

LA MUERTE EN EL VIDEOJUEGO: A MORTICIAN'S TALE, UNA VISIÓN POSITIVA DE LA MUERTE

DEATH IN VIDEO GAMES: A MORTICIAN'S TALE, A POSITIVE VIEW OF DEATH

Ángela María Garrido García

Universidad de Granada. Granada / España

amgarridogarcia@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0119-1307>

Roberto Martín Testón

Universidad de Granada. Granada / España

roberto.holguera@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7974-6195>

Recibido/Received: 03/04/2020

Modificado/Modified: 11/10/2020

Aceptado/Accepted: 03/11/2020

RESUMEN

En las sociedades occidentales la muerte se vive, valga la ironía, a través del duelo, el silencio y el tabú, sin adquirir habilidades para afrontarla de forma sana y positiva. Tal evento resulta tan aterrador y doloroso como repentino y absoluto. En los videojuegos, sin embargo, la muerte es frecuente, corriente e interactiva, incluso transitoria y evitable en muchos casos; a veces sinónimo de victoria y recompensa, otras de clímax dramático. En contraposición, *A Mortician's Tale* ofrece una experiencia directa y empática, basada en la realidad, alterando nuestra concepción de entender la muerte a través del concepto *death positive*. La existencia de este título marca un punto de inflexión en cómo entender la muerte y promueve la reflexión en sus jugadores. A través de lo aprendido buscaremos ofrecer nuevas fórmulas para incluir la muerte en el videojuego de manera más ética, veraz y humana mediante lo que denominaremos "buen duelo".

PALABRAS CLAVE

Death positive; videojuegos; funeral; duelo; muerte.

SUMARIO

1. Introducción. 2. Objetivos y metodología. 3. Representación de la muerte en Occidente y su influencia en el videojuego. 4. La muerte didáctica: aprender muriendo. 5. Aspectos narrativos de la muerte en el videojuego. 6. *A Mortician's Tale*: un punto de inflexión. 7. *Death positive*: de la realidad al videojuego y viceversa. 8. Conclusiones. Bibliografía.

ABSTRACT

In western societies, death is experienced through sorrow, silence and taboo, without learning skills that would make us able to cope with it in a positive and healthy manner. Such event is as terrifying and painful as it is sudden and utter. In video games, however, death is much more frequent, mundane and manageable, often as something temporary and avoidable; sometimes working as a synonym of victory

and reward, sometimes serving as dramatic purposes. In contrast, *A Mortician's Tale* brings us a straightforward experience focused on empathy and grounded in reality, switching our understanding death through the concept of death positive. The existence of this through-provoking title marks a turning point in how to understand death. Through what we have learned, we will aim to seek new formulas to portrait death in video games in a more ethical, sincere and humane way, thanks to what we call “good grief”.

KEYWORDS

Death positive; Video games; Funerals; Grief; Death

CONTENTS

1. Introduction. 2. Objectives and Methods. 3. Depictions of death in The West and its influence in video games. 4. Didactic death: learning by dying. 5. Narrative aspects of death in video games. 6. *A Mortician's Tale*: a turning point. 7. *Death positive*: From reality to video games and vice versa. 8. Conclusions. References.

1. INTRODUCCIÓN

Las recreativas, como génesis del videojuego, son el mejor ejemplo del ciclo jugar-morir-repetir. Dadas las limitaciones técnicas de la época, que impedían almacenar de manera permanente cualquier tipo de progreso, la conocida hoy en día como *permadeath* (Gamerdic, s.f.) se constituía como la norma: la única alternativa ante una derrota era perder la vida y comenzar de nuevo (Ruddy, 2014). Con el tiempo llegaron diferentes medidas para evitar que los jugadores tuvieran que volver a comenzar cada vez desde la casilla de salida, como puntos de control donde el personaje aparecía de nuevo tras morir. Esta evolución sólo podía culminar en los sistemas de guardado convencionales que han llegado hasta nuestros días. Con estos inicios la muerte se estableció como un concepto en los videojuegos. Algo temporal y reversible en muchos casos, sobre todo para el avatar protagonista de la historia y normalmente extensible a sus compañeros de aventuras. Por el contrario, sembrábamos historias de cuerpos derrotados que con los avances de diseño eran cada vez más realistas y, en algunos casos, incluso grotescos. La muerte, algo tan presente de forma mecánica y poco a poco de forma narrativa, estaba muy alejada de su realidad.

Con el avance de los medios también creció el interés por hacer historias distintas. Juegos que profundizaran en las emociones, sentimientos y vivencias más complejas del ser humano. Los videojuegos han encontrado la forma de hacernos vivir historias en primera persona haciéndonos responsables de nuestros actos y, aun así, la muerte seguía siendo un elemento mal gestionado en muchas narrativas. Unas muertes eran reversibles mientras que otras programadas e inevitables. En estas historias pocas veces se vivenciaba el duelo, el luto y el sufrimiento de los allegados. En el mejor de los casos un entierro o una carta post mortem sin ningún comentario más a la pérdida sufrida era todo lo que teníamos. En el peor de los casos, el absoluto silencio.

A Mortician's Tale (DaRienzo, 2017) desafía la forma en la que la muerte se ha entendido en los videojuegos. La muerte es el centro del juego, da espacio al duelo, al luto, a conocer más sobre el oficio de tanatopraxia, los ritos funerarios y las difíciles y diversas formas de afrontar la pérdida. Un juego que se centra en ese vacío que todos los demás dejaban de lado ¿Qué ocurre desde que morimos? ¿Qué pasa con los que dejamos atrás? ¿Qué hacen con mi cuerpo?

Pero no es solo por lo que muestra este título que es de gran valor e importancia si no por

cómo podemos aprender de él, como un reflejo de la realidad y de nuestra sociedad para influenciar en nosotros y el mundo de los videojuegos. La muerte es actualmente, a diferencia de cómo ha sido durante gran parte de nuestra historia, un tabú social. Un miedo inherente a la propia existencia, al no saber qué pasará después, al temer el cuerpo fallecido como algo sobrenatural. Algunos juegos se han atrevido a reflejar esta realidad adaptándose a las distintas épocas que representan e introduciendo ritos y entierros para aquellos personajes de mayor peso en la historia. Pero ¿existe un duelo por estas pérdidas en el videojuego? De haberlo, ¿éste se produce en el personaje o en el jugador? En definitiva, ¿estamos representando todo lo bien que podemos la muerte en el videojuego, y qué podemos aprender de *A Mortician's Tale* como individuos y como industria cultural?

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Esta investigación tiene como fin último el proponer nuevas formas de introducir la muerte, el duelo, el luto y los ritos funerarios en el videojuego. Para ello es primero necesario comprender las implicaciones de la muerte y su influencia en nuestra cultura a la vez que conocer de qué forma estas se han representado en los videojuegos durante años. Para ello se estudiarán y analizarán las perspectivas socioculturales de la vivencia de la muerte en nuestra sociedad ya que es fundamental para entender nuestra relación con un tema tabú como el que deseamos tratar.

Para ilustrar cómo las mecánicas jugables tratan la muerte se han escogido ejemplos de videojuegos donde: a) la muerte sea reversible de alguna manera, b) la muerte sea permanente (*permadeath*), sea ésta una característica opcional o no, y c) la muerte sea permanente incluso fuera del mundo ficcional (*perma-permadeath*). En dicho apartado se discute además las consecuencias de la disonancia ludonarrativa al morir el avatar según la opción elegida.

En el apartado de narrativa el criterio para elegir los juegos citados es que muestren de manera explícita uno o varios de estos aspectos: duelo, luto y ritos funerarios. La prioridad no es la representación de la muerte como tal sino del impacto en los allegados y los comportamientos que éstos presentan. Siguiendo por esta línea, se hace una distinción en estos títulos según si presentan o no los mentados aspectos como temática principal.

Una vez planteada la situación actual profundizaremos en el análisis del videojuego *A Mortician's Tale*, entendiéndolo como un punto de inflexión y nuevo paradigma tanto en mecánicas, narrativa y estética en lo que refiere a la muerte en el videojuego. Lo analizaremos no solo en relación con su lo novedoso de su aspecto, sino también profundizando en sus principios y mensaje *death positive* y su inspiración en la misión de *The Order of the Good Death*, aportando nuevas formas de representar la muerte de una forma más veraz, ética y humana. Analizaremos como este título trata temas relevantes para nuestra sociedad y cómo podemos a partir de este influenciar positivamente en títulos futuros que deseen tratar o incluir la muerte.

3. REPRESENTACIÓN DE LA MUERTE EN OCCIDENTE Y SU INFLUENCIA EN EL VIDEOJUEGO

Aunque la muerte es un suceso inevitable para todo ser humano la forma en la que cada cultura la vivencia es totalmente distinta. En cada rincón del mundo se le han atribuido

distintos significados, símbolos y representaciones que han ido cambiando a lo largo de los siglos. La especie humana es la única para la cual la muerte está presente durante la vida, la única que representa a la muerte mediante ritos funerarios y también, la única que cree en una vida post mortem, en la resurrección o en la reencarnación (Ceriani, 2001, p.326). Desde la época del hombre Neanderthal podemos ver que el enterramiento no es un mero procedimiento, sino que señala una actitud ritual que implica una mayor significancia no solo para el individuo sino para la comunidad.

Se trata de un acontecimiento cotidiano que, a su vez, nos parece desconocido pues nunca vivenciamos nuestra muerte sino la del otro; es natural pero aleatoria, imprevisible y nunca sabemos cuándo llegará, por lo que se nos presenta como una agresión (Thomas, 1991). La sociedad occidental (acumulación de bienes) a diferencia de la sociedad negro-africana (acumulación de hombres) enfrentan la muerte de forma totalmente distintas; en la primera se produce una actitud de negación (o de alcanzar la eternidad en el pensamiento cristiano) mientras que en la segunda es de aceptación y trascendencia (Thomas, 1993). Este pensamiento sería acorde a la teoría de DaMatta (1997) (Citado en Ceriani, 2001), la muerte como problema fisiológico y existencial está ligada al modelo de sociedad en la que vivimos. Plantea que el problema es que no nos preocupamos de la muerte sino de los muertos, observando una correlación entre la sociedad individualista y la muerte en contraste con las sociedades relacionales y los muertos.

La muerte se vive de una forma diferente en cada cultura y lugar del mundo. En España, como parte de una sociedad de raíces cristianas católicas y occidentales, tenemos unas costumbres distintas a las de países protestantes de la Unión Europea y aún más diferentes en comparación a culturas del resto de continentes. Es un error pensar que la nuestra es la única forma de entender la muerte. Esto ocurre cuando globalizamos las vivencias occidentales a través de los productos y creaciones que se comercializan hoy en día. Por ello, es importante constatar que este trabajo se va a centrar en las miradas occidentales de la muerte, en aquellas costumbres comunes que compartimos en el llamado “primer mundo” de forma que respetemos con esta diferenciación la gran variedad cultural y formas de afrontar la pérdida que existen para el ser humano.

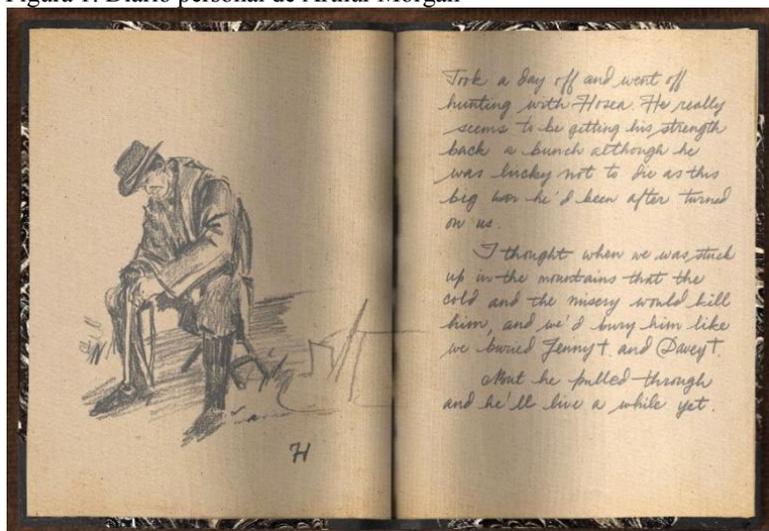
Para entender como han ido cambiando las actitudes ante la muerte usaremos la tipología sobre los imaginarios de la muerte en Occidente realizada por el historiador francés Philippe Ariès (1999). A través de su análisis histórico podremos comprender no solo la evolución de nuestra sociedad con respecto a la muerte si no como esta se refleja de una manera u otra cuando decide mostrarse. Durante el primer milenio de nuestra era y hasta el siglo XII se nos presenta la muerte, en las sociedades campesinas tradicionales, como amaestrada o domada. La gente espera la muerte en la cama, con una aceptación y simplicidad que se manifiesta en los ritos mortuorios, de forma ceremoniosa y litúrgica, pero sin dramatismos ni exceso de gestos emotivos (Ceriani, 2001, p.328). Esta forma de morir y entender la muerte no suele presentarse en el videojuego debido, en muchos casos, a los contextos de violencia donde se desarrollan las historias de nuestros protagonistas donde no hay espacio para morir debido a causas naturales, en casa, rodeados de allegados y congéneres.

En el siglo XII se toma conciencia del fin de la vida dando forma a la muerte propia y otorgando un mayor peso y sentido de la biografía, como elemento capaz de superar el aniquilamiento de la muerte y conservar la pasión por la vida. Este afán por recopilar y honrar los hechos en vida puede verse en la inclusión de diarios escritos del puño y letra de un fallecido en numerosos videojuegos (Figura 1). El valor emocional que éstos tienen para quienes lamentan la pérdida y rememoran cómo eran en vida se puede observar en títulos como *What Remains of Edith Finch* (Dallas, 2017) o *Red Dead Redemption 2* (Houser y

Houser 2018).

Posteriormente, la muerte ajena (s. XIII al s. XVIII), provocaría un cambio radical en la forma en la que se vivían el duelo y el luto. Éstos pasan a ser mucho más elaborados, enfatizando la actividad de los muertos y su influjo en los vivos. En contextos urbanos es cada vez más visible un proceso de reclusión como forma de luto. Durante el s. XII las ceremonias pasan a formar parte de la iglesia lo que produce un cambio en las actitudes ante la muerte, el cuerpo del fallecido y el sentimiento familiar, dando origen a la muerte clerizada. Comportamientos anteriormente naturalizados pasan a considerarse impropicios como, por ejemplo, mostrar demasiado tiempo el rostro del muerto. La aflicción por la pérdida, el dolor y los rituales religiosos son un elemento que se encuentra en algunos funerales que aparecen en los videojuegos (*Red Dead Redemption 2*).

Figura 1: Diario personal de Arthur Morgan



Fuente: Captura de pantalla de *Red Dead Redemption 2*.

Al llegar al s. XVIII se universaliza la costumbre de morir en el hospital debido a la imposibilidad de dar unos cuidados adecuados en el hogar y la incapacidad de curar la enfermedad fuera de las instituciones sanitarias; poco a poco se entiende como el sitio adecuado para morir. La muerte va a ser medicalizada pasando a entenderse como un problema médico. Este tipo de muerte alejada del hogar y la familia conlleva también una muerte social a través de pequeñas muertecillas silenciosas, expresión de Ariès (1999), que arrancan al sujeto de su contexto, desplazándolo a hospitales, residencias u otros lugares apropiados para perecer.

Finalmente hablamos desde el s. XIX de muerte invertida o prohibida. El duelo se niega, se rechaza a los difuntos y las familias requieren de terceras personas (profesionales) que organicen los ritos adecuados llegada su hora. Al producirse la muerte en el hospital, se rechazan y eliminan los procesos que le ocurren al cuerpo tras la muerte y los procedimientos que anteriormente se llevaban a cabo en comunidad. Así la muerte queda totalmente medicalizada, minorizando al máximo el dolor y como resultado del fracaso terapéutico.

La muerte medicalizada queda reflejada a la perfección en *Mass Effect 3* (Hudson, 2012), donde podemos asistir a lo largo del juego al desarrollo de una enfermedad terminal y el

progresivo deterioro de uno de los compañeros de batalla de la entrega anterior. Postrado en la cama podemos visitarlo junto a su familia en algunas ocasiones, hablar con él y acompañarle atenuando la soledad producida por el aislamiento en la institución médica (Figura 2). Respecto a la muerte invertida podríamos plantearnos hasta qué punto esta prohibición se traslada al videojuego cuando, tras muchas muertes, el dolor y la pérdida queda como algo anecdótico y que se debe superar por el bien de otros objetivos presentes para los quedan vivos.

Figura 2: Últimos momentos de Thane en el hospital de la Ciudadela



Fuente: Captura de pantalla de *Mass Effect 3*

Mientras que antes el duelo (del latín *dolus*: dolor, sentimiento personal provocado por la pérdida) y el luto (expresión más o menos formalizada de actuar ante la muerte, incluye los actos culturalmente aceptados que se llevan a cabo después de la muerte; como rituales y comportamientos específicos de cada cultura y religión) eran visibles ante la comunidad y acompañados de congéneres y allegados ahora es algo que se debe mantener oculto y se espera que dure el menor tiempo posible.

No somos seres finitos, pero, aun así, poco se piensa en uno mismo como muerto. Según Freud (1992) aunque somos conscientes de la finitud de nuestro ser, solo podemos representar la muerte del otro, y nos es imposible imaginar la nuestra pues la muerte es algo a lo que asistimos como espectadores. Según el psicoanálisis nadie cree en su propia muerte, otorgándonos de esta forma cierta inmortalidad. Esta negación de la muerte es un sentimiento que se ha ido desarrollando a lo largo de las etapas que hemos descrito antes. Esto se refleja en el videojuego como hablaremos posteriormente a través de mecánicas que convierten la muerte en algo invisible, banal y que difícilmente llegamos a sufrir de verdad en la piel del protagonista.

Los pésames prácticamente han desaparecido, el duelo se ha vuelto algo que hay que atenuar, agilizar y dejar atrás. Se diferencia entre un “buen duelo” y un “mal duelo” en función de la externalización de los sentimientos asociados al dolor y la pérdida, pues se considera en nuestra sociedad que no debemos dejar que la muerte interrumpa nuestra vida.

En contraste al concepto freudiano de inmortalidad, la muerte es una constante en los videojuegos. En este medio caracterizado por la interactividad en la narrativa a través del *gameplay* y las mecánicas de cada título, en una importante mayoría de los casos la violencia

sigue siendo la principal herramienta de interacción con el entorno. Empuñar y manejar correctamente un arma suele ser uno de los primeros pasos de cualquier tutorial. En ocasiones, incluso el propio juego recompensa al jugador con un logro por haber alcanzado cierto número de víctimas que hayan perecido bajo su mano. Al contrario, cuando el momento final llega a nuestro avatar, rara vez es definitivo. Podemos contemplar la muerte en el videojuego desde dos perspectivas: las implicaciones mecánicas y su importancia en el aprendizaje y dominio de los desafíos, y los aspectos narrativos que relacionan los anteriores con la historia que el título pretende contar.

En relación con la narrativa del videojuego es importante saber relacionar la época que representa para ser consecuente con la forma que viven la muerte. En contextos futuristas dependerá de la creación del mundo ficticio por parte de los creadores para decidir de qué forma estos ritos y prácticas han cambiado. Profundizaremos además en la existencia de un “mal duelo” o un “buen duelo” dentro de los videojuegos y como estos se producen debido a priorizar aspectos mecánicos, narrativos o la falta de conciencia sobre la muerte en el diseño del juego.

La representación de la muerte en el videojuego se ha centrado normalmente solo en lo referente al funeral. Dependiendo de la cultura y el momento histórico estos ritos pueden ser por inhumación o cremación principalmente. Menos habitual resultan los funerales por inmersión (agua) o la exposición al aire. Estos rituales cuentan con su representación en los videojuegos, cada tipo con una frecuencia similar a la que presenta en nuestro mundo y su peso en el imaginario occidental. Así, la inhumación es la opción más común (*Life is Strange*, Barbet y Koch, 2015), la cremación suele aparecer principalmente para títulos cuya ambientación se base en épocas pasadas (*God of War*, Barlog, 2018) aunque puede verse también en títulos que reflejan una sociedad similar a la actual (*Death Stranding*, Kojima, 2019). Es importante ser conscientes de como en este caso la mayoría de los entierros que visualizamos en los videojuegos corresponden al modelo americano y, no vemos por tanto, otras influencias culturales. La inmersión es una rara avis a menudo ligada a culturas o religiones alejadas de lo occidental (*Legend of Legaia*, Kobayashi, 1998) aunque podemos encontrarlo en casos puntuales como *Bioshock: Burial at Sea* (Levine, 2013) al suceder la historia en una ciudad submarina. No hemos hallado ejemplos de exposición en los videojuegos más allá de los cadáveres de caídos en combate que no son enterrados y bañan algunos escenarios, por lo que resultaría el menos habitual por no decir inexistente en el medio.

4. LA MUERTE DIDÁCTICA: APRENDER MURIENDO

En un medio donde el consumidor tiene la capacidad de participar e influir en el desarrollo de los acontecimientos, es imposible que un desarrollador sea capaz de preparar permutas en la trama para adaptarse a todas las contingencias. Por ello existen numerosos puntos argumentales inamovibles que requieren de unas condiciones concretas para alcanzarse. No cumplirlas conduce al resultado que definimos como *fail state* (Brycer, 2017). En juegos donde el principal medio de interacción es la violencia, el *fail state* conlleva la muerte y posterior resurrección del avatar gracias al sistema archivos de guardado que lleva vigente desde hace décadas. Esto es así incluso en géneros a priori ajenos a la violencia física como los juegos de plataformas.

Este tipo de muerte podría considerarse una “muerte rutinaria”. En el ciclo jugar-morir-repetir, la muerte es inevitable, pero también didáctica, sirviendo como herramienta de

aprendizaje para desarrollar las habilidades del jugador (Curtis, 2015), al mismo tiempo que descubre e interioriza cuáles son las condiciones concretas de cada desafío; permite al jugador reconocer sus errores, aprender y volver a la acción.

Sin embargo, este tipo de muerte no podría estar más alejado de la realidad y, en última instancia, no hace otra cosa que banalizarla. Al morir el jugador puede llegar a perder una parte de su progreso, sus ítems o repetir un segmento de juego, generando una sensación de frustración o hastío, pero con el siguiente intento esos estados son reversibles. Poco o nada tienen que ver con la desesperanza, el dolor o la impotencia que una muerte real causa en las personas a su alrededor. Algunos títulos han intentado acercar más sus *fail states* que conllevan la muerte de un personaje a esta realidad, y con ello aparece el término *permadeath*, que consiste en la eliminación permanente de un personaje del juego una vez muere. El fundamento de esta característica se basa en que las consecuencias reales brindan emociones reales a cómo jugamos y la pérdida ante una muerte también es real (Johnson, 2018).

En muchos títulos resulta algo opcional, propia de los niveles de dificultad más extremos. Por otro lado, hay sagas donde la *permadeath* forma parte central de la experiencia. *XCOM* (Solomon, 2012-presente) es una franquicia cuyas historias giran alrededor de conflictos bélicos y utilizan la muerte permanente de las tropas, salvo del avatar, como medio para generar un impacto en el jugador. Uno de los problemas con este diseño es el conflicto entre valor económico y valor emocional: al perder una unidad, parte de la capacidad efectiva del equipo se reduce, además de que los miembros del mismo pierden a un compañero de armas. Esta concepción de valorar personas en base a su capacidad útil refiere al concepto de acumulación de bienes de las sociedades occidentales. Esa muerte puede verse despojada de valor emocional cuando el personaje en cuestión carece de presencia narrativa, emergente o tradicional. Esto puede ocurrir cuando los demás personajes no reaccionan ante su pérdida, continúan como si nunca hubiera existido o cuando el jugador no ha compartido momentos que le hayan hecho desarrollar empatía hacia él. Así, la trágica muerte del soldado anónimo queda reducida a una inconveniencia económica que sólo genera frustración en el jugador.

No obstante, aunque parte esencial de la identidad de estas sagas, muchos jugadores son incapaces de asumir que un personaje muera si impedirlo está en sus manos y es frecuente que se recurra a la “trampa” de cargar un archivo de guardado anterior.

Existen juegos que han tratado de llevar la *permadeath* un paso más allá, con consecuencias fuera del mundo ficcional. En *One Life* (Lyashenko, 2015) y *One Single Life* (O’Dempsey, 2011), al fallar el desafío, el usuario no puede acceder de nuevo al juego sin volver a comprarlo o reinstalarlo, respectivamente. Sin embargo, han contado con escaso éxito comercial y de críticas, por lo que difícilmente veremos a otros estudios emulando esta clase de ideas. Esto nos devuelve al concepto de inmortalidad psicoanalítica; otro ejemplo de cómo somos incapaces de asumir nuestra propia muerte y elegimos la negación incluso en entornos virtuales. Con la mayoría de las muertes en partida revertidas o ignoradas sus consecuencias reales, es infrecuente presenciar dolor, duelo o luto en el videojuego. La muerte es un paso más, inconsecuente en términos emocionales más allá de la frustración por el progreso perdido o la falta de habilidad del jugador.

5. ASPECTOS NARRATIVOS DE LA MUERTE EN EL VIDEOJUEGO

Una vez el videojuego incorporó la capacidad de contar historias mediada por la interacción del jugador, utilizar la muerte como *fail state* tenía unas repercusiones concretas y únicas. A diferencia de otros medios, cuando esto ocurre la expresión que nos viene a la

mente no es “qué lástima, Samus ha muerto” sino “vaya, he muerto”, pues la interactividad hace que vivencemos dicha muerte desde nuestra perspectiva. Como afirma Bernardi (2015), cuando un jugador muere en un videojuego, experimenta la muerte en primera persona, en tiempo real y como resultado directo de sus acciones. Sin embargo, esta muerte no es definitiva y el avatar acabará volviendo al control del jugador.

El principal conflicto radica en justificar narrativamente la reaparición de un personaje que ha muerto como resultado del *gameplay*. Sin haber explicitado de antemano una inmortalidad sobrenatural, una pantalla de *game over* es un elemento extradiegético que causa disonancia ludonarrativa, que se define como el conflicto entre las mecánicas y la trama, entre el videojuego como juego y como historia (Hoking, 2007). No todos los títulos se toman la molestia de aunar estas dos partes a la hora de morir y en muchas ocasiones se toma la decisión de aceptar la pantalla de muerte en un pacto tácito entre juego y jugador en el que la historia no puede continuar sin superar el reto.

Los recursos para eliminar la disonancia ludonarrativa son variados; un narrador externo que niega ese desarrollo de la historia, tecnología capaz de replicar una y otra vez al avatar, una inmortalidad explícita de cualquier tipo o simplemente un hospital donde el triunfo de la medicina es absoluto, como es el caso de la saga *Grand Theft Auto*, (Houser, Houser y Jones, 1997-presente). Por tanto, omitida o no, la muerte del avatar no suele suscitar en el jugador la pérdida de algo con valor humano.

Hay títulos donde, al morir el avatar, el jugador pasa a controlar a otro personaje: alguien cercano o un descendiente, o bien alguien ajeno. Este cambio crea una situación en el jugador donde, a pesar de que él experimente duelo por la pérdida, nadie en el mundo diegético la comparte, y no tiene forma de expresarlo en el mundo ficcional. Esto puede ocurrir porque los personajes no sientan duelo ante la pérdida de un ser querido o no hayan llegado a conocerse antes de morir. Para que el duelo pueda ser expresado, el jugador y su nuevo avatar deben sentirlo por la misma muerte, como ocurre en *Red Dead Redemption*, (Edge y Hoare, 2010). De esta forma, se podrían considerar un “mal duelo” cuando el videojuego impide al jugador expresarse, y “buen duelo” cuando a través del nuevo avatar puede exteriorizarlo.

Esta noción de que la muerte es algo que responde a las acciones del jugador también tiene repercusiones cuando ocurre en el resto de personajes no controlados por el jugador, con reacciones distintas si éste es considerado aliado o enemigo. La mayoría de los oponentes a derrotar son un mismo enemigo genérico indistinguible de su misma categoría, los comúnmente llamados “masilla”. Los sentimientos del jugador ante estas muertes varían entre indiferencia y sensación de victoria. Ésta puede pasar a euforia cuando el enemigo tiene nombre, desarrollo, encuentros con el protagonista y un peso narrativo que haga sentir su pérdida en ambos bandos. Sea aliado o enemigo, necesitamos conocer a alguien para sentir que su muerte tiene algún significado, y deben mostrarse las consecuencias en el resto de las personas que puedan haber tenido un vínculo emocional con el finado. En *Red Dead Redemption 2* hay varias ocasiones en las que el protagonista llega a conocer el destino de los familiares de gente a la que ha tenido que matar, como haber caído en el alcoholismo o haberse visto obligada a ejercer la prostitución. Al contemplar el dolor causado, deja de ser una muerte más para tomar forma y sentir la culpa o las repercusiones de nuestras acciones al ser conscientes del impacto que hemos dejado en el mundo.

En muchos casos la inmortalidad del protagonista se extiende a sus aliados, al menos en lo mecánico. El problema surge cuando un aliado muere sin que el jugador pueda impedirlo, como podría ser durante una cinemática. Se crea una nueva disonancia ludonarrativa donde, a pesar de que ese personaje puede haber muerto en múltiples ocasiones, sólo a una se le

concede la cualidad de ser la definitiva y causar impacto emocional: la que está predefinida en la trama y ocurre en un momento donde el control es arrebatado al jugador.

Para concluir, es necesario hacer una distinción: es muy distinto hablar sobre un videojuego que trate sobre la muerte y otro donde simplemente aparezca, pero no sea el tema principal. La muerte es omnipresente en los videojuegos, pero pocos deciden centrarse en hablar sobre ella. A pesar de todas las concepciones y procesos asociados a morir, es tan difícil que llegue a ocurrir de forma veraz, con todo el peso que conlleva, en un videojuego que estos aspectos apenas tienen la oportunidad de explorarse. Títulos como *The Graveyard* (Samyn, 2008), *That Dragon, Cancer* (Green y Green, 2016) o el que nos ocupa a continuación, *A Mortician's Tale*, se atreven a tratar sobre nuestra mortalidad y cómo afrontarla de manera honesta.

6. *A MORTICIAN'S TALE*: UN PUNTO DE INFLEXIÓN

En *A Mortician's Tale* encarnamos a Charlie, una joven tanatopractora en su primer trabajo en la funeraria *Rose & Daughters*. El título consiste en nueve días esparcidos a lo largo de varios meses en los que Charlie tendrá que hacerse cargo de los cuerpos que llegan a la funeraria y preparar después los velatorios. En lo que a mecánicas se refiere, *A Mortician's Tale* es un juego narrativo a medio camino entre el *point&click* y los juegos de simulación. Al comienzo de cada día, Charlie leerá los correos de su ordenador para mantener el contacto con el resto de los personajes, conocer los detalles del encargo del día y actualizar sus conocimientos leyendo el boletín. Después, deberemos realizar la preparación del cuerpo acorde a los deseos del cliente, utilizando la panoplia de utensilios a mano, siempre guiados por unas instrucciones en la parte superior de la pantalla. Por último, durante el velatorio habrá que escuchar y acompañar a los asistentes, así como presentar los respetos al difunto antes de cerrar la ceremonia. La cámara tiene dos perspectivas: una isométrica en tercera persona al desplazarnos por el entorno y otra en primera persona al interactuar con el cadáver para dar mayor sensación de cercanía e identificación.

Lo más destacable de las mecánicas es que el juego no contempla sistemas de desafíos, recompensas, logros o puntuaciones. La interacción con el entorno se limita a leer correos, hablar con otros personajes y utilizar el instrumental de tanatopractor. En otros videojuegos como *Trauma Center: Under the Knife* (Niinou, 2006), el jugador encarna a un cirujano que maneja instrumental quirúrgico de una manera completamente opuesta que exige una correcta ejecución que requiere habilidad en un tiempo determinado y al final otorga una puntuación conforme a la eficiencia de la tarea desempeñada.

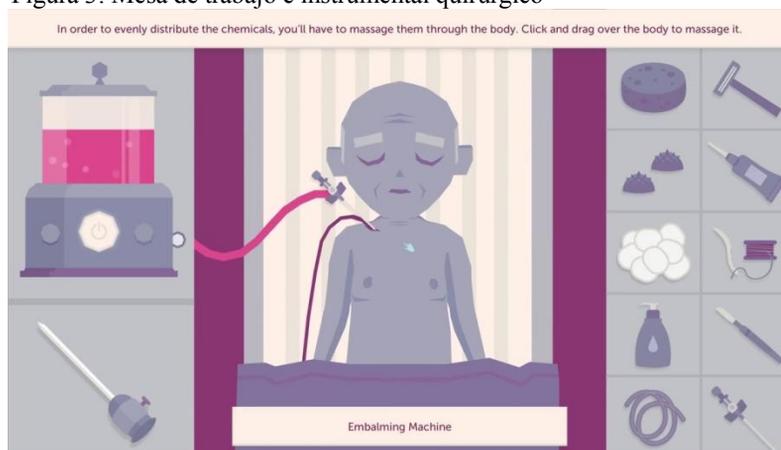
En *A Mortician's Tale* los utensilios sólo responden al aplicarlos en el lugar correcto, que está marcado en el cuerpo y explicado en la parte superior de la pantalla, por lo que no hay lugar para ningún *fail state*. La diferencia entre ambos radica en que, mientras que uno busca transmitir la presión que siente un cirujano de tener una vida en las manos, el otro centra su atención en el respeto y los cuidados al cuerpo difunto. Otra de las estrategias que utiliza para fomentar la identificación es el uso de un avatar silencioso que, además, en palabras de la diseñadora, “realza la importancia de escuchar en lugar de hablar” (DaRienzo, 2018).

La estética en *A Mortician's Tale* es otro de los principales aspectos que contribuyen a la transmisión de su mensaje. Cómo se muestra la muerte en la pantalla también tiene importancia en la respuesta emocional que genera en el jugador. El juego no muestra nunca el momento de la muerte, sino los preparativos del cuerpo y el velatorio. Aun así, y a diferencia de otros juegos, los cadáveres no son un elemento grotesco sino naturalizado y

mostrado con respeto al espectador. Sánchez (2012:147) define la estética del videojuego como el conjunto de elementos formales, estilísticos, temáticos y relacionales, que caracterizan una determinada experiencia jugable. Esta visión sustituye la percepción del placer como pensamiento asociado a la comprensión de la belleza de artes clásicas a una percepción de la vivencia, asociada con el medio interactivo en el que nos desenvolvemos y la multitud de posibilidades que nos presenta. De esta forma, al igual que la arquitectura, el videojuego puede disfrutarse tanto por su contemplación como por su uso. En nuestro caso queremos centrarnos en el componente visual y el objetivo que busca transmitir con sus elecciones de diseño.

A Mortician's Tale destaca por su paleta de colores pastel donde predominan los tonos grises y morados (Figura 3) acompañados de algunos elementos puntuales en amarillo (como las urnas para cenizas, los ataúdes, la sábana con la que cubre el cadáver o las posesiones de valor del fallecido) o azul (pijama sanitario). Las herramientas que se muestran están simplificadas pero basadas en la realidad profesional de la tanatopraxia (DaRienzo, 2018).

Figura 3: Mesa de trabajo e instrumental quirúrgico



Fuente: Captura de pantalla en *A Mortician's Tale*

La morgue donde Charlie trabaja es un lugar limpio, agradable, iluminado e higiénico a diferencia de cómo estos espacios se nos muestran como sucios, tétricos y oscuros en otros títulos. Las morgues y los cadáveres suelen ser elementos de horror en los videojuegos que recrean escenarios macabros con el fin de transmitir miedo.

En contraste a *A Mortician's Tale* y su diseño estilizado, sencillo y poligonal podríamos pensar en *The Mortuary Assistant* (Clarke, 2020) un juego aún en desarrollo de horror de estética hiperrealista en el que también eres el trabajador de la morgue. Al igual que *A Mortician's Tale* introduce elementos de realidad (representación del espacio, utensilios, químicos, procedimientos, etc.) pero con un diseño más realista, una paleta más fría y un objetivo radicalmente opuesto.

Podemos ver herramientas comunes como el trócar o la máquina de embalsamar en ambos escenarios, pero el propio diseño y la iluminación ya producen una percepción de la vivencia totalmente opuesta (Figura 4).

Este tipo de juegos, al enfrentarnos a un espacio que se sale de nuestra zona de confort e incluir escenas inquietantes que pueden calificarse como ficción (visiones, pintadas, etc.) que buscan realzar e incrementar dichas sensaciones negativas.

Figura 4: Morgue donde se desarrolla la demo *The Mortuary Assistant*



Fuente: Captura de pantalla de *The Mortuary Assistant*

La estética sencilla de *A Mortician's Tale* suaviza el impacto que el tabú o el miedo a la muerte puedan producir en el jugador que decide adentrarse en su historia.

7. DEATH POSITIVE: DE LA REALIDAD AL VIDEOJUEGO Y VICEVERSA

Anteriormente comentábamos como llega a diferenciarse la concepción de la muerte en el videojuego cuando la narrativa de este se centra o no en dicho tema. De igual forma cambia radicalmente la visión de este concepto cuando se toman referencias reales o asesoramiento de expertos en el ámbito; ese es el caso de *A Mortician's Tale*. El juego está inspirado por la labor de la organización *The Order of The Good Death* fundada por la tanatopractora, escritora y youtuber Caitlin Doughty, en 2011 con el objetivo de alcanzar una aceptación de la muerte y una mirada positiva sobre esta. *The Order of the Good Death* es un grupo formado por trabajadores de la industria forense, académicos y artistas que exploran maneras de preparar a una cultura fóbica a la muerte ante lo inevitable de la ésta (Doughty, 2014). Toda la cultura acerca de la muerte no solo abarca la de uno mismo, sino también la de nuestros allegados, las inquietudes sobre el más allá y los aspectos orgánicos como el tratamiento de cadáveres. El eje sobre el que este movimiento se estructura consiste en aceptar que la muerte es natural e inevitable, pero que la ansiedad y el terror hacia la misma no lo es (*Welcome to the Order. Welcome to your mortality*, s.f.), sino que éstos se promueven mediante la sociedad y la cultura. Este ímpetu de promover una concepción positiva hacia la mortalidad se cristaliza en el concepto *death positive*.

El término *death positive* podría entenderse como similar al término feminista *sex positive* (término en el que se inspiró) que entiende la sexualidad desde una actitud positiva hacia las relaciones sexuales sanas y placenteras (Valentine, 2017). De esta forma *death positive* sería un movimiento filosófico y social que busca una visión positiva de la muerte, promoviendo hablar abiertamente sobre muerte, cadáveres, entierros y otros temas relacionados con la mortalidad que son silenciados en un tabú que cada día produce más ansiedad y miedo.

En la página web de *The Order of the Good Death*, *death positive* aparece definido en una serie de postulados que incitan a la reflexión personal y la participación activa en el

movimiento (Death Positive, s.f.). A través de ellos ofrece sencillos pasos y planteamientos para cualquier persona interesada en el movimiento que puede extrapolar a su día a día. Estas pautas conforman los pilares temáticos del juego, ofreciéndonos una experiencia directa de vivir con estos principios a través del trabajo y los dilemas de Charlie en contraposición a otras visiones negativas de la muerte. *A Mortician's Tale* se apropia de la corriente *death positive* y organiza toda la experiencia de juego alrededor de hacer al jugador parte de ella como jugador y trabajador de la industria funeraria, haciendo que experimente de primera mano los pasos que van desde la muerte de la persona hasta el luto de los familiares, así como asistir a los allegados para que puedan tener un digno último adiós. Queda patente la relevancia y actualidad social de estos temas, que tratan aspectos tan difíciles como fobia a la muerte, documentos y leyes últimas voluntades, respeto a identidades LGBT+ o el micro activismo individual. De igual forma estas bases pueden servir como pilares para impulsar nuevas formas de representar la muerte en el videojuego de una forma más humana, real y ética. A continuación, analizaremos uno a uno los principios de esta filosofía *death positive*.

a) *I believe that by hiding death and dying behind closed doors we do more harm than good to our society.* (Death Positive, s.f.)

Silenciar y ocultar el duelo y los sentimientos negativos sobre la muerte produce un mayor dolor y malestar y la propia la APA (2020) recomienda hablar sobre la muerte con un ser querido, expresar y aceptar lo sentimientos propios y ayudar a otros que lidian con la pérdida. Charlie recibe durante el juego un correo del familiar de un fallecido del que se encargó y como este siente no poder superar la pérdida y necesitar ayuda, pero no saber qué hacer o con quien hablar. El tabú de la muerte provoca en algunas personas una ansiedad patológica que puede llegar a necesitar de terapia psicológica profesional para afrontarse correctamente. Hemos podido ver como este silencio social no ha existido siempre si no que ha ido tomando forma hasta llegar al estado de nuestras sociedades actuales. Sacar a la muerte a la luz, a través de propuestas que veremos en los posteriores puntos, nos ayudaría a realizar duelos sanos y ser capaces de despedirnos de nuestros seres queridos sin patologías. Esto se podría aplicar a otros videojuegos a través de un buen duelo que pudiera ser expresado por el jugador a través del avatar de igual forma que en los velatorios de *A Mortician's Tale* vemos a los asistentes hablar con naturalidad sobre la muerte, el fallecido y sus vidas.

b) *I believe that the culture of silence around death should be broken through discussion, gatherings, art, innovation, and scholarship.* (Death Positive, s.f.)

La manera de romper el tabú cultural alrededor de la muerte pasa por visibilizarla. Los videojuegos, como producto cultural y artístico, tienen la capacidad de sacar a la luz y generar debate sobre distintos temas y perspectivas al público general. Juegos como éste y otros que eligen tratar la muerte y el duelo como tema principal nos permiten afrontarlos e incluso compartir nuestra opiniones y sentimientos con otros. Durante la historia aparece una mención a los *death café*, eventos donde abrirse, socializar y compartir experiencias en un entorno seguro y con actitudes positivas hacia ella. De igual manera, existen grupos de apoyo al duelo y ayuda psicológica especializada para lidiar con los problemas de perder a un ser querido.

La formación y la educación son fundamentales, tanto en la creación de estos productos como en las instituciones. Una labor de investigación rigurosa es clave a la hora de

representar una realidad de manera fiel y efectiva con qué y cómo se quiere transmitir. Algunos estudios acuden a consultores y profesionales para conocer de manera más profunda una temática delicada en sus juegos, como el caso de *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Antoniades, 2017) o *Debris* (Clark, 2017) y la psicosis (Ferrari, et al 2019). *A Mortician's Tale* no es una excepción y, durante el desarrollo tuvo lugar una importante labor de documentación y consulta con profesionales. No sólo eso, la inclusión de un boletín sobre distintos aspectos de la muerte y los funerales sirve para ilustrar cómo Charlie sigue formándose acerca del tema y en el proceso nosotros, como jugadores, aprendemos también a través de estos correos.

c) *I believe that talking about and engaging with my inevitable death is not morbid, but displays a natural curiosity about the human condition.* (Death Positive, s.f.)

Nos resulta muy difícil asumir que la muerte es inevitable y, tarde o temprano, también nos llegará. En este juego, al escuchar las conversaciones de los asistentes al velatorio, hay comentarios sobre la fragilidad de la vida y lo repentino de la muerte, pero también muchos otros que, aun teniendo un ataúd delante, tratan de eludir la realidad que tienen frente a ellos. Los videojuegos, por norma general, contribuyen a mantener esa noción de inmortalidad y suelen obviar conversaciones en torno al duelo y el luto por la persona fallecida. Títulos como *A Mortician's Tale* invitan a la reflexión y ver que hay otros caminos para reflejar la muerte. Aun cuando la muerte es una constante en los videojuegos que tan a menudo se omite, o un punto de partida o inflexión tan recurrente para la historia de algún personaje, rara vez se observan conversaciones sobre la propia mortalidad de los personajes más allá de un acto de sacrificio por los demás. Los videojuegos tienen la responsabilidad de mostrar y enfrentar el final de la vida de manera honesta, de hacernos cuestionarnos sus implicaciones a través de la interacción y de dejar de negar la realidad de la muerte; experimentarla de manera segura contribuye a desarrollar consideraciones más positivas hacia la misma, sacándola del tabú o las actitudes patológicas que tan arraigadas están en la sociedad occidental.

d) *I believe that the dead body is not dangerous, and that everyone should be empowered (should they wish to be) to be involved in care for their own dead.* (Death Positive, s.f.)

Los cadáveres son elemento de horror en muchos videojuegos donde las producciones sobre muertos vivientes son prácticamente un género propio en la cultura popular. Esto no siempre ha sido así, como hemos podido ver. Hasta hace unos unas décadas en muchos países los cuerpos de los fallecidos se tenían en casa hasta ser transportados a los velatorios y funerales. Otro ejemplo de cómo los cadáveres no siempre han sido un elemento extraño son las famosas fotos post mortem victorianas que representaban escenas de los fallecidos, principalmente, de niños. Debido a la alta mortalidad infantil la sociedad victoriana era muy cercana a la muerte y dentro de la sociedad burguesa esta se vivía a través de estas fotografías con mayor naturalidad permitiendo unos últimos recuerdos felices con el ser querido (Fuentes, 2017). La mayor profesionalización del sector y las normativas sobre salud han cambiado estas costumbres radicalmente alejándonos de tener un contacto cercano con la muerte. Tratar con nuestra propia muerte, con lo que le pasará a nuestro cuerpo y participar en el destino de nuestros seres queridos marca una diferencia en el seno de una cultura donde se produce un rechazo y distanciamiento con el cuerpo de la persona fallecida.

En *A Mortician's Tale* la ausencia de peligro se transmite mediante una estética

perfectamente cuidada con colores cálidos y un estilo amigable, en contraste a otros juegos que utilizan las morgues y los cadáveres como elementos de terror, de la que hablamos anteriormente. Los muertos son uno de los enemigos más recurrentes en los videojuegos. Años de avances en calidad gráfica han servido para mostrar zombis cada vez más repugnantes, o cadáveres más espantosos. Toparse con un cadáver en mitad de la partida nunca es una buena señal. Del mismo modo que se ha hecho este esfuerzo, debería haberse tenido en cuenta la representación e interacción del jugador con el cadáver de un ser querido fallecido, de enfatizar la importancia, el respeto y las emociones que puede transmitir al avatar, e incluso al jugador, que acaba de sufrir una pérdida. Los funerales con ataúd abierto se realizan por una razón: el finado sigue siendo alguien valorado cuyos restos mortales reciben un trato de respeto durante un último adiós. Se debe hacer un esfuerzo consciente en que representar los cuerpos no sólo como algo a evitar, sino como algo a respetar y honrar.

e) I believe that the laws that govern death, dying and end-of-life care should ensure that a person's wishes are honored, regardless of sexual, gender, racial or religious identity. (Death Positive, s.f.)

Aunque en el juego no aparece ningún que refleje tan claramente este punto, sí que se nos informa a través del boletín de las problemáticas que a veces se dan en el colectivo LGBT+ cuando aparecen barreras legales. Esto puede producirse sobre todo en el caso de identidades trans y no binarias o en el caso de parejas del mismo sexo que puedan no reconocerse como matrimonios ante la ley.

Podemos ver este principio llevado a cabo en *To The Moon* (Gao, 2011), donde dos médicos gracias a una tecnología futurista viajan a través de los recuerdos del moribundo para cumplir su último deseo. Debido a como esta tecnología afecta a la mente del paciente esto se lleva solo en pacientes terminales en su lecho de muerte. De esta forma estos médicos se dedican a cumplir dentro de un contexto sanitario a cumplir los deseos de sus pacientes respetando su privacidad dentro del secreto profesional con respecto a los familiares.

En los videojuegos no es extraño encontrar testamentos, muy a menudo en forma de antiguos documentos relacionados con herencias y activos económicos, largo tiempo después de que el finado haya muerto, dándole así la importancia a sus descendientes y allegados en lugar de a sus deseos. Es mucho más infrecuente encontrar textos o últimas voluntades de personas enfermas o en cuidados paliativos acerca de sus deseos con respecto a su fallecimiento antes de que éste llegue, o que ponga al jugador en la tesitura de honrar éstos tras el fallecimiento.

f) I believe that my death should be handled in a way that does not do great harm to the environment. (Death Positive, s.f.)

La inclusión y relevancia de la ecología al final de la muerte no es sino otro signo de la creciente preocupación sobre la sostenibilidad del planeta y la innegable crisis ecológica y de recursos a la que nos enfrentamos actualmente. La creciente consciencia acerca de la responsabilidad individual en impacto medioambiental se pone de manifiesto incluso en el momento de la muerte. Según la época en la que se desarrolle la historia de un videojuego este apartado puede tener mayor o menor significancia a la hora de reflejar la realidad.

Los entierros ecológicos tienen una importancia reseñable durante el juego, tanto que llegan a convertirse en el nuevo trabajo de Charlie. Un cementerio verde es un espacio en el medio rural o en una finca forestal donde se practica una inhumación ambientalmente

responsable, con personas que se comprometen a convertir su finca en un espacio memorial (Funeral Natural, 2020).

g) *I believe that my family and friends should know my end-of-life wishes, and that I should have the necessary paperwork to back-up those wishes.* (Death Positive, s.f.)

Hemos hablado en el punto cinco sobre la legalidad, pero es importante destacar el hecho de que la familia y amigos deben conocer y respetar también los deseos del fallecido. En el juego Charlie recibe el cuerpo de un hombre joven que se ha suicidado y que, aunque él pedía una cremación en sus deseos antes de morir, no lo hizo dentro de un marco legal, ante notario o dejó a una persona designada para representar sus voluntades. En este contexto la familia es designada como tutora legal y pide una ceremonia y entierro tradicional sin respetar los últimos deseos del fallecido al no haber respaldo legal. Este es el único momento que nos plantea una decisión a tomar en el juego pudiendo elegir si estamos cómodos con este caso o no, permitiéndonos negarnos a contradecir las últimas voluntades de esta persona y aceptar la decisión familiar.

Toda persona debería, como expresa este punto, hacer saber a sus allegados lo que desea y disponer de la documentación adecuada para que sus últimos deseos se respetaran. Es importante ofrecer a las personas la tranquilidad de que, cuando ya no estén aquí, sus cuerpos recibirán el respeto que se merecen. Este tipo de conflicto podría ser representado en el videojuego desde cualquiera de las partes. En *A Mortician's Tale* se ofrece la opción de la objeción de conciencia del profesional funerario, pero no hay decisión más allá de eso. Otra clase de historias podrían poner al jugador en el dilema de poner esa decisión en sus manos, involucrándole en el cumplimiento de los deseos del fallecido.

h) *I believe that my open, honest advocacy around death can make a difference, and can change culture.* (Death Positive, s.f.)

El juego es, en sí mismo, una declaración abierta, honesta y directa de intenciones que busca marcar una diferencia y provocar un cambio, una sensibilidad o una reflexión crítica en sus jugadores. La diseñadora expresaba como el juego recoge no solo sus experiencias cercanas a la muerte sino la de todo el equipo y aquellos colaboradores y profesionales que asesoraron. La muerte de una amiga y la madre de esta durante la infancia le provocó un gran miedo a la muerte que pudo superar gracias a como su madre le animó a hablarlo y respondía honestamente a sus preguntas. Gracias al movimiento *death positive* encontró a más gente que pensaba de formas que a ella le atraía y la labor de Caitlin Doughty y la labor de *The Order of the Good Death*. La creación de este propio juego implica, por tanto, una labor de acción social y de cómo esta ha ido abriéndose paso e inspirando a estas personas para actuar y difundir este movimiento. El juego, no solo como expresión artística sino social, es un campo que cada día vemos más explorado a través de juegos que se abren más allá de lo convencional, adentrándose en temáticas tan complejas como la ética de la muerte.

Toda la información que el juego ofrece, desde los procedimientos, las noticias del boletín y los correos está basada en la realidad profesional de los consultores y la actualidad de este ámbito profesional. Puedes encontrar información sobre estos temas y muchos más en el canal de *YouTube* de Caitlin Doughty, *Ask a Mortician*, o en la web de *The Order of The Good Death*.

El juego ofrece una aproximación a un aspecto inevitable y constante en nuestras vidas que queda silenciado y ocultado tras el miedo y el tabú, no solo en la realidad sino también

en la ficción como hemos podido comprobar. Nos permite reflexionar y ampliar nuestros conocimientos ofreciéndonos información con el fin de empoderarnos y tomar conciencia sobre nuestra propia muerte y la posibilidad que tenemos para decidir sobre nuestros cuerpos. La especie humana es la única que es consciente de su propia muerte durante toda su vida y, por ello, amparados en los marcos legales que nos acogen, deberíamos hacer uso de nuestros derechos y poder tomar decisiones sobre nuestro destino de una forma sana con el fin de vivir en una sociedad menos patológica donde las personas puedan vivir sin miedo y morir sabiendo que, cuando ya no estén con nosotros, todo irá bien.

8. CONCLUSIONES

La industria del videojuego ha cambiado radicalmente en los últimos años desde la proliferación de los estudios indies y la aceptación de estos entre el público. Estos pequeños estudios alejados de las convenciones mainstream permiten explorar nuevas narrativas y temáticas a través del videojuego como una experiencia interactiva que hace a su vez de medio de difusión y reflexión de problemáticas sociales. En casos como *A Mortician's Tale* el videojuego da voz a un movimiento y sus creencias con el fin de ayudar a otras personas a conocer las posibilidades que tienen para decidir sobre su muerte y actuar en contra del tabú y el silencio que impera en estos temas. De esta forma el videojuego no es solo un medio de ocio o artístico sino de crítica y acción social. En este caso el fin último es naturalizar la muerte, los muertos y los ritos funerarios por los que tarde o temprano todos pasaremos como espectadores o protagonistas. La capacidad de transportarnos a una profesión tan desconocida promueve una empatía y sensibilidad única que puede verse a través de las reacciones tan positivas que se ven en los jugadores del título. Cada vez más juegos se proponen tratar temáticas complejas como la depresión, la ansiedad social, la pérdida o realidades históricas complejas entre otros muchos ámbitos donde destaca la búsqueda de consultores y profesionales externos para tener la correcta información y sensibilidad en sobre el tema en cuestión.

Hemos podido comprobar cómo para reflejar de una forma correcta la muerte en el videojuego debemos ser conscientes de sus implicaciones culturales y la forma que toman los ritos según la época y el contexto. Las distintas formas de afrontar la muerte, así como los ritos asociados y la forma de vivir el duelo y el luto, son aspectos que se deben plantear y analizar para una correcta incorporación de la muerte y sus implicaciones sociales y culturales en futuras narrativas.

A la hora de tratar la muerte como temática central, ¿cómo se involucra al jugador con ella? ¿Se le expone de manera directa o a través de metáforas? ¿Qué sensaciones provoca en él? ¿Cómo transmitir esas sensaciones a través de mecánicas sin banalizar la muerte o explotarla de manera lúdica? Preguntas como éstas son claves a la hora de diseñar los pilares de un título que pretenda hablar de algo tan complejo, estigmatizado y poco visibilizado en el medio como es la muerte. A lo largo de este trabajo han ido apareciendo títulos que tratan la muerte desde distintas perspectivas. Bien valdría analizar y explorar cómo estos ejemplos enfocan y transmiten el duelo, la pérdida y el acto de morir al jugador a través de la empatía, la interacción y la expresión personal. La muerte ni siquiera es necesaria en todas las historias. En *A Mortician's Tale*, irónicamente, no se produce ninguna pérdida para avatar y jugador y, a su vez, reflexionamos constantemente sobre la muerte.

Otro aspecto fundamental que hemos comprobado es la escasa representación de muertes naturales y velatorios en los videojuegos. Esto produce que las historias que consumimos

estén llenas de muertes violentas o envueltas en sacrificio y que, en algunos casos, solo se muestran los funerales de algunos personajes. Con el fin de representar de una manera más naturalizada la muerte sería necesario plantear narrativas más cercanas a la realidad, alejadas de la violencia, que representen otras etapas por las que pasa la persona fallecida y sus allegados. De igual forma, la representación oscura, antihigiénica y sangrienta de las morgues, siendo estos espacios de trabajo totalmente contrapuestos en la realidad, fomenta ese miedo a los muertos y el rechazo a las personas que trabajan en esta profesión creando un imaginario lleno de estereotipos y ficción. Es necesario replantear el porqué del constante uso y repetición de dichos elementos que repercuten en el mantenimiento del tabú de la muerte.

Con respecto a *death positive* y la filosofía propuesta por *The Order of the Good Death* hemos podido comprobar cómo puede aplicarse en forma de pautas de referencia, no solo a nuestra forma de vida, si no a la hora de crear narrativas que tengan en cuenta la muerte de una forma veraz y ética. Las pautas que proponen combaten radicalmente la forma de entender la muerte en nuestra sociedad como un tabú que ocultar y silenciar hasta el momento final. Aunque hemos podido encontrar textos sobre formas menos negativas de afrontar la muerte, dicho término y la filosofía asociada aún no cuenta siquiera con una traducción al castellano. Este movimiento, formado por gente diversa y profesionales de diversas ramas de conocimiento, tiene mucho que aportar no solo al videojuego, sino a la vivencia de las personas y por ello creemos de gran valor el visibilizar su existencia. Labores como las de estas personas ayudan a romper el tabú de mantener el dolor asociado a la muerte como algo privado y vergonzoso, incentivando verbalizar las emociones y sentimientos en pro de superar la pérdida a través de un buen duelo.

Para finalizar, nuestra propuesta sería encontrar lo que denominamos “buen duelo” en el videojuego, definiéndolo como la capacidad del jugador para expresar su dolor y sentimientos negativos provocados por la pérdida a través del avatar con el que comparte dichas circunstancias mediante el luto (las formas que este tome en el contexto del juego) o la interacción y expresión emocional con el resto de los personajes. Esta definición, que ya hemos visto aplicada en casos como *Mass Effect 3* o *Red Dead Redemption*, es una gran herramienta para dejar sentir al jugador su malestar tras la pérdida de un personaje querido y sentirse arropado y comprendido en un entorno que responde a muchos otros de sus estados emocionales, pero tan a menudo queda desamparado en casos como éste.

BIBLIOGRAFÍA

- APA (American Psychological Association) (2020). “El duelo: Cómo sobrellevar la muerte de un ser querido. APA. Recuperado de <https://www.apa.org/centrodeapoyo/duelo>
- Ariès, P. (1999). *El hombre ante la muerte*. Barcelona: Taurus.
- Bernardi, J. (2015). Death is not the end: video games wrecked my idea of mortality. *hopesandfears*. en: <http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/video-games/213589-dying-in-video-games> [consulta 05/02/20]
- Bycer, J. (2017). The hierarchy of fail states in game design. *Game Wisdom*, en: <https://game-wisdom.com/critical/hierarchy-of-fail-states-game-design> [consulta 25/02/20]
- Ceriani, C. (2001). Notas históricas-antropológicas sobre representaciones de la muerte, 2001. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 99 (4), 326-336.
- Curtis, S. (2015). To Fatality and Beyond: The Deathsthetics of Failure in Videogames. *The Luminary*, (6), 97-110
- DaRienzo, G. (04/04/2018). *A Mortician's Tale: A Different View on How Games Treat Death*, [Video], GDC https://www.youtube.com/watch?v=zEl0b_9BmE4 [consulta 06/03/20]

- Doughty, C. (09/03/14). *Welcome to the Order of the Good Death*, [Video], Ask a Mortician <https://www.youtube.com/watch?v=DlsaSbIQEiw&t=1s> [consulta 06/07/20]
- Ferrari, M., McIlwaine, S., Jordan, G., Shah, J., Lal, S., & Iyer, S. (2019). Gaming With Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health*, 6(5), e12418. doi: 10.2196/12418
- Freud, S. (1992) *De guerra y muerte. Temas de actualidad (1915)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Fuentes, V. (2017). "Memento mori: la tenebrosa tradición de fotografiar a los muertos como si aún estuvieran vivos". *Magnet*, en: <https://magnet.xataka.com/que-pasa-cuando/memento-mori-la-tenebrosa-tradicion-de-fotografiar-a-los-muertos-como-si-aun-estuvieran-vivos> [consulta 01/03/20]
- Funeral Natural. (2020). Cementerios Verdes. Recuperado de <https://www.funeralnatural.net/articulos/cementerios-verdes> [consulta 05/03/20]
- Hoking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *Click nothing*, en: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [consulta 13/02/20]
- Permadeath. (2020). *Gamerdic*. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/permadeath> [consulta 15/02/20]
- Ruddy, H. (2014). *An analysis of the sustainability of Permadeath use in Video Games* (tesis) Dublín: Trinity College, accesible en: <https://www.scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2014/TCD-SCSS-DISSERTATION-2014-046.pdf> [consulta 03/03/20]
- The Order of the Good Death (s.f.). *Death Positive*. Los Ángeles: The Order of the Good Death, en: <http://www.orderofthegooddeath.com/death-positive> [consulta 06/07/20]
- The Order of the Good Death (s.f.). *Welcome to your mortality*. Los Ángeles: The Order of the Good Death, en: <http://www.orderofthegooddeath.com/about> [consulta 06/07/20]
- Thomas, L.V. (1991) *Antropología de la muerte*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Thomas, L.V. (1993) *La muerte*. Barcelona, España: Paidós.
- Valentine, C. (2017). *The Chick and the Dead: Life and Death Behind Mortuary Doors*. Nueva York, Estados Unidos: Thomas Dunne Books.

VIDEOJUEGOS REFERENCIADOS

- Andreas, O. (2017). *Among the Sleep*. Videojuego. Krillbite Studio, Noruega.
- Antoniades, T. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Videojuego. Ninja Theory, Reino Unido.
- Barbet, R y Koch, M. (2015). *Life is Strange*. Videojuego. Dontnod Entertainment, Francia.
- Barlog, C. (2018). *God of War*. Videojuego. Santa Monica Studio, Estados Unidos.
- Clark, D. (2017). *Debris*. Videojuego. Moonray Studios, Canadá.
- Clarke, B. (2020). *The Mortuary Assistant*. Videojuego. Darkstone Digital, Estados Unidos.
- Dallas, I. (2017). *What Remains of Edith Finch*. Videojuego. Estados Unidos.
- DaRienzo, G. (2017). *A Mortician's Tale*. Videojuego. Laundry Bear Games, Canadá.
- Edge, R. y Hoare, K. (2010). *Red Dead Redemption*. Videojuego. Rockstar San Diego, Estados Unidos.
- Gao, K. (2011). *To The Moon*. Videojuego. Freebird Games, Canadá.
- Green, A. y Green, R. (2016). *That Dragon, Cancer*. Videojuego. Numinous Games, Estados Unidos.
- Houser, D. y Houser, S. (2018). *Red Dead Redemption 2*. Videojuego. USA: Rockstar Games.
- Houser, D., Houser, S. y Jones, D. (1997-presente). *Saga Grand Theft Auto*. Videojuego. Rockstar North, Reino Unido.
- Hudson, C. (2012). *Mass Effect 3*. Videojuego. Bioware, Canadá.
- Kobayashi, K. (1998). *Legend of Legaia*. Videojuego. Prokion, Japón.
- Kojima, H. (2019). *Death Stranding*. Videojuego. Kojima Productions, Japón.
- Levine, K. (2013). *Bioshock Infinite: Burial at Sea*. Videojuego. Irrational Games, Estados Unidos.
- Lyashenko, Y. (2015). *One Life*. Videojuego. Kefir! Studio, Rusia.
- Niinou, K. (2006). *Trauma Center: Under the Knife*. Videojuego. Atlus, Japón.
- O'Dempsey, A. (2011). *One Single Life*. Videojuego. FreshToneGames, Australia.
- Samyn, M. (2008). *The Graveyard*. Videojuego. Tale of Tales, Bélgica.
- Solomon, J. (2012-presente). *Saga XCOM*. Videojuegos. Firaxis Games, Estados Unidos.

Breve currículó:

Ángela María Garrido García

Educadora Social por la Universidad de Granada y sexóloga con especialidad en Educación y Asesoramiento Sexual de la Universidad de Almería. Colabora ocasionalmente en la web *TodasGamers* y *Cuco: Cuadernos de Cómic*. Ha participado en el II Congreso de Estudios Interdisciplinarios del Cómic son su ponencia *Cómic y Sexualidad: de lo que se lee se cría*.

Roberto Martín Testón

Completa el grado en Psicología en la Universidad de Granada. Ha colaborado en la revista online de videojuegos *NaviGames* y gestiona su blog personal *El Páramo de Mencey*. Ha participado en el II Congreso de Estudios Interdisciplinarios del Cómic son su ponencia *Cómic y Sexualidad: de lo que se lee se cría* y publicado múltiples reseñas en la revista *CuCo Cuadernos de Cómic*.