSGAMES</i> Y PERIODISMO: ANÁLISIS DEL POTENCIAL LUDONARRATIVO Y ALFABETIZADOR DE LOS VIDEOJUEGOS PARA ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN | 1484 |
| MARTA PÉREZ-ESCOLAR | |
| PABLO NAVAZO OSTÚA | |
| DANIEL ALONSO MARTÍNEZ | |
| CAPÍTULO 73. NARRATIVA ADAPTATIVA Y PRODUCCIÓN EN TIEMPO REAL: NUEVOS MODELOS PARA NUEVOS TIEMPOS | 1508 |
| MARTA FERNÁNDEZ-RUIZ | |
| HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO | |
| COSTÁN SEQUEIROS BRUNA | |
| CAPÍTULO 74. ¿Y QUÉ HAY DE LA ÉTICA EN LOS VIDEOJUEGOS? | 1530 |
| LUIS JAVIER CABEZA-RAMÍREZ | |
| MIGUEL ÁNGEL SOLANO SÁNCHEZ | |

LA ESTÉTICA DEL EXCESO EN TIEMPOS DE CIBERTEXTO: ANÁLISIS DE LA DISTOPÍA CIBERPUNK EN EL VIDEOJUEGO CYBERPUNK 2077

JESÚS ALBARRÁN LIGERO
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Desde mediados de los años ochenta, hemos asistido a la emancipación de una nueva estética de ciencia ficción que ha colonizado de igual manera el cine, las series de televisión y las formas configurativas propias del cibertexto (Aarseth, 1997). En este escenario de nuevas simultaneidades lúdicas, la estética del ciberpunk se abre paso desde los cimientos literarios de escritores ya clásicos del subgénero —William Gibson, Pat Cadigan, John Shirley (...)— y el cómic de temática *new wave* que extendió el modelo de revista asociacionista de *Metal Hurlant* —O'Bannon, Moebius (...)— hacia las potencialidades lúdicas y narrativas del videojuego, participando de estas esencias desde una autoconsciencia y una tradición que aún se intuyen jóvenes en su compacta propuesta estética. Aún identificando elementos reconocibles y esenciales de esta nueva distopía, el universo ciberpunk se modula desde la concepción de aquello que habita en los interludios —lo indiferenciado, instintivo y mutable—. Los espacios fronterizos y permeables que sugieren esta opción estética se adecúan a la deriva postmoderna en su sentido de simultaneidad, individualidad y simulacro. El videojuego, como fenómeno metaestable, transdiscursivo, ergódico y narrativo que transita estas dinámicas, emerge como artefacto poliestético significativo, y parece vehicular, de manera extraordinaria, esta tendencia de ciencia ficción desde sus esencias, lo que reclama un estudio profundo de sus formas y estética.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Este artículo aborda una breve trayectoria audiovisual y videolúdica del imaginario ciberpunk, además de un profundo análisis estético de las esencias o topos fundamentales de este subgénero de la ciencia ficción en el videojuego *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020). Para el estudio de estos tópicos propios del ciberpunk, emplearemos el análisis comparativo y hermenéutico (Gadamer, 2005), aislando los elementos reiterantes y significativos del subgénero, y estudiando, a través de la interpretación, las posibilidades y similitudes estéticas, temáticas y configurativas del imaginario ciberpunk con el universo del videojuego desarrollado por la compañía polaca CD Projekt Red.

Describiremos a grandes rasgos las características generales que enmarcan al ciberpunk audiovisual y procederemos a analizar con mayor profundidad estos tópicos constitutivos en el estudio de caso paradigmático de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020). El relato ciberpunk parece enmarcarse en una lógica de mercado que reproduce los supuestos que la propia tentativa ficcional subraya, por esta razón también reflexionaremos sobre las posibilidades críticas de la obra ciberpunk en el estudio de caso. La ciencia ficción ciberpunk, más allá de su acabada propuesta distópica, pertenece a una tendencia que actualmente parece encontrarse inmersa en una edad de oro de la explotación audiovisual de sus topos fundamentales.

3. DE LOS ORÍGENES DEL CIBERPUNK AL CIBERTEXTO

3.1. EL NACIMIENTO DEL CIBERPUNK EN EL ESPÍRITU DE LA CIENCIA FICCIÓN

La mayoría de los teóricos afirman que la ciencia ficción comienza en el siglo XIX, con la novela científica especulativa —Julio Verne, H.G. Wells, E. Rice Burroughs—. Tras el éxito de las revistas de relatos fantásticos en Norteamérica y el desarrollo de la novela distópica —Huxley, Orwell (...)—, la ciencia ficción tornó hacia la revolución psicodélica, la preocupación por el impacto de la tecnología en la vida cotidiana—drogas, violencia, marginalidad—y la crítica a un futuro

incierto, bajo la tutela de la *new wave*—J. G. Ballard y Aldis—(Llopis, 2013, p. 280). En este terreno, ya en los años setenta se publica una obra gráfica seminal que influirá en futuros creadores y admiradores del ciberpunk: el cómic *The Long Tomorrow* (O'Bannon & Moebius, 1975), ilustrado en las páginas de la revista francesa *Metal Hurlant* (Humanoides Asociados, 1974), que concentrará la mayoría de los tópicos del ciberpunk ya a mediados de los setenta. La historieta influirá de manera decisiva en la escritura de la novela *Neuromante* (Gibson, 1984), uno de los primeros incunables del subgénero, pero también en la visión de un joven Ridley Scott ante el reto estético de filmar el futuro decadente de *Blade Runner* (Scott, 1982), quizá la obra que más ha contribuido a difundir y sincretizar el género del ciberpunk. A mediados de los ochenta, ya existían una serie de elementos homogéneos alrededor de la literatura ciberpunk. A estas temáticas propias del movimiento *new wave* se le añaden la problemática de la tecnología informática en un futuro distópico, en este terreno cristalizarán novísimas voces del movimiento proclamado como ciberpunk desde la prensa (Dozois, 1984) y los medios de comunicación —Bruce Sterling, William Gibson, John Shirley, Pat Cadigan (...)—.

3.2. EXCESO Y DISTOPÍA AUDIOVISUAL

A pesar de que la película *Blade Runner* se convertiría en uno de los referentes estéticos más influyentes de la ciencia ficción cinematográfica, esta autoridad no se consolidaría hasta años más tarde, cuando la cinta se revalorizara como filme de culto gracias a las posibilidades clandestinas del mercado negro y la viveza del fenómeno fan. Nos hemos referido en otro estudio (Albarrán-Ligero, 2019) a los tópicos estéticos constitutivos y frecuentes en el ciberpunk como vehículo y expresión de los excesos propios de la distopía cibernética —la violencia corporativa, la sordidez punk, el cable o tubo (circuito), la pantalla, la máquina maravillosa y el ciborg—. El teórico Frances Bonner coincide en que algunas de las características del ciberpunk se han transferido a las películas y la televisión más fácilmente que otras: el ritmo frenético, el exceso de información, el milenarismo invertido (decadencia) y la concentración de *las cuatro ces de las películas ci-*

berpunk —computadoras, corporaciones, crimen y corporeidad— constituyen el imaginario básico ciberpunk en el audiovisual (Bonner, 1992, p. 191). Desde principios de los setenta y hasta bien entrados los años ochenta, algunos filmes basados en la distopía social y la ciencia ficción de acción comenzaron a esbozar una primera incursión en la estética cibernética y la decadencia social en un futuro incierto, influidas por la *new wave* y los clásicos de la ciencia ficción de los cincuenta —*THX 1138* (Lucas, 1971), *Rescate en los Ángeles* (Carpenter, 1981), *Estrella Oscura* (Carpenter, 1974), *Tron* (Lisberger, 1982), *L'avantderniere* (Besson, 1981)—. A partir de los noventa, esta tradición se verá recogida por una actitud comprometida explícitamente con el incipiente ánimo ciberpunk, aunque desde perspectivas variadas: el simulacro de *El cortador de césped* (Leonard, 1992), la violencia punk de *RoboCop* (Verhoeven, 1987,) y *RoboCop 2* (Kershner, 1990), la dilución *space opera* de *El quinto elemento* (Besson, 1997), la hiperrealidad de *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995) o la gravedad y saturación de *Videodrome* (Cronenberg, 1995), conjugan la estética ciberpunk y beben de una tradición determinada y definida por los moldes de una estética que aúna lo tecnológico y lo sórdido.

Aquella influencia audiovisual excesiva propia del subgénero se ha concentrado por cercanía y afinidades histórico-tecnológicas en el territorio norteamericano. Desde su nacimiento cinematográfico, a principios de los ochenta, la influencia estética del ciberpunk se ha abierto a sociedades hipermercantilizadas como la japonesa. El país nipón ha contribuido desde su peculiar sensibilidad manga e hiperdesarrollo tecnológico a moldear una ciencia ficción sucia, esencialmenteciberpunk, abanderada por creadores como Katsuhiro Otomo —*Akira* (Otomo, 1982), llevada después al cine con éxito mundial en la película del mismo nombre estrenada en 1988—, Masamune Shirow —*Appressed* (Shirow, 1985), *Dominion Tank Police* (Shirow, 1985), *Ghost In The Shell* (Shirow, 1989)— o Hiroshi Fukutomi —*BattleAngel Alita* (Fukutomi, 1993)—.

A pesar del impacto mediático del film *Matrix* (Lana & Lilly Wachowski, 1999) y su revolución filosófico-estética heredera tanto de la literatura de Gibson o Cadigan como de aquel intelectualismo

existencialista de *Ghost In the Shell*, la ciencia ficción *blockbuster* norteamericana se acomodó en la producción de adaptaciones literarias de la ciencia ficción de los años 50 y 60 —Asimov, Philip K. Dick (...)—, a veces más motivadas por la exuberancia estética de su imaginario que por la propuesta metafísica que subyace a la forma—*Minority Report* (Spielberg, 2002), *Yo Robot* (Proyas, 2004), *Elysium* (Blomkamp, 2013), *Oblivion* (Kosinski, 2013)—. A partir de los años 2000, el género ha encontrado resonancia en la fragmentación episódica de la serie de televisión cercana al modelo de producción y financiación de las grandes plataformas de contenido audiovisual —Netflix, Amazon Prime, HBO, Disney +—. Algunos ejemplos de esta edad dorada de la ciencia ficción de corte ciberpunk los encontramos en *Black Mirror* (Brooker, 2011), *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018), *Charlie Jade* (Roland & Wertheimer, 2005), *Almost Human* (J.J. Abrams, 2013), *Incorporated* (David & Alex Pastor, 2017), *Texhnolyze* (Konada, 2003), *Psycho-Pass* (Shiotani, 2012) *Love, Death + Robots* (Tim Miller & David Fincher, 2018) y un largo etc.

La propia esencia ontológica del videojuego, esto es, su capacidad configurativa o interactiva y las posibilidades de integración que esta ofrece en cuanto a los tópicos del subgénero, se muestra como la mayor novedad que aporta el fenómeno videolúdico. El videojuego es un artefacto que cuenta con grandes exponentes del ciberpunk desde finales de los ochenta: *Snatcher* (Konami, 1988), *Observer* (Bloober Team, 2017), *Deus Ex: Human Revolution* (Io Storm, Eidus Interactive, 2011), *Deus Ex: Makind Divided* (Io Storm, Eidus Interactive, 2017), *DEX* (Dreadlocks, 2016), *Remember Me* (Dontnot Entertainment, 2013), *Gemini Rue* (Wadjet Eye Game, 2011), y un largo etc. El videojuego parece mostrar consonancia temática y cierta predilección por el juego de rol de estética ciberpunk, y esto alcanza nuevas dimensiones con la edición y adaptación de *Cyberpunk 2077*.

4. LA ESTÉTICA CIBERPUNK EN EL IMAGINARIO DE *CYBERPUNK 2077*

4.1. BREVE CONTEXTO NARRATIVO

Cyberpunk 2077 es un videojuego de rol de mundo abierto ambientado en el popular juego de mesa *Cyberpunk 2020* (R.Talsoryan Games, 1988). El usuario encarna a V, un mercenario/a de los bajos fondos que intenta escalar posición social en la estratificada, distópica y ecléctica ciudad de Night City. V recibe el encargo de robar un misterioso biochip (La Reliquia) a la corporación Arasaka, una de las mayores megaempresas que sustentan la economía y la política de Night City. El plan fracasa y el avatar se ve obligada/o a insertar la Reliquia en su *bioware*—cuerpo de mejoras cibernéticas basadas en anatomía humana y psicología—. V descubrirá que La Reliquia emplea una tecnología concreta para encapsular almas (datos) y que el famoso Johnny Silverhand (Keanu Reeves) —ex estrella de rock y exterrorista desaparecido décadas atrás— le acompañará como alter ego desde su propia mente en una intrincada investigación para descubrir los entresijos de Night City y la compleja conspiración empresarial de la megaempresa Arasaka.

4.2. “NO FUTURE”: LA MARGINALIDAD Y LA VIOLENCIA COMO EXPRESIÓN DE LO PUNK EN *CYBERPUNK 2077*

Como hemos subrayado anteriormente, el prefijo “ciber” designa el carácter central de la cibernética y el uso de la tecnología en la temática del subgénero, mientras que el sufijo “punk” expresa una lógica marginal y rebelde, como bien recuerda Daniela Cavallaro:

[El punk] apunta la actitud desafiante que se basa en la cultura urbana callejera. Los personajes del ciberpunk son personas que están en los márgenes de la sociedad: marginados, inadaptados y psicópatas que luchan por sobrevivir en un planeta cubierto de basura” (2000, p. 13).

Esta tendencia punk presupone una visión donde el futuro queda fagocitado ante la expectativa del “aquí” y el “ahora”. Zoe Sofia identifica este tiempo como un “futuro contratado, ligado” al presente, como

promesa del progreso tecnológico social, y su colapso como imposibilidad:

El tiempo futuro del colapso (...) es el "deber ser" de la ideología del progreso, operativa en el discurso de quienes nos repiten que los reactores nucleares, la minería de aguas profundas, la guerra de las galaxias y las colonias espaciales son partes inevitables del futuro, más vale que dejemos de quejarnos de sus malos efectos secundarios y nos pongamos a hacer realidad el futuro; después de todo, no hay tiempo como el presente. El problema es que el colapso del futuro deja al presente sin tiempo, y vivimos con la sensación del momento pre-apocalíptico, la inevitabilidad de que todo ocurra a la vez. La perversidad del futuro colapsado reside en su capacidad de invocar y negar el futuro, todo a la vez. Porque si el futuro ya está sobre nosotros, no tenemos necesidad de considerar la supervivencia de las generaciones futuras: nosotros *somos* las generaciones futuras¹⁷⁷ (1984, p. 57).

Esta intuición pre-apocalíptica definitiva, la percepción de la inexistencia de un futuro, es el motor que impulsa —y a veces atribula— a los personajes que pueblan la distopía ciberpunk y motiva su actitud autodestructiva y generativa propia de la rebeldía punk. En la misión “Cp-5: El rescate”, el primer encargo estándar del juego, el usuario se encuentra expectante ante una puerta de ascensor con el mensaje “No Future” grabado con lo que parece un objeto punzante. Esta discriminación conduce a un problema de desintegración de los lazos colaborativos como grupo social y humano, a “la pérdida de la identidad humana y la alienación del yo, tanto de sí mismo como de los vínculos sociales que garantizan cierto sentido de la realidad¹⁷⁸” (Botting, 1996: 157).

La raíz de esta inadecuación social en el universo ciberpunk usualmente se presenta como una radical desigualdad económica entre los sectores de población, lo que perpetúa un *status quo* inestable gobernado por las tensiones entre los intereses y objetivos de las grandes corporaciones y la apatía individualista y en algunos casos rebelde de actores sociales menos afortunados. La gran megacorporación que subraya el triunfo desmedido del neoliberalismo y el dominio fáctico

¹⁷⁷ Traducción del autor.

¹⁷⁸ Traducción del autor.

que excede a la autoridad y la soberanía políticanacional parece endémica como tópico esencial en el imaginario ciberpunk; algunos ejemplos: Tessier Ashpool —*Neuromante* (Gibson, 1984)—, Weyland-Yutani —*Alien* (Scott, 1979)—, Orbital Corporation —*Hardwired* (Williams, 1986)—, Maas Biolabs y Hosaka —*Count Zero* (Gibson, 1986)—, y en largo etc. La empresa oligopólica y paramilitar que ejerce violencia sobre sus dominios se revela desde el propio *background* histórico del juego, aquel que enmarca el nacimiento y desarrollo de la ciudad de Night City. Entre 1990 y 2020, el mundo de *Cyberpunk 2077* sufre lo que se ha conocido como las Tres Guerras Corporativas, un conflicto bélico entre empresas debido a la creciente inestabilidad política y la concentración de poder de las corporaciones, lo que condujo a un colapso financiero mundial (Piggyback, 2020: 16). En Norteamérica, la mayoría de los territorios del país acabaron afirmando su independencia como “Estados Libres”. Este fue el caso de Night City, establecida en la antigua región conocida como California (Piggyback, 2020: 16). Tras los padecimientos de las Tres Guerras Corporativas que cambiaron las relaciones de poder globales, entre los años 2020 y 2023 estalló la Cuarta Guerra Corporativa, un conflicto entre dos grandes empresas rivales: la japonesa Arasaka y la estadounidense Militech, que se saldó con la victoria de esta última y un colosal ataque terrorista perpetrado contra la Torre Arasaka, destruyendo la mitad de Night City (Piggyback, 2020, p. 17). Los gobiernos, tras los estragos de las últimas guerras, intentaron a través de una política intervencionista recuperar el control político-social de sus territorios.

A nivel narrativo, esta violencia corporativa se encuentra patente desde los primeros momentos de juego. Si el usuario selecciona el origen de V como empleada/o superior de la empresa Arasaka—figura conocida como *corpo*—, en su primera misión presenciará una reunión telemática de su jefe —Jenkins— con el Consejo Espacial Europeo (ESC), donde este asesina a todos los miembros del consejo con total impunidad. La directora Abertnathy, su superior, reprende a Jenkins por este desliz, como si el homicidio de miembros institucionales se encontrara entre las prácticas habituales de la empresa:

ABERTNATHY: He visto la votación. ¿Qué coño ha sido eso?

JENKINS: Una limpieza a fondo. Por el marrón de Frankfurt. He eliminado el problema, como acordamos.

ABERTNATHY: Te dije que resolvieras el problema, no que masacraras al Consejo Espacial Europeo. ¿Sabes lo que costará encubrir esto?

JENKINS: Habríamos perdido la licencia. Ahora hemos ganado una semana. Es una victoria (*Cyberpunk 2077*, 2020).

En esta primera escenase dibuja con detalle y exceso el carácter corrupto y violento de uno de los actantes tensionales esenciales en el ciberpunk: la empresa oligopólica. Como bien ha subrayado Bonner, a menudo en el ciberpunk la corrupción se desvela como el estado natural de las corporaciones, primero expresando una crítica explícita al capitalismo —Byer—, y segundo, prefigurando, a veces implícitamente, una aplicación “correcta” o “válida” de este mismo capitalismo (Bonner, 1992, p. 194). La violencia política e institucional que ejercerá la macroempresa sobre la población determinará el marco de relaciones de los ciudadanos de Night City.

Esta marginalidad implícita en el contexto histórico-cultural del mundo de *Cyberpunk 2077* que hemos apuntado recupera cierto imaginario muy cercano a la tradición norteamericana del siglo pasado. La burbuja empresarial-militar, la aparición de los nómadas y la crisis del petróleo —aquellos Campos Petrolíferos abandonados al norte de la ciudad— rescata el decadente *skyline* del *Dust Bowl* norteamericano. La aparición del fenómeno social de los nómadas encuentra especial acomodo en esta noción de extrema marginalidad, fruto del colapso financiero y la violencia corporativa. Esta categoría social que podemos encontrar durante todo el juego se presenta como réplica futurista de aquellos *okies* o campesinos de Oklahoma que divagaban hacia California con la esperanza de un futuro mejor en la primera veintena del pasado siglo. Como describe la propia historia oficial de *Cyberpunk 2077*, los ciudadanos nómadas responden a “una clase marginal de millones de estadounidenses desplazados por el colapso económico que pululan por la nación en busca de cualquier cosa que se pueda

encontrar, ya sea trabajo, sustento o materiales” (Piggyback, 2000, p. 16).

Más allá de las implicaciones puramente narrativas, esta marginalidad subyacente a la drástica estratificación de las clases sociales se encuentra en el diseño arquitectural de los barrios y en las calles de Night City a nivel fisionómico. Las acentuadas desigualdades socio-económicas se observan en la ciudad desde la propia concepción orgánica de su regulación, estructura y abastecimiento. Al adentrarse en las calles de Night City, el usuario percibe que los barrios y distritos más humildes e instrumentales se encuentran en el extrarradio local—Distrito Industrial Norte, Muelles de Arasaka, Arroyo y Rancho Coronado, Desierto Meridional—, mientras que los barrios intermedios más poblados —Kabuki, Little China, Japan Town— disponen el entretenimiento y el desahogo lúdico de los barrios centrales, núcleos laborales y financieros que concentran mayor tecnología y riqueza —Centro, Centro corporativo— y aquellos distritos de lujo ubicados a mayor altura sobre el nivel del mar —North Oak, Charter Hill—. Conforme más se acerque el avatar al Distrito Cero —Centro, Centro Corporativo— las calles lucirán más limpias y seguras, y la presencia policial se incrementará, reflejando la evidente corrupción también del cuerpo de policía en el cohesionado diseño de juego.

Las diferentes bandas callejeras y su heterogeneidad muestran esta violencia desde las raíces de la segregación social y una radical hiper-globalización —Maelstrom, las MOX, Garras de Tigre, Valentinos, Calle 6, Los hijos del Vudú, Animales, Aldecaldos, Espectros, Nómadas—, cada una con sus intereses particulares y objetivos en pugna por el control de amplios sectores de Night City. El imaginario de estas bandas, aunque con un estilo individual particular, se desvela como una amalgama *kitsch* saturada de tecnología, adornos y tendencias estéticas muy variadas. La discriminación económica propia del ciberpunk concierne una noción normalizada de profanación y subversión que se extiende también a sus presupuestos estéticos, según Daniela Cavallaro:

[La estética del ciberpunk] cultivó y magnificó todo aquello que la cultura dominante considerase menos saludable; exageró deliberada-

mente las características que convertían dicha estética en objeto de revulsión y aversión, e intensificó el deseo de prohibirla que albergaba el sistema. El punk persiguió el rechazo con una determinación auto-destructiva al construir de modo desafiante una subcultura profanadora y auto profanadora (2000: 19).

La estética de la profanación y auto profanación suele definirse, en este universo distópico, como “apropiación violenta” o “transferencia de poder” ejercida desde las clases marginales a través del trabajo, de la reconversión material y manual, la ostentación de la amalgama estética (aquella marca *kitsch* y excesiva tan reconocible en el juego) y la mercancía (mercado negro), en contraposición a la agresión de las corporaciones y sus trabajadores —corpos—, que presuponen una estandarización/ orden/ estilización en su estética, puesto que detentan por lo general una actitud opresiva, racional e impenetrable frente al “individuo impotente que profana”. Esta obsesión y neurosis por el reconocimiento estético se encuentra en el centro de la esencia ciberpunk como respuesta a aquella “pérdida de la identidad como comunidad” que hemos apuntado anteriormente. Como recuerda el teórico David Porush, una de las mayores máximas del ciberpunk —“*Keep cool with care*”— expresada por el escritor Thomas Pynchon en la novela *V* (1963), se encuentra con el terrible pero revelador dictado de William Gibson: “*Surfaces rather than substance. Reality is dispensable*” (Porush, 1992, p. 254), en una síntesis de la importancia estética que el ciberpunk concede más allá de otras consideraciones.

Esta agresividad social y pérdida de la identidad se observa en la dinámica lúdica general. Más allá de la dimensión narrativa, arquitectural y estética, pareciera que el género de mundo abierto que plantea *Cyberpunk 2077*, con el conflicto añadido de las decisiones morales en una ciudad compleja, sugerente y amenazante, se integra de manera orgánica con el relato urbano y sórdido del ciberpunk a nivel sistémico. El avatar, al enunciarse como víctima de la violencia por parte de sectores sociales diversos (corporaciones/ policía/ bajos fondos), se enuncia como “recipiente” o “canal” de delincuencia y rebeldía potencial a través de la ejecución de cierta justicia retributiva individual a través de una “transferencia de poder”. Por esta razón, el robo de un coche, el crimen al indigente ocasional, el asalto a una licorería, la

profanación y el grafiti o la irrupción en un piso franco, aunque puedan inscribirse en una escala de valores cuestionable a nivel social, se encuentran enmarcados dentro de la lógica puramente ciberpunk. La dinámica de juego más frecuente, más allá de esta experiencia de mundo abierto, expresa también esta violencia y agresividad a un nivel más explícito articulada a través de las mecánicas de juego propias del *shooter*, donde el avatar debe asesinar o al menos emplear la violencia para reaccionar ante las amenazas externas (corporaciones/ bajos fondos/ cuerpos de seguridad del Estado). Como apuntaba Botting, esta desintegración de la identidad comunal del sentir punk es aquella que deteriora la noción de una realidad tangible y sólida, ruptura potenciada por el simulacro de la alucinación, la fragmentación y la virtualidad inherente al imaginario ciberpunk, tópicos del subgénero que estudiaremos en el siguiente epígrafe.

4.3. LA TECNOLOGÍA COMO NUEVA RELIGIÓN: EL SIMULACRO DE LA ALUCINACIÓN

Como recuerda Zoe Sofia, el progreso tecnológico es el núcleo de esta celebración del simulacro, puesto que como afirma el teórico Csicsery-Ronay, “*Our narcissism is under compulsion to adapt to technology ostensibly for the improvement of our lives*” (1992, p. 30). La tecnología asumida como elemento inevitable de una simbiosis perversa y sagrada ocupa un espacio eminente en el imaginario ciberpunk. La máquina de serie, maravillosa y lujosamente equipada, cuando aún no se encuentra profanada y modificada, con frecuencia simboliza el orden preestablecido y la violencia institucional. Esta imagen de la máquina como instrumento de la agresividad ejercida por los estratos que concentran el poder se expresa en *Cyberpunk 2077* a través de los V. A., modernos vehículos aéreos solo accesibles para los cuerpos de seguridad de la ciudad y los ejecutivos de alto nivel, empleados de las grandes corporaciones. Como usuario, el jugador accederá a estos vehículos de manera esporádica y dentro de los estrictos rieles de la narración, revelando la exclusividad y especificidad de la máquina maravillosa: con frecuencia, el vehículo aéreo (V.A.) se encontrará

reservado para redadas y viajes laborales de los grandes ejecutivos contra los que combate V.

La saturación y el exceso de información derivado de este incremento tecnológico que apuntaba Bonner se percibe en el propio interfaz del avatar, siempre visible en pantalla. V recibirá información sobre las subidas y bajadas en bolsa de las compañías punteras, anuncios publicitarios y un sinfín de información adicional que circula por la red, además de su estatus operativo y funcional como avatar —resistencia vital, número de balas, arma equipada, etc.—. La figura del ciborg y de las diferentes prótesis cibernéticas en el relato ciberpunk suelen presentarse como signo explícito de la difusa frontera entre el “ser humano” y la máquina” que explora el relato ciberpunk, y que en *Cyberpunk 2077* adquiere cierta relevancia configurativa. La adquisición y mejora del *ciberware*—prótesis e implantes que afectan de manera determinante a los parámetros del personaje—, a veces resultan imprescindibles para superar ciertos retos o misiones.

El avance tecnológico que posibilita las mejoras corporales también comporta el cuestionamiento de la propia realidad. Como subraya Braudrillard, uno de los eminentes teóricos del ciberpunk, el Mapa ha sustituido al Territorio como nuestro hogar, el modelo, la prefiguración y el simulacro han reemplazado a “lo real” (Braudrillard, 1981). Lo “hiperreal” es aquello que se muestra como sucedáneo perfecto de lo físico y palpable: con frecuencia, la alucinación es más apreciada que lo real en este universo distópico. En este sentido, el “ciberespacio” se muestra como tópico fundamental del ciberpunk, una red extensiva del intelecto y la aprehensión del mundo posibilitada gracias al avance de la tecnología. Este “simulacro” de virtualidad que apunta Braudrillard alcanza su máxima expresión en la noción de ciberespacio como universo autónomo que excede las competencias humanas de expansión, catalogación e información. David Porush describe una elocuente metáfora en la que equipara al ciberespacio ciberpunk con la perfección, la armonía y la totalidad epistemológica del “cielo” en el sentido extático y espiritual (Porush, 1992, p. 252). El ciberespacio en el imaginario de *Cyberpunk 2077* conforma un terreno virtual limitado, inoperante como vasta extensión de lo que alguna vez fue el An-

tigua Red. Este espacio virtual primigenio fue desmantelado parcialmente gracias a una serie de virus —R.A.B.I.D.S. (*Roving Autonomous Bartmoss Interface Drones*)— dispuestos por el legendario *netrunner* —una figura similar al *hacker*— Rache Bartmoss para destruir el sistema. Tras estos acontecimientos, la nueva red permaneció como un conjunto fragmentado de núcleos locales diferenciados (Red Superficial). Sin embargo, en el mundo de *Cyberpunk 2077* aún existe lo que se conoce como la Antigua Red, protegida tras lo que los *netrunners* llaman el “Muro Negro”. El Muro es un cortafuegos digital que aísla la red fragmentaria y segura de aquella vasta cantidad informe y desconocida de información que antaño fue la Antigua Red. La significación del Muro Negro como la última frontera de lo conocido individual en contraposición con lo trascendente, lo único y espiritual, se intuye en varias ocasiones a lo largo del juego. Este concepto de Muro Negro se encuentra ligado fundamentalmente a un personaje concreto de *Cyberpunk 2077*: Alt Cunningham.

De manera episódica, la narrativa desvela la historia de Johnny Silverhand y su pareja, Alt Cunningham, una hábil programadora y *netrunner* de la época (2021). Cunninghames raptada por la corporación Arasaka frente al impotente Silverhand, quien descubrirá que su pareja ha estado involucrada en la fabricación de un potente programa informático conocido como “el asesino de almas” o el “almicida”, una superrutina de inteligencia artificial capaz de destruir la mente de cualquier *netrunner* que se encuentre conectado a la red. En las calles de *Cyberpunk 2077* se rumorea que el asesino de almas, por su capacidad destructiva, significa “el propio infierno”, pero también, “lo más parecido a la inmortalidad” (*Cyberpunk 2077*, 2020), ya que posibilita el encriptado digital de cualquier “alma” en un servidor digital. Johnny Silverhand traza un plan para rescatar a Cunningham de la Torre Arasaka, junto a Thompson (periodista ávido de venganza) y mercenarios capitaneados por Rogue, una antigua conocida de Silverhand. Aunque el equipo aprovecha una brecha en la seguridad de la gigantesca empresa japonesa, sólo consiguen infiltrarse hasta la habitación donde retienen a Alt Cunningham justo en el momento en que fallece, quedando su mente o espíritu encriptada en el ordenador central de

Arasaka. Años más tarde, Silverhand se unirá a la empresa Militech, competencia directa de Arasaka, para atacar de nuevo la gran torre de la compañía, rescatar al espíritu de Cunningham del ordenador central y liberarlo en la red. La misión es un éxito, pero el cuerpo de Silverhand muere a manos de un mercenario contratado por Arasaka, Adam Smasher, aunque su alma quedará encriptada en la Reliquia que recuperará V en una de las misiones principales.

Esta aparente perfección del simulacro, la ubicuidad, autoconsciencia y autosuficiencia del sistema, se observa de manera explícita en el engrama de datos que sobrevive de Cunningham más allá del Muro Negro. Años más tarde, ya integrado momentáneamente en el cuerpo de V, Silverhand podrá contactar con estos retazos de información que alguna vez habitaron la persona de Alt Cunningham, y que ahora existen como entidad virtual, con un grado de cognoscencia que se aleja de las posibilidades humanas. En este fragmento de la conversación entre Johnny Silverhand y el engrama de Cunningham en el ciberespacio se aprecia tanto la diferencia ontológica entre el ser humano y la máquina como el cuestionamiento de la propia esencia de lo humano, tan característica del subgénero del ciberpunk:

CUNNINGHAN-Te lo dije. Alt Cunningham ya no existe.

SILVERHAND- Ah, ¿sí? ¿Entonces porque la veo delante de mí?

CUNNINGHAN- Ves a Alt porque quieres verla, es un mecanismo de defensa.

SILVERHAND- Es raro... como si fuera...

CUNNINGHAN- [Interrumpe]...Una pesadilla.

SILVERHAND- ¿Me acabas de leer la mente?

CUNNINGHAN- Aún niegas qué eres. Un constructo. Un conjunto de datos (*Cyberpunk 2077*, 2020).

La concepción del espacio digital como territorio *desiderátum*, la perfección y trascendencia más allá de las vicisitudes de la carne, se intuye de manera narrativa a través del culto a la red en numerosos momentos de *Cyberpunk 2077*. La banda de los Hijos del Vudú concentra

un gran peso en el desarrollo de la aventura. Esta exclusiva organización cuenta con unos 200 miembros, todos ellos con sangre haitiana en las venas y exquisitas habilidades de hackeo y navegación por el ciberespacio. Los Hijos del Vudú gestiona un culto virtual de veneración a la Antigua Red cuyo objetivo principal es descubrir los secretos que guardan las inteligencias artificiales del antiguo sistema, más allá de las restricciones impuestas por el Muro Negro. Estas potentes I.A.s son codiciadas y veneradas como entidades sublimes que guardan gran poder y sabiduría (cantidades ingentes de datos y tráfico en la red). David Porush subraya esta esencia trascendental de la divinidad ciberespacial y la superación del simulacro en perfección aurea:

El Vudú, las Loas y un sentimiento de cambio trascendental domina ahora el ciberespacio, que parece estar hablando consigo mismo. El espíritu habita la máquina. Hemos evolucionado a una verdadera *deus ex máquina*, el personaje más probable que interviene fuera de la máquina y desbarata nuestro escenario humano para subir la apuesta cosmológica¹⁷⁹ (Porush, 2020, p. 252).

En *Cyberpunk 2077*, el desarrollo de la cibertecnología preconizó el problema de la ciberpsicosis. La neurodanza (ND), basada en sensores electromagnéticos que registran la actividad mental del usuario, transporta a cualquier individuo a una narrativa específica de inmersión sensorial completa. A través de un artilugio llamado “corona”, el usuario puede experimentar los sueños y sensaciones de un determinado sujeto. En el año en que se enmarca el juego, esta tecnología ha permitido el desarrollo de toda una industria del entretenimiento que produce grabaciones de neurodanza como películas sensoriales. La demanda de grabaciones de ND se elevó exponencialmente y los famosos que protagonizaban estas grabaciones comenzaron a vender episodios personales de su vida privada (CD Projekt Red, 2020, p. 70), llevando el simulacro de las grandes estrellas al entretenimiento doméstico de cualquier ciudadano. Sin embargo, como es frecuente en el imaginario cyberpunk, en el universo de *Cyberpunk 2077* el uso inadecuado y desmesurado de esta tecnología puede provocar enfermedades mentales graves, como el trastorno de identidad disociativo.

¹⁷⁹ Traducción del autor.

En algunos casos, incluso el cliente desarrolla una fuerte obsesión para con el sujeto de sus fantasías y necesita asesinar a la estrella original. Como muestra el juego en varias misiones, el uso excesivo de la ND puede provocar problemas de salud —debido al déficit de atención que experimenta el cuerpo físico del usuario: atrofia psicomotriz, aislamiento mental, mala nutrición— y la dependencia emocional que genera la neurodanza (CD Projekt Red, 2020, p. 73). El hecho aislado de que solo el personaje principal, V, sea capaz de ver y oír a Johnny Silverhand se presenta como una alienante metáfora sobre la colonización de la alucinación y la ilusión a los cimientos sólidos de la realidad social (física) e individual (personalidad).

4.4. LA CRÍTICA CIBERPUNK POSIBLE EN *CYBERPUNK 2077* EN LA FIGURA DE JOHNNY SILVERHAND

Se ha afirmado con cierta ligereza la actitud anarcocapitalista de Johnny Silverhand. El anarcocapitalismo, al menos como lo concibió uno de sus teóricos fundadores, Rothbard (2013), presupone un principio de “no agresión” —es decir, de autorregulación del mercado empresarial, y la desaparición del Estado— que contradice las motivaciones —o la falta de ellas— y las acciones de Silverhand, puesto que el personaje justifica la violencia o el terrorismo para liberar las mentes de Night City. El rockero aspira a una libertad sin ambages cercana al anarquismo en esencia, pero regulada por la ley del más fuerte, la casualidad y cierto lirismo libertino, sombrista y romántico. A pesar de su pretendido discurso antisistema, este mensaje de autorregulación darwinista puede extraerse de varios alegatos durante el juego. Quizá uno de los más evidentes lo enuncia el personaje de Rogue hacia el final de la aventura:

ROGUE- ¿Sabes lo que me gusta de Night City? Un día estás en la miseria, y al día siguiente tienes toda la ciudad bajo tus pies. ¡La ciudad entera, Joder!

SILVERHAND- ¡Donde nadie te puede tocar un pelo! Ni siquiera esos hijos de puta [en referencia a Arasaka] (*Cyberpunk 2077*, 2020).

Este sistema propio de tensiones, metaestable e irregular, basado en la violencia y el anarquismo, es aquel que defienden los personajes marginales ante el control de las empresas corporativas. Se entiende que esta mutabilidad de propiedad y poder a la que hace referencia Rogue se produce en un clima de violencia social y agresividad en el que se desarrolla una crítica al control de la empresa privada, por esta razón no podemos afirmar que la actitud de Johnny se encuentre cercana al anarcocapitalismo, sino lindando con la actitud punk o antisistema. Es cierto que el personaje de Johnny Silverhand desvela en algunos momentos del juego una crítica hacia el Estado y sus instituciones, pero esta crítica no prefigura al Estado por sí mismo como un “agente de agresión” —esto es, como un ente intervencionista—, sino que revela la propia inutilidad del sistema corrupto, debido a la omnipotente influencia de las grandes corporaciones.

La actitud de Johnny Silverhand puede definirse como puramente ciberpunk, en el sentido de que elabora una crítica que se materializa en el sabotaje y la transferencia de poder reaccionando a la violencia inherente de las corporaciones, pero estas acciones se definen desde el prisma de la iniciativa individual y marginal—incluso egoísta e interesada—, no como lucha ideológica, armada y organizada contra los abusos corporativos.

Aún existe el debate sobre si el imaginario ciberpunk preconice una crítica explícita a la desmesura capitalista y al futuro fallido, o si, por el contrario, su aturdida vaguedad superficial contribuye a una ambigüedad narcisista, distópica y decadente más allá de la posibilidad de la crítica. Kellner, Leibowitz y Michael Kellner enfrentan las posiciones ideológicas del filme *Blade Runner* (Scott, 1984), aunque su reflexión puede extenderse a la mayoría de textos ciberpunk, cuando afirman que esta estética presente en la película “sugiere que segmentos de la sociedad estadounidense se encuentran desencantados con el capitalismo, pero no puede prever cómo una sociedad liberada puede ser construida colectivamente o cómo sería esta sociedad¹⁸⁰” (1984, p.7). Csicsery-Ronay, a colación del trabajo del escritor John Sterling,

¹⁸⁰ Traducción del autor.

cuestiona la gravedad filosófica que se le ha concedido tradicionalmente a un subgénero como el ciberpunk, cediendouna de las definiciones más acertadas y precisas de la propia tendencia:

¿A cuántos relatos de fórmula se le pueden hincar el diente donde un joven protagonista autodestructivo pero sensible con un (implante de prótesis/ talento electrónico) que hace que la malvada (corporación/ estado policial bajos fondos criminales) le persiga a través de paisajes urbanos baldíos/ enclaves de lujo de élite/ estación espacial excéntrica llenos de grotescos (cortes de pelo/ ropa/ automutilación/ música rock/ pasatiempos sexuales/ durmientes de diseño/ aparatos electrónicos/ nuevas armas desagradables/ alucinación exterior) que representan las (costumbres/ moda) de la civilización moderna en declive terminal, finalmente se une a los rebeldes y duros (inteligencia artificial juvenil/culto de rock) que ofrecen la alternativa, no de comunidad/ socialismo/ valores tradicionales/ visión trascendental, sino de la cadencia suprema que afirma la vida, yendo con la corriente que ahora fluye en la máquina, contra el espectro de una inteligencia artificial/ red corporativa multinacional/ genio maligno que subvierte el mundo?¹⁸¹ (1991, p. 184).

Esta “cadencia suprema que afirma la vida” apegada a la máquina y al flujo de resonancia con el entorno es aquella filosofía vital que abraza Johnny Silverhand, como se aprecia en varios momentos del juego, y especialmente al comienzo de la misión CS-35 *Chippin’ In*. Johnny actúa, en última instancia, como un “agente del caos” de corte nihilista —cita a Nietzsche en alguna ocasión— con un código ético basado en la lealtad a la propia vida y que se desenvuelve en una sociedad alienada y violenta con graves problemas de identidad y convivencia. El brazo de plata de Johnny Silverhand se muestra paradigmático en su condición de ciborg más allá de su dimensión estética de profanación. La tecnología propia de los avances cibernéticos futuristas del relato ciberpunk presenta a la máquina como colonización del espectro humano. Sin embargo, y a pesar de transitar un territorio de fronteras, no afirmamos, como ha sugerido Hollinger (1991, p. 204), que el ciberpunk pueda situarse entre los proyectos de ciencia ficción denominados como “antihumanistas”, puesto que, a pesar de —y tal vez

¹⁸¹ Traducción del autor.

gracias a— que sus máximas diluyen las delimitaciones y oposiciones entre lo natural y artificial (ser humano/ máquina) (superficie/ profundidad), precisamente esta ductilidad acentúa y promueve una grave y honda reflexión sobre la naturaleza de aquella dimensión que podemos denominar “humano”.

5. CONCLUSIONES

La tendencia estética y temática del ciberpunk baña multitud de productos culturales y encuentra especial acomodo en la estructura fragmentaria y episódica que promueven las nuevas plataformas articuladas por los dispositivos interactivos. A través de una estética definida por el exceso y la marginalidad —la impunidad y violencia en el monopolio de la megacorporación, la ubicuidad de la tecnología y la predilección por el simulacro (el holograma, la máquina maravillosa, la neurodanza (ND), el ciberespacio como nuevo “cielo” o “religión”, la alucinación como expresión emocional —Johnny Silverhand—), el ánimo punk (drástica estratificación socioeconómica, agresividad darwiniana, certeza del “No futuro”, profanación y autoprofanación, problemas identitarios, bandas de rock, filosofía rebelde-vitalista)— y una temática esencial puramente ciberpunk donde los límites de lo humano se diluyen, *Cyberpunk 2077* ahonda en los tópicos del subgénero con plena consciencia de su tradición literaria y audiovisual. En cuanto a su dimensión ergódica, esta violencia inherente al subgénero se traslada a un sistema de juego basado eminentemente en la confrontación explícita mediante las dinámicas lúdicas del género del *shooter*, pero también integran las mecánicas de juego propias del sigilo (detective) y del *hackero netrunner* (puzles de hackeo). La dinámica de mundo abierto parece ajustarse, por su libertad de acción, al relato ciberpunk, cuyo mayor atractivo es experimentar la atmósfera decadente de este futuro distópico. Aunque se percibe que el universo de *Cyberpunk 2077* despliega unos códigos morales en la imposición individualista, el caos y cierto nihilismo, es cierto que la propia enunciación del mundo ficcional arraigado en los tópicos del ciberpunk prefigura una crítica implícita al futuro sistema saturado, donde el simulacro se sitúa en su centro, aunque a veces, como es frecuente en

el relato ciberpunk, la épica decadente del relato absorba esta ambigua crítica y solo subraye la poética de su concepción como absoluta tautología estética.

6. REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- Albarrán-Ligero, J. (2019). *Estructuras Antropológicas del Imaginario en el Espacio Videolúdico: La Poética de Final Fantasy VII*. [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/92485>
- Bonner, F. (1992). Separate development: cyberpunk and film TV. En Slusser, G. y Shippey, T. (Eds.), *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative Fiction* (pp. 191-208). Georgia University Press.
- Botting, F. (1996). *Gothic*. Routledge.
- Braudrillard, J. (2020). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Cavallaro, D. (2004). La Ciencia-Ficción y el Ciberpunk. En Sánchez-Mesa, D. (Ed.), *Literatura y cibercultura* (pp. 235-268). Arco Libros.
- CD Projekt Red (2020). *The World of Cyberpunk 2077*. DarkHorse.
- Csicsery-Ronay, I. (1991). Cyberpunk and Neuroromanticism. En McCaffery (Ed.), *Storming the Reality Studio* (pp. 181-194). Duke University Press.
- Csicsery-Ronay, I. (1992). Futuristic Flu, or, The Revenge of the Future. En Slusser, G. y Shippey, T. (Eds.), *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative* (pp. 26-45). Georgia University Press.
- Dozois, G. (1984, 30 de diciembre). A Science Fiction in the Eighties, *Washington Post*.
https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/?utm_term=.5ecf6a5f8ee5.
- Gadamer, H. G. (2005). *Verdad y método*. Sígueme.
- Hollinger, V. (1991). Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. En McCaffery (Ed.), *Storming the Reality Studio* (pp. 203-219). Duke University Press.
- Kellner, Douglas, Flo Leibowitz & Michael Kellner (1984). Blade Runner: A Diagnostic Critique. *Jumpcult*, num. 29 (pp. 6-8).

- Llopis, R. (2013). *Historia natural de los cuentos de miedo*. Ediciones y talleres de escritura Fuentetaja.
- Piggyback (2020). *Cyberpunk 2077. La guía oficial completa*. Piggyback Interactive Limited.
- Porush, D. (1992). Frothing the Synaptic Bath: What Puts the Punk in Cyberpunk? En Slusser, G. y Shippey, T. (Eds.), *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative* (pp. 246-261). Georgia University Press.
- Rothbard, M. (2013). *El Hombre, la Economía y el Estado*. Unión Editorial.
- Zoe, S. (1984). Exterminating Fetuses: Abortion, Disarmament and the Sexo-Semiotics of Extraterrestrialism. *Diacritics*, Verano.