

<https://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

## NODO «EN LOS LÍMITES DE LO POSIBLE: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA»

# Discurso videolúdico y transhumanismo en *SOMA*

**Álvaro Pina Arrabal**

Universidad de Jaén

Fecha de presentación: abril de 2021

Fecha de aceptación: junio de 2021

Fecha de publicación: julio de 2021

**Cita recomendada**

Pina Arrabal, Álvaro. 2021. «Discurso videolúdico y transhumanismo en *SOMA*». En González Díaz, Paloma; García Méndez, Andrea (coords.) «En los límites de lo posible: arte, ciencia y tecnología». *Artnodes*, n.º 28. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.385626>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en [https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es\\_ES](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES).

**Resumen**

En este trabajo se realiza un análisis del discurso videolúdico de *SOMA* (2015), seleccionado por su alta carga diegética, filosófica y, en última instancia, discursiva. Se toma su tema principal, la transferencia mental, como punto de partida y se efectúa una revisión del mismo en otras obras de ficción. Al respecto, se aboga por una concepción del videojuego como discurso multimodal electrónico, de manera que para analizar un discurso videolúdico como el de *SOMA* hay que atender a los distintos elementos multisemióticos que lo integran y no solo al texto. A tal fin, partiendo de presupuestos narratológicos, se proponen seis indicadores discursivos que encauzan el discurso multimodal de *SOMA*: cronotopos diegéticos, elementos metamórficos narrativos, actantes con potencial cesativo, diálogos, decisiones morales y el cuestionario. Se concluye que la condición de *walking simulator* de *SOMA* propicia que su discurso sobre el transhumanismo llegue al receptor de modo más directo, lo que lo convierte en el videojuego que más profundamente ha abordado este tema dentro del medio.

**Palabras clave**

videojuegos, multisemiótica, consciencia, utopía, distopía, apocalipsis

*Videoludic Discourse and Transhumanism in SOMA***Abstract**

*In this work, we perform an analysis of the videoludic discourse in SOMA (2015), selected because of its high diegetic, philosophical and, ultimately, discursive content. Its main topic, mind uploading, is taken as a point of departure and revised considering other works of fiction. We advocate for a conception of video games as electronic multimodal discourses, in such a way that, to analyze a videoludic discourse such as that of SOMA, we must consider its different multi-semiotic elements and not only the text. We take presuppositions from narratology as a point of departure and we propose six discursive indicators that channel the multimodal discourse of SOMA: diegetic chronotopes, narrative metamorphic elements, actants with ceasing power, dialogues, moral choices and the survey. All in all, the fact that SOMA is a walking simulator promotes that its discourse about transhumanism is perceived in a more straightforward way, making it the video game that has dealt more deeply with this topic in the medium.*

**Keywords**

*Video games, multi-semiotics, awareness, utopia, dystopia, apocalypse*

**La semiótica del videojuego: *SOMA* y el *walking simulator***

Al igual que las palabras de un candidato político o que una novela, el videojuego conforma un discurso que cabe analizar como un significado en sí mismo. De acuerdo con la conceptualización de Pereira y Alonzo (2017, 51), se trata de «discursos multimodales electrónicos» en la medida en que precisan de un dispositivo electrónico para enunciarse y que integran propiedades de distintos medios semióticos: lenguaje verbal (como la literatura), sonido (como la música), imagen en movimiento (como el cine) y, de manera exclusiva, interacción.<sup>1</sup> El videojuego es, no en vano, el medio más complejo en cuanto a cantidad de atributos semióticos. Haciendo uso de estos últimos, los creadores de videojuegos pueden plasmar ideas y sentimientos complejos en una suerte de «sistema afectivo» (Anable 2018, 12) «que permite ensayar la relación con el mundo, no evadirse de él» (García 2021, 3). Si bien, huelga decir, el sistema en sí carece de emoción alguna, los materiales que en él se codifican con fines lúdicos y artísticos sí pueden despertar las emociones del receptor e inducirlo a la reflexión sobre temas determinados.

Un ejemplo significativo de ello es *SOMA*, videojuego desarrollado en el año 2015 por la compañía sueca Frictional Games, con guion de Mikael Hedberg (guionista también de *Amnesia: The Dark Descent*) y diseño de Thomas Grip y Jens Nilsson. El juego presenta la

peculiaridad de ofrecer al jugador la posibilidad de activar un modo seguro que imposibilita la muerte del personaje aun en situaciones de juego que normalmente implicarían una derrota y el consiguiente reinicio. Caillois (2001, 13) estableció una elocuente distinción entre los conceptos de *ludus* y *paideia*: mientras que el primero conlleva necesariamente la figura de un ganador o perdedor (véase el ajedrez), el segundo permite la ausencia de uno y otro (es el caso de los juegos de simulación, como *The Sims*). *SOMA*, en principio, es un *ludus* en la medida en que en su mundo de juego aparecen enemigos que pueden determinar la derrota del jugador. No obstante, la activación del modo seguro, que impide esta última, constituye una *paideia*, a menos que el jugador se marque objetivos propios ajenos a los pautados por el sistema.

En cualquier caso, *SOMA* es fundamentalmente un *walking simulator*: un videojuego que prioriza la narración impidiendo que esta pueda detenerse durante la experiencia de juego (al margen, evidentemente, de que el jugador apague el dispositivo electrónico o de que este falle). Planells (2015, 15-34) aplica las teorías filosóficas de los mundos posibles de David Lewis o Saul Kripke para determinar que, cada vez que el jugador pierde la partida (a menudo cuando el personaje muere), se crea un nuevo mundo posible distinto del anterior. Esto tiene implicaciones tanto en la narración como en el discurso: aunque a efectos prácticos ambos puedan producirse sin cambios aparentes, en realidad han sido interrumpidos y reiniciados a

1. Este último factor, que influye en el mundo ficcional del videojuego a partir de lo que el jugador hace en la realidad operatoria, obedece a lo que Planells (2015, 157) lúcidamente denominó *metalepsis naturalizada*: la normalización de la intrusión de un agente extradiagético (el jugador) en la ficción videolúdica.

partir de un punto determinado. *SOMA*, como se ha explicado, oblitera este efecto en gran medida. Aun cuando, al no ser una película en sentido estricto, la interacción sigue siendo necesaria, el *walking simulator* suprime la posibilidad de que el jugador *gane o pierda*, más allá de completar la historia programada. Incluso si no se activa el modo seguro, el desafío de *SOMA* no está tanto en la jugabilidad como en las ideas filosóficas que plantea, lo que lo hace especialmente interesante para realizar un análisis del discurso videolúdico.

La selección para este estudio de un (cuasi)*walking simulator* como *SOMA*, en lugar de otro videojuego más exigente en términos de jugabilidad, responde precisamente a lo que Hocking (2007, s. p.) acuñó, a propósito de *BioShock*, como «ludonarrative dissonance»: el conflicto entre la narrativa contada a través de la historia y la contada a través de las mecánicas de juego. Frente a otros como *BioShock Infinite* o *Tomb Raider*, *SOMA* es un videojuego que, por tener una jugabilidad más básica y lineal, filtra de manera más directa las ideas filosóficas que en él se objetivan. Así, se evita reducir «the emotional resonance of an otherwise well executed story» (Hulm 2016, 1).

## La transferencia de consciencia en la ficción

En cuanto que discurso, *SOMA* pone sobre la mesa preguntas derivadas del transhumanismo: ¿Qué ocurre si se copia la consciencia de un ser humano? ¿Puede esta existir de manera simultánea en dos lugares distintos? (Cuzens 2015, s. p.). La idea transhumanista, que propugna escindir la consciencia humana del cuerpo físico y trasplantarla a un recipiente artificial en el que pueda perdurar, tiene su germen como tal en la corriente filosófica del cosmismo ruso (principios del siglo xx) y, en particular, en la obra de Nikolái Fiódorov. Ya en 1775, no obstante, el filósofo escocés Thomas Reid reflexionaba sobre ello en una carta dirigida a lord Kames, cuya posible respuesta desconocemos (Humphrey 2006, 2): «I would be glad to know your Lordship's opinion whether when my brain has lost its original structure, and when some hundred years after the same materials are fabricated so curiously as to become an intelligent being, whether, I say, that being will be me; or, if, two or three such beings should be formed out of my brain; whether they will all be me, and consequently one and the same intelligent being» (Reid 1965, 17-65).

En este sentido, la elección de la palabra griega *soma* como título para el videojuego no es arbitraria, ya que hace alusión al cuerpo y, desde un punto de vista etimológico, tiene que ver con un «líquido extraído o exprimido». En la mitología védica, el *soma* es una planta de la que se extrae un licor homónimo que vigoriza e incluso confiere inmortalidad a quien, como Indra en el *Rgveda*, lo bebe (García Trabazo 2020, 155-156). También Aldous Huxley, en su célebre *Brave New World* (1932), incluyó una droga llamada *soma* con la que las personas curan sus penas.

Fuera de los videojuegos, han sido y siguen siendo muchas las obras de ficción que han tocado el tema del transhumanismo. Solo como ejemplos primerizos en literatura pueden mencionarse el relato «The Infinite Brain» (1830), de John C. Campbell, en torno a un cerebro artificial que replica la personalidad de una persona incluso si esta ha fallecido; la historia «Intelligence Undying» (1936), de Edmond Hamilton, en la que un científico anciano busca trasplantar sus mismas conexiones neuronales a las del cerebro de un bebé recién nacido para sobrevivir; la novela corta *Izzard and the Membrane* (1951), de Walter Michael Miller Jr., en la que el protagonista puede tanto recrear la mente de su difunta esposa como crear un doble virtual de sí mismo dando una descripción verbal a un ordenador avanzado llamado Izzard; la novela *The Altered Ego* (1954), de Jerry Sohl, en la que se almacenan las consciencias de las personas para restaurarlas después en sus cuerpos en caso de fallecimiento; o el relato «The Tunnel under the World» (1955), de Frederik Pohl, en el que los cerebros de la población han sido colocados en cuerpos robóticos en miniatura. Este motivo ha seguido estando presente después en diversas obras de autores como Philip K. Dick («We Can Remember It for You Wholesale», 1966; o *Ubik*, 1969), Greg Egan (*Permutation City*, 1994; o *Diaspora*, 1997) o Charles Stross (*Glasshouse*, 2006). Sin ir más lejos, *SOMA* comienza con una cita de Philip K. Dick: «Reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away», lo que da cuenta de la influencia que el género de ciencia ficción ha ejercido en este videojuego.

El motivo transhumanista de la transferencia mental, ya sea a otro cuerpo físico o a un soporte virtual, ha estado también presente en el cine: véanse películas como la clásica *RoboCop* (1987) o la más reciente *Get Out* (2017), en la que una familia trasplanta sus cerebros a cuerpos ajenos con mejores atributos en busca de la inmortalidad. Es, no obstante, en las series de televisión donde esta temática parece haber permeado con especial fuerza. En algunas series, toda la ficción está construida en torno a la idea del trasplante de consciencia y sus derivados; es el caso del anime *Kaiba* (2008), *Dollhouse* (2009-2010), *Westworld* (2016-) o *Altered Carbon* (2018-2020, basada en la novela homónima de Richard Morgan). En otras series, hay capítulos específicos igualmente vertebrados por este elemento: «The Schizoid Man» (1989), en *Star Trek: The Next Generation*, en el que el agonizante científico Ira Graves trasplanta su cerebro al cuerpo del robot Data antes de perecer; «The Night Owl» (2011), en *Regular Show*, con un tono marcadamente humorístico pero fiel a la idea transhumanista; «White Christmas» (2014), en *Black Mirror*, en el que Matt traspasa a Greta a una consciencia artificial personalizada en forma de huevo donde el transcurso del tiempo puede ajustarse para que lo perciba como mucho más lento que en la realidad operatoria; «Beyond the Aquila Rift» (2019), en *Love, Death & Robots* y también basado en un relato literario (de Alastair Reynolds), en el que el protagonista se encuentra inconsciente en un tanque de simulación que le hace experimentar una realidad idílica junto a una hermosa mujer en una

estación espacial; o «We Need to Talk», en la reciente *Invincible* (2021), donde el personaje trasplanta su consciencia desde su malformado cuerpo hasta uno nuevo de aspecto juvenil (si bien, como se verá en el caso de *SOMA*, el primero sigue consciente tras la operación). Incluso en juegos de rol, como *Eclipse Phase* (2009), el tema de trasplantar el cerebro a cuerpos robóticos está muy presente.

En el caso de los videojuegos, es relativamente frecuente encontrar personajes cuya consciencia se trasplanta a morfologías distintas de la original: el personaje principal en *Cyborg Justice* (1993), el profesor Hojo en *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* (2006) o los soldados de *Dust 514* (2013), por citar solo tres. Otros juegos, como el conocido *Deus Ex*, también pivotan sobre presupuestos transhumanistas, aunque no se atengan específicamente al motivo de la transferencia mental. En medio de este magma, lo que hace a *SOMA* especial y merecedor de un estudio específico es su naturaleza deliberadamente filosófica: mientras que en el resto de juegos los elementos transhumanistas son casi siempre pretextos para justificar aspectos puntuales de la trama o, simplemente, para que las mecánicas de juego funcionen, en *SOMA* hay un afán evidente de despertar inquietudes en el receptor e inducirlo a la reflexión, cuando no de lanzar una advertencia sobre las bondades y peligros del transhumanismo.

## *SOMA*, o la turbidez de la utopía transhumanista

A la hora de realizar un análisis del discurso videolúdico, son cada vez más los programas informáticos que permiten operar sobre el código computacional subyacente para extraer y aislar los distintos textos que aparecen (escritos o hablados). Esto permite trabajar con el discurso como si de una obra literaria se tratara, pues se reduce el videojuego a un conjunto textual potencialmente narrativo. Aunque este procedimiento puede resultar de gran utilidad para otro tipo de estudios (por ejemplo, comparar la traducción que se ha hecho de un mismo videojuego en dos idiomas diferentes), en el caso del análisis del discurso abogamos por mantener intacto el código del videojuego; extraer solamente el texto supondría constreñir un discurso que, como se mencionó al principio de este trabajo, no es exclusivamente textual, sino multimodal electrónico.

En lo sucesivo se parte de la hipótesis de que el discurso subyace en la narración. En *SOMA*, el orden de esta última —que no del discurso— es lineal en el tiempo, pero presenta elipsis temporales que el jugador debe reconstruir avanzando en calidad de «narrative archeologist» (Moriconi 2017, 34). La historia arranca en el año 2015 cuando el protagonista, Simon, se levanta de la cama tras haber sufrido un accidente de coche y tiene que ir a hacerse un escáner cerebral para determinar los daños. Cuando comienza el chequeo, se

produce una omisión y Simon aparece en el año 2104, trasplantado como consciencia en un cuerpo similar al de un buzo en una estación submarina posapocalíptica llamada PATHOS-II.

A continuación, se estudian los indicadores narrativos —y, por extensión, discursivos— más significativos que aparecen en *SOMA*, junto con algunas de las principales implicaciones filosóficas del juego.

## *Cronotopos diegéticos*

El concepto de *cronotopo* se utiliza aquí en el sentido que le dio Bajtín (1989, 237): una relación indisociable del espacio y el tiempo. Bobes (1993, 182) lo considera una categoría con capacidad narrativo-discursiva: «todas las unidades sintácticas, funciones, actantes y cronotopos, se organizan en un mundo ficcional mediante un discurso en el que todas están contenidas sincréticamente». Con la noción de *cronotopo diegético* se resalta la potencialidad narrativa del propio espacio-tiempo: que el personaje-jugador se halle en la habitación de su casa, en el metro, en la clínica médica (véase figura 1), en PATHOS-II (bien en el interior de la base, bien desplazándose en el exterior por el agua) o, como ocurre al final del juego, en el paraíso transhumanista de la consciencia constituye en sí un acto narrativo y, por tanto, discursivo.



Figura 1. Escena cinemática en el cronotopo de la clínica médica en el año 2015. Captura de pantalla realizada a partir del *gameplay* en Youtube de RabidRetrospectGames (2015)

Al formar parte de un sistema multimodal electrónico, estos cronotopos pueden ir acompañados de sonido. En la figura 1 se observa un ejemplo, con la particularidad de ser una escena cinemática que el propio videojuego reproduce sin que el jugador pueda interactuar mientras tiene lugar. El cronotopo, como también ocurre en el cine, se torna así dinámico. Esto, sumado al hecho de que se trata de un videojuego en primera persona, aumenta la sensación de inmersión del jugador. No por nada, *SOMA* ha sido celebrado como un ejemplo representativo de terror atmosférico en los videojuegos, junto a otros como *Outlast*, *Dead Space* o *Alien Isolation*.

## Elementos metamórficos narrativos

La metamorfosis videolúdica, como explica De la Torre (2018, 40), «es un tropo que implica la transformación de algo sin un estado final pero con un objetivo alcanzable y definido». En los cronotopos de un videojuego es frecuente encontrar elementos de constitución metamórfica que permiten un grado de interacción preestablecido y que hacen continuar la experiencia de juego.

En *SOMA*, los elementos metamórficos narrativos son diversos: la *omnitool*, que es la herramienta multiusos básica del personaje; interruptores y palancas, que permiten abrir o cerrar puertas, entre otras funciones; unas escaleras, que hay que reubicar en un momento dado para activar una cinemática; un droide que sobrevuela la superficie marina y que sirve al personaje para acceder a determinados lugares (al final incluso existe la obligación de destruirlo para obtener unas piezas que activan un ascensor); o diversos puzzles y sistemas informáticos ficcionales (figura 2) que exigen un esfuerzo no trivial.

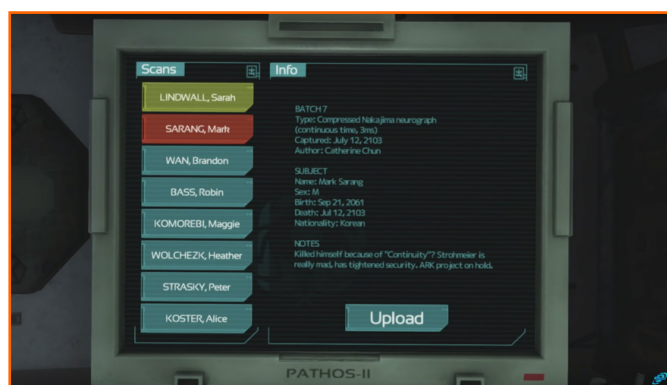


Figura 2. Elemento metamórfico narrativo con hipertexto. Captura de pantalla realizada a partir del *gameplay* en Youtube de *RabidRetrospectGames* (2015)

Aunque el jugador puede operar, dentro de los límites que se le dan, sobre la interfaz mostrada en la figura, solo una combinación resulta válida para que la narración avance. Conviene matizar, no obstante, que también el resto de opciones forman parte del discurso, pues pueden, por ejemplo, proporcionar datos sobre los actantes, tal y como se aprecia en la imagen. Cabe añadir un subtipo de elementos narrativos opcionales, bastante numerosos, dotados también de carga discursiva, pero no estrictamente necesarios para el avance de la narración principal. Se trata de libros, notas, dibujos, gráficas, cartas, proyecciones o notas de audio que el jugador puede leer o escuchar de manera complementaria.

Un último elemento metamórfico de *SOMA*, más complejo de clasificar, son las fuentes de energía que aparecen adosadas a los muros en distintos puntos a lo largo del juego. Tienen el aspecto de un ser orgánico y se activan cuando el personaje introduce el brazo en ellas,

recobrándole la salud perdida en caso de que haya recibido daños. Estas fuentes, que facilitan —si no posibilitan— el fluir del juego y, por lo tanto, de la narración, son sin embargo omisibles si se activa el modo seguro del juego. En otras palabras, se trata de un componente cuyo grado de obligatoriedad depende de cómo se configure la partida. Mejeur (2020a) lo ha señalado como catalizador de un fenómeno cognitivo de «neuroqueering», ya que provoca una disrupción palpable en la interfaz del jugador y oblitera el mencionado efecto de personificación y agentividad. Además, de manera proleptica, advierte de que Simon es, en realidad, una consciencia trasplantada en un cuerpo robótico.

## Actantes con potencial cesativo

Con esta categoría proponemos abarcar aquellos entes que pueden acabar con la vida del jugador en la ficción videolúdica: los comúnmente llamados «enemigos». Estos seres conforman la única causa de muerte posible en *SOMA* (siempre y cuando no se haya activado el precitado modo seguro). Su aspecto monstruoso, según ha señalado Moura (2019, 148), refleja las consecuencias del fracaso de la utopía transhumanista sobre el cuerpo, lleno de tubos y deformidades. Siguiendo la ya comentada teoría de los mundos posibles de Lewis y Kripke aplicada al videojuego (Planells 2015, 15-34), el potencial de estos actantes es estrictamente cesativo en la medida en que el nuevo mundo que se crea tras el reinicio de partida ya no puede concebirse como igual al anterior. De entender que no se crea realmente un nuevo mundo, sino que se retoma el que ya había, este potencial pasaría a ser *pausativo* a efectos teóricos. Aquí abogamos por entenderlo como una cesación con posibilidad de reinicio posterior, en lugar de como una simple pausa.

## Diálogos

A lo largo del juego hay diversos momentos en los que el protagonista utiliza la *omnitool* para conversar con Catherine, que sobrevive en forma de consciencia computerizada y que va guiando al personaje por PATHOS-II. Es quizá en estos instantes de conversación cuando las ideas de un discurso de la complejidad del planteado en *SOMA* se hacen especialmente patentes. Moura (2019, 85-109) ha recogido muchos de estos diálogos en su extenso resumen del juego. Uno de ellos tiene lugar hacia el final, cuando Simon está descendiendo en un ascensor con el objetivo de lanzar al espacio el ARK, una caja negra que contiene la consciencia de todos los empleados de la base marina, ya fallecidos en cuerpo. Durante este trayecto (figura 3), Simon y Catherine tienen una conversación de la que se desprenden muchos de los miedos derivados de la idea transhumanista.

Cuando Simon se entera de que, al trasladar la consciencia a otro contenedor, la anterior pervive en el recipiente que la albergaba, entra en cólera y se llena de angustia ante la posibilidad de que su anterior

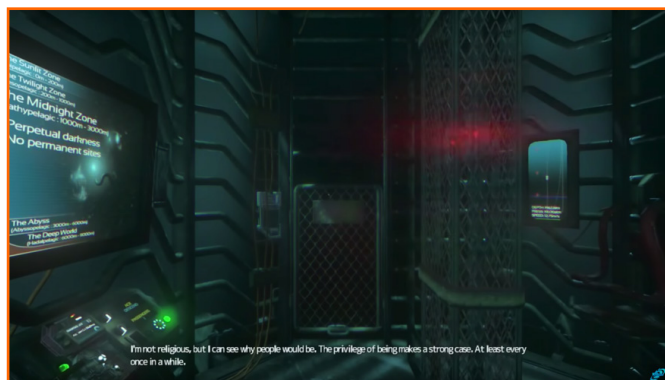


Figura 3. Momento de la conversación en ascensor entre Simon y Catherine. Captura de pantalla realizada a partir del *gameplay* en Youtube de *RabidRetrospectGames* (2015)

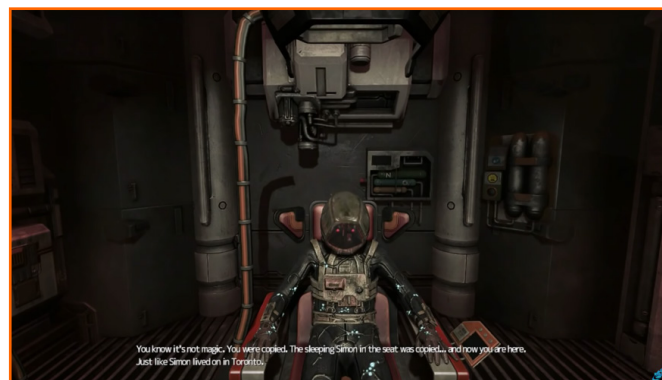


Figura 4. Momento en el que el jugador debe decidir si eutanasiar a su conciencia previa o no. Captura de pantalla realizada a partir del *gameplay* en Youtube de *RabidRetrospectGames* (2015)

yo siga sufriendo o incluso se persone ante él en el futuro. No en vano, hace preguntas y comentarios que reflejan desasosiego ante la propuesta transhumanista: 1) «Have we figured out what happens when we die yet? Is that even possible?»; 2) «What do you think, Catherine, is there a heaven full of redundant copies of the same people? Is there someone up there who'd call me an impostor?»; 3) «I feel so uprooted. There's nothing here that I recognize, nothing that makes me feel like I belong».

Se trata de un fenómeno de fisión psicológica —no de continuidad— en el que uno se convierte en dos (Webber 2019, s. p.). Más que como un trasplante en sentido estricto, cabe entenderlo como una duplicación, similar a lo que ocurre en la procreación humana: nace un nuevo ser vivo, predeterminado genéticamente en mayor o medida, sin que los progenitores mueran necesariamente en el proceso. En la fisión de conciencia que se plantea en *SOMA*, el nuevo ser nace también predefinido en términos de recuerdos, pero a partir de ahí obrará y evolucionará de manera distinta al sujeto matriz. Por ello, Moura (2019, 139) ha catalogado como sectario al personaje de Sarang, el científico de PATHOS-II que promete la inmortalidad bajo la falsa promesa de continuidad. El sentimiento de desarraigo al copiarse como conciencia o incluso la imposibilidad de morir de forma definitiva son, sin duda, dos consecuencias plausibles del transhumanismo.

### Decisiones morales

Uno de los elementos que más poderosamente transmite el discurso transhumanista al jugador son las decisiones morales que ha de tomar en puntos concretos. A lo largo de *SOMA* se presentan fundamentalmente tres de estas tesis, cuando Simon: 1) se copia a sí mismo como conciencia en otro cuerpo y se encuentra frente a

su anterior yo, que —cabe imaginar— sigue sintiendo y se encuentra inmóvil en la silla donde inició el trasplante (figura 4); 2) se encuentra con la última superviviente de la base submarina, una mujer humana ya muy demacrada que tiene que permanecer conectada a una máquina para mantenerse con vida; y 3) ve, en diferentes zonas de PATHOS-II, cuerpos robóticos sin capacidad de movimiento que albergan conciencias de personas.

En los tres casos, Simon tiene dos opciones: acabar con la agonía de las conciencias mediante la destrucción de los cuerpos que las albergan o dejarlas vivas. Estos dilemas inducen al jugador a la reflexión sobre la ética del transhumanismo. Si bien, como destaca Cuzens (2015, s. p.), «these choices have no significant effect on the story's outcome», sí que permiten inocular el discurso bioético en el receptor contemporáneo. De este modo, la idea discursiva de *SOMA* se filtra a través de situaciones tácitas que el receptor entiende y sobre las que reflexiona, con independencia de la decisión que tome en su rol de jugador, si tal.<sup>2</sup> A riesgo de caer en la sobreinterpretación, Moura (2019, 140) ha vinculado la primera disyuntiva con la idea nietzscheana de *Übermensch*, en la medida en que el ser creado mata a su dios para convertirse en algo nuevo. Quizá, en este sentido, la referencia de *Frankenstein* (1818) sea más precisa, dado que narra la creación de otro ser mediante la ciencia, pero sin transferencia mental, y la posterior rebelión de este contra su creador.

### El cuestionario

El cuestionario de *SOMA* conduce directa y explícitamente a las principales ideas transhumanistas que subyacen en el discurso del juego, al tiempo que recuerda al test Voight-Kampff de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, y su adaptación cine-

2. Aunque con algunos matices, como la falta de interacción metaléptica, alguien que ve cómo otra persona juega puede considerarse también un receptor más del discurso videolúdico en cuestión.

matográfica, *Blade Runner*. Se trata de un componente semántico intensional que el jugador encuentra cuando Simon ha conseguido lanzar con éxito el ARK al espacio y se halla como consciencia en el paraíso artificial. De carácter completamente opcional para el curso de la narración, consta de ocho preguntas de respuesta múltiple entre cuatro opciones ya dadas: 1) «How would you describe your physical condition?»; 2) «How would you describe your mental condition?»; 3) «How would you describe your senses?»; 4) «How would you describe the sensation of your new condition?»; 5) «Are you troubled by the fact that you are no longer strictly human?»; 6) «How do you perceive your new existence?»; 7) «Do you think this new existence will be a life worth living?»; 8) «Would you rather be removed from the project and accept death?».

Resulta elocuente que, en general, se trata de preguntas que implican una respuesta elaborada por parte del receptor, no valiendo un *sí/no* en la mayoría de los casos. Que este cuestionario aparezca justo al comienzo y al final de la historia puede considerarse, asimismo, un mensaje encubierto: ¿piensa el jugador lo mismo de la idea transhumanista al terminar el juego que cuando lo empieza? No cabe asegurar categóricamente que el de *SOMA* sea un discurso sesgado a favor o en contra del transhumanismo, pues, a pesar de las potenciales consecuencias negativas que se plantean durante la historia, esta termina de manera aparentemente feliz, con la consciencia de Simon transitando el edén. De haberlo, el objetivo del discurso de *SOMA* es principalmente incentivar la reflexión de los receptores para que extraigan después sus propias conclusiones.

## Conclusiones

En la actualidad, autores como el estadounidense Raymond Kurzweil buscan cómo hacer realidad los postulados transhumanistas. También la neurociencia investiga la implantación y el borrado de recuerdos, entre otros aspectos antes exclusivos de la ciencia ficción. Es al calor de este contexto como surge *SOMA*, metonimia de su *Zeitgeist*. No es casualidad que sea un videojuego de terror, pues refleja las preocupaciones e incertidumbres propias de la época en la que se ha concebido. Con el devenir del tiempo, podría incluso producir risa en lugar de miedo.

Al contrario que otros videojuegos, que incluyen elementos transhumanistas para satisfacer aspectos puntuales de la narrativa o la jugabilidad, *SOMA* se centra casi exclusivamente en el motivo concreto de la transferencia mental. Con ello, despierta inquietudes en el receptor y lo induce a la reflexión sobre el transhumanismo y sus consecuencias. Como afirma Mejeur (2020b, 161), «*SOMA* [...] has demonstrated how games can explore complex philosophical concepts». Aunque el tema en sí, como se ha revisado, es ya clásico en el género de ciencia ficción, *SOMA* ha sido el primer videojuego en ahondar en el mismo de manera unívoca y profunda, lo que lo hace merecedor de

un examen monográfico. Su condición de *walking simulator* propicia, igualmente, que el discurso llegue al jugador de modo más directo, sin apenas efecto de «ludonarrative dissonance» (Hocking 2007, s. p.). Como contrapartida, las mecánicas de juego son más limitadas, lo que puede no dar cuenta de toda la dimensión semiótica del videojuego en contraste con otros medios artísticos como el cine.

Si el videojuego es un sistema capaz de generar sentimientos complejos en el jugador, la angustia o la duda existencial que *SOMA* puede despertar en un receptor contemporáneo no son sino reflejo de su identificación con la realidad y de la adscripción del discurso a su contexto de producción. Solo el tiempo dirá si, además, *SOMA* tuvo algo de anticipatorio.

## Referencias bibliográficas

- Anable, Aubrey. «Introduction: Video games as structures of feeling». *Playing with feelings: Video games and affect*, 7-21. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. DOI: <https://doi.org/10.5749/j.ctt20mvgwg>
- Bajtín, Mijaíl. «Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica». En *Teoría y estética de la novela*, 237-409. Madrid: Taurus, 1989.
- Bobes, María del Carmen. *La novela*. Madrid: Síntesis, 1993.
- Caillois, Roger. *Man, play and games*. Urbana / Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- Cuzens, Donnie. «SOMA: Philosophy of unanswered questions». *Medium*, 2015. <https://medium.com/@Donnie.C/soma-philosophy-of-unanswered-questions-63e23575e589>.
- García, Shaila, Aarón Rodríguez y Marta Martín. «Aprender de la caída, hacer con el desgarro: paradojas de la melancolía lúdica en “Gris”». *Artnodes* 27 (2021): 1-10. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>.
- García Trabazo, José Virgilio. «Un acercamiento al soma en los textos del Rgveda». *Archivum* 70, n.º 2 (2020). DOI: <https://doi.org/10.17811/arc.70.2.2020>.
- Grip, Thomas y Jens Nilsson. *SOMA*. Suecia: Frictional Games, 2015.
- Hocking, Clint. «Ludonarrative dissonance in bioshock». *Click Nothing*, 2007. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)
- Hulm, George, Robert Poncelet, Vitor Rodrigues y Graham Donnelly. «break». *Proceedings of the 30th International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI)*, 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/HCI2016.53>.
- Humphrey, Nicholas. *Seeing red. A study in consciousness*. Harvard: University Press, 2006.
- Mejeur, Cody. «Neuroqueer: Contextualizing narrative through embodied experience». *Modern Language Association Annual Convention 2020*, 2020a. DOI: <http://dx.doi.org/10.17613/pnt3-6z04>.

- Mejeur, Cody. «The hunt for queer spaces: Mainstream indie games, representation and limited worlds». En *Indie games in the Digital Age*, 161-183, editado por M. J. Clarke y Cynthia Wang. Nueva York: Bloomsbury, 2020b. DOI: <https://doi.org/10.5040/9781501356421.0014>
- Moriconi, Jey. «Nice, but not necessary: An examination of narrative in horror games». Trabajo Fin de Grado presentado en la University of Iowa, 2017. [https://ir.uiowa.edu/honors\\_theses/319/](https://ir.uiowa.edu/honors_theses/319/).
- Moura, Rafael de. «“Ser” ser humano: projetando o futuro através do humano-máquina nas narrativas dos jogos *Call of Duty: Black Ops III*, *Soma* e *The Talos Principle*». Trabajo Fin de Máster presentado en la Universidade Federal de Pelotas, 2019. <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/5582>.
- Pereira, Felipe y Teresa Alonzo. «Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos». *Anagramas* 15, n.º 30 (2017): 51-64. DOI: <https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>
- Planells, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra, 2015.
- RabidRetrospectGames. «SOMA full game walkthrough no commentary gameplay lets play», 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=lfkpxJmSk\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=lfkpxJmSk_E).
- Reid, Thomas. «Unpublished letters of Thomas Reid to Lord Kames, 1762-1782». *Texas Studies in Literature and Language* 7, n.º 1 (1965): 17-65. <https://www.jstor.org/stable/40753844>.
- Torre, Ezequiel de la. *Aproximación desde el cibertexto a los espacios narrativos del videojuego. El walking simulator*. Trabajo Fin de Máster en Comunicación y Cultura. Universidad de Sevilla, 2018. <https://idus.us.es/handle/11441/79077>.
- Webber, Jordan Erica. «Personal identity and survival». *Ten things video games can teach us (about life, philosophy, and everything)*, versión Kindle. Londres: Robinson, 2019.



**CV****Álvaro Pina Arrabal**

Universidad de Jaén

pina.arrabal@gmail.com

Graduado en Estudios Ingleses y en Filología Hispánica por la Universidad de Jaén, donde también ha cursado el Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas y el Online Master in English Studies. Doctorando en Lenguas y Culturas con una tesis sobre el autor norteamericano Russell Edson, se adscribe al área de Teoría de la literatura y literatura comparada. Ha publicado en torno a diez artículos y capítulos de libro sobre literatura del siglo XIX en adelante, la semiótica del cómic en relación con la literatura o los videojuegos. Ha realizado una estancia de investigación en la Université Paul Valéry 3 de Montpellier (Francia) y ha participado en más de una veintena de congresos científicos.