

PENSAR LA LITERATURA

HASTA LA VICTORIA ZOMBI. USOS POSIBLES DE VIDEOJUEGOS DE ZOMBIS EN EL AULA

E. PABLO MOLINA AHUMADA¹

RESUMEN

Este trabajo propone un análisis de videojuegos de zombis desde una perspectiva semiótico-cultural. Asumido como un texto cultural capaz de condensar información pasada, el zombi funciona además como metáfora expresiva de los miedos sociales del presente y de formas críticas acerca de lo humano. El videojuego de zombi, en diálogo con otros textos en el aula, revela ese papel desestabilizador del zombi en la cultura.

**PALABRAS CLAVE: ZOMBI–SEMIÓTICA CULTURAL–MIEDO–LITERATURA–
DIDÁCTICA**

EL ZOMBI, TEXTO CULTURAL

Zombi refiere al muerto resucitado o vuelto a la vida. Se remonta al acto mágico vudú mediante el cual se resucita a un muerto para convertirlo en esclavo. La RAE refiere a este ritual: “Persona que se supone muerta y reanimada por arte de bujería con el fin de dominar su voluntad”; y consigna también una acepción metafórica: “Atontado, que se comporta como autómata”.

En la vida cotidiana, se utiliza esta segunda acepción para quien ha perdido capacidad de conciencia y es controlado; o bien para quien por cansancio, se conduce sin razonar. En este sentido, “zombi” comparte significado con “robot”, que es un derivado de la palabra checa² para aludir a “servidumbre” y “trabajo duro”.

¹ Doctor en Letras por la UNC, docente-investigador por concurso en la Facultad de Filosofía y Humanidades y en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Áreas de interés: literatura, semiótica de la cultura, cultura digital y crítica cultural del videojuego.

² El término proviene de la obra *RUR* [Robots Universales Rossum] de Karel Capek, 1920.

Algunos rasgos que emergen de este rastreo en torno al “zombi” son: que (ya) no es humano, es decir, es antropomorfo pero no humano. De hecho, se lo representa en proceso de descomposición corporal. Un segundo rasgo es que el zombi aparece como un esclavo, y aquí se abren dos posibilidades: o bien responde al control de alguien; o bien es esclavo de sus impulsos (el hambre insaciable por seres humanos que estén vivos y crudos -es decir, no cocidos como otros alimentos culturales-). Estos rasgos particularizan al zombi como fenómeno cultural y lo diferencian de otras figuras, como el animal, el antropófago, el loco o el monstruo³. Podríamos decir que por su genealogía humana, su hábito predatorio y su particular monomanía alimentaria, el zombi adquiere carácter discreto como significante cultural en la serie de lo terrorífico.

Este recorrido permite mostrar cómo una figura mítico-ritual, recurrente en la literatura popular y de terror, impregna la cultura y cristaliza formas lingüísticas. El zombi gana incluso nueva vida a partir de la segunda mitad del siglo XX, gracias a la traducción cinematográfica de George Romero en 1968, con *Night of the living dead* [La noche de los muertos vivientes]. Desde la perspectiva semiótica cultural de Iuri Lotman (1996), podríamos pensar que el zombi funciona como un “texto cultural” en tanto dispositivo que memoriza y condensa porciones de información cultural, a la vez que permanece expectante a nuevas significaciones a partir del diálogo con otros textos dentro del sistema de la cultura. La visión sistémica de Lotman impide pensar este texto como unidad desgajada del sistema que lo dota de sentido, pues esa figura sintetiza aspectos definitorios de ese sistema. Es decir que el zombi funciona como tropo cultural porque metaforiza aspectos significativos de nuestra cultura y nuestro tiempo.

Asumir al zombi como texto cultural permite apreciar cómo algunos rasgos señalados se vinculan a aspectos culturales recurrentes, como la condición de no muerto pero tampoco vivo (lo que complica el binomio muerte/vida con esta opción intermedia); la condición de esclavo (que contradice la idea de libertad como rasgo humano); y la condición alimenticia impulsiva (lo que trastoca la oposición humano vs. animal y crudo vs. cocido). Proponemos pensar al zombi como un texto cultural que **complica o pone en entredicho esas lógicas de funcionamiento cultural** al revelar visiones de mundo acerca de la humanidad, la sociabilidad, la alimentación, etc., al tiempo que hace visible el

³ Según Raúl Dorra (1994), los monstruos son el resultado de la imaginación insaciable de la cultura para expresar sus deseos, pero ante todo para conjurar sus temores. El monstruo muestra, hace visible, revela el resultado o la consecuencia de un cruce de límites, de una mezcla prohibida, de una desobediencia. Como veremos más adelante, si bien desde nuestra lectura el zombi también “muestra” límites culturales, se diferencia del monstruo en que no es resultado de una desobediencia o un cruce de límites, sino un fenómeno imprevisto e inmotivado –como en la película de George Romero, por ejemplo-. Derivaciones posteriores del texto cultural zombi han vinculado su origen a experimentos científicos – como en la saga *Resident Evil*, por ejemplo- o a enfermedades –como propone la serie televisiva *The Walking Dead* o en el videojuego *The Last of Us*-.

quiebre o la disolución de esas lógicas. El zombi, en tanto texto, modeliza⁴ un estado de desintegración cultural que retoma información memorizada e incorpora nueva información, que engrosa a su vez ese cúmulo informativo acerca del muerto revenido.

APOCALIPSIS ZOMBI

El zombi comunica porque su aparición significa una tensión entre cultura y algo que amenaza con disolverla. De hecho, la principal amenaza del zombi es vaticinar indiferenciación, de modo tal que lo que está en juego no es la supervivencia de los individuos sino la prevalencia de una fisonomía sociocultural. Ahora bien: ¿puede el zombi comunicar esto en el marco de propuestas didácticas en el aula? ¿Sería posible redirigir la marcha hambrienta de estos zombis para leer formas de pensar y sentir de nuestro tiempo? ¿Funciona acaso el zombi hoy como una metáfora de amplio espectro para expresar miedos sociales inespecíficos? Propongo a continuación algunos ejemplos de videojuegos para pensar algunas respuestas.

a) *Defender el hogar*

En una conferencia⁵ le preguntaron a Chomsky por qué consideraba que el tema del apocalipsis zombi había retornado con tanta fuerza en los textos de la cultura estadounidense. Respondió que quizá se trata de una forma de reflexión acerca del miedo y la desesperación de una sociedad asustada, que construye para la fuga o el alivio narrativas en las que pasan cosas terribles. Lo que ocultan esas narrativas es, muchas veces, el hecho de que ese ataque es reacción a una primera acción de opresión, causa silenciada que coloca el *in medias res* en la situación de ataque exterior, que es consecuencia.

Esta reflexión permite pensar la forma del relato de defensa que habilita el zombi, colocando usualmente el foco en la defensa del espacio vital. Tomemos como ejemplo el juego de estrategia *Plantas vs. Zombis* (PopCap Games, 2009)⁶, cuyo objetivo es evitar que los zombis ingresen al hogar y coman el cerebro de los habitantes. El enfrentamiento ocurre en el patio que rodea la casa y el juego exige conocer las propiedades plantas y enemigos para repeler la amenaza a “nuestro” hogar.

⁴ Lotman (1988) prefiere hablar, en sintonía con el término proveniente de la cibernética, de “modelización” antes bien que de representación, porque los distintos sistemas de códigos o “lenguajes culturales” (como la literatura, el cine, las distintas disciplinas científicas, etc.) construyen modelos de mundo según sus posibilidades de significación. El corolario de esta hipótesis es que no sería posible, según Lotman, que el mundo fuera construido a partir de un único lenguaje, sino que serían necesarios siempre al menos dos, en situación de diálogo y mutua relación: de allí el carácter “estereoscópico” de la cultura.

⁵ <https://genius.com/Noam-chomsky-on-the-zombie-apocalypse-annotated>

⁶ Según la calificadora norteamericana ESRB (www.esrb.org), el juego es recomendado a partir de los 10 años de edad. Según la calificadora paneuropea PEGI (pegi.info), se recomienda para mayores de 12 años.

El juego utiliza dibujos animados para convertir el cuerpo zombi en un personaje amigable y a la situación bélica en una secuencia ordenada de movidas. Lo que queremos subrayar es el modo en que el lenguaje animado y la lógica de juegos de tablero despotencian la imagen terrorífica y naturaliza la presencia del zombi, incorporándolo al cotidiano que propone como modelo de mundo este juego. Tratándose de un juego para niños, lo que se busca es tornar inofensiva esa amenaza o al menos restarle dramatismo. Esta caracterización coincide con lo que David Roas (2014) señala para uno de los dos tipos monstruosos que suelen aparecer en textos fantásticos contemporáneos: una forma domesticada y despotenciada que ha sido privada de su excepcionalidad.

El juego provoca un efecto de trivialización de la lucha contra el zombi, tarea que aparece como una tarea rutinaria. Es decir, la amenaza no cesa y mantener limpio el jardín (de zombis) depende no sólo de la eficacia sino también de la constancia: una administración y un sistema de defensa. Es en torno al “hogar” que se despliega este escudo defensivo para impedir la destrucción de la propia identidad (que los zombis “coman el cerebro”) y el “ingreso no autorizado” de estos otros.

La experiencia de juego en *Plantas vs Zombis* puede ser incorporada en una secuencia didáctica que la ponga en diálogo con análisis de discursos sobre el “terrorismo” o la “invasión de inmigrantes”. El concepto de “terrorismo” presenta, de hecho, recurrencia en múltiples lenguajes culturales como las series televisivas, las noticias y los discursos políticos. Una propuesta que haga visible que esta lucha de plantas y zombis reproduce, a otra escala, aquella lógica de “guerra al terror” podría servir para mostrar el modo en que dentro de un sistema cultural, múltiples textos pueden aludir y modelizar (según las posibilidades de significación de cada lenguaje) lógicas dominantes del sistema. La lógica reaccionaria de defensa del hogar también funciona para abordar la actual “crisis migratoria”, es decir, los desplazamientos masivos de personas a causa de conflictos bélicos, inestabilidad política, crisis económica o cambio climático.

b) Fábrica de zombis

Un segundo grupo son aquellos videojuegos que hacen del zombi una manufactura. El zombi se inscribe en la lógica económica, basada en el contexto actual de movilidad fluida del capital y de dominio de las corporaciones.

Cabe mencionar la Corporación Umbrella en la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996)⁷ y el futuro distópico que modeliza a causa del “Virus T”. Con una narrativa compleja y extensa que ha transitado del videojuego al cine, si se recupera en clase de literatura sobre “sagas” o “narrativas

⁷ ESRB: mayores de 17 años. PEGI: mayores de 16 o de 18 años, según el episodio.

apocalípticas” la trama de estos videojuegos, sería visible detrás de estos *survival horror* [juegos de supervivencia y de terror], una crítica política al poder de las corporaciones en el capitalismo transnacional.

Imaginemos una situación de trabajo dialógico de disciplina histórica, economía o matemática con la literatura: la reconstrucción argumental de algún capítulo o bien de varios episodios de la trama develaría genealogías de personajes; vínculos con géneros literarios, de videojuegos o cinematográficos; pero también causas y efectos de los programas narrativos; motivaciones individuales y corporativas; relaciones con sucesos del pasado (como los proyectos eugenésicos del siglo XIX) o eventos presentes (la reaparición de pandemias o el terror a las armas biológicas); lecturas críticas acerca del rol del Estado; proyecciones ecológicas; etcétera. Hay elementos que hacen al contexto de producción y recepción de esta saga que merecen ser retomados analíticamente para que no pase desapercibida su matriz política.

Otro juego que puede trabajarse en el aula, también basado en la isotopía del zombi como flagelo artificial, es *Plague Inc.* (Ndemic Creations, 2012)⁸. Es un simulador de enfermedades que coloca a quien juega tras la misión de crear una “plaga” capaz de extinguir a la humanidad. Se pueden crear distintos flagelos (bacterias, hongos, virus, nanotecnología, etc.) y configurar variables (país de origen, síntomas y secuelas, vías de transmisión, resistencia a medicamentos, etc.). El obstáculo es la capacidad de reacción y rapidez de la humanidad (en realidad, de los países con recursos, sólidos sistemas de salud o infraestructura de investigación) para desarrollar una cura. Una de las campañas del juego propone crear un “virus zombi”.

El juego presenta rasgos típicos de los géneros simulación y estrategia, aunque generando una posición ética complicada para quien juega: ser responsable de un virus de extinción. Más allá de la campaña zombi, el juego pone de relieve cuestiones relacionadas a la demografía y la geografía, la estadística y otras variables políticas, sanitarias, económicas y sociales que cobraron interés tras la aparición del virus SARS-CoV-2 en 2019. Lo particular, claro, es que en *Plague Inc.* el origen del virus es explícito.

La geopolítica del mapa que presenta el juego es interesante porque no es realista. Es decir, modeliza un mapamundi que individualiza algunos países (europeos o de Norteamérica, por ejemplo) y resalta algunas zonas, pero indiferencia otras (África y Sudamérica son conglomerados). Lo que también se plasma es un estado diferencial de desarrollo entre los países que constituyen las variables que pone en juego el simulador. A diferencia de las otras campañas donde la solución al flagelo es

⁸ ESRB: mayores de 10 años. PEGI: mayores de 7 años.

farmacéutica o médica, la campaña zombi incorpora a la cura la necesidad de contener militarmente las hordas.

Si atendemos a la interface del juego, lo primero que llama la atención es el punto de vista cenital ante un mapamundi (similar a la proyección Mercator de nuestros mapas) y la inscripción de esa modelización geográfica en un software de telecomando. Se construye así una posición de poder absoluto cenital modelizada ante un mapa sin personas.

Volvamos a la acepción de zombi como esclavo deliberadamente creado. El “Inc.” en el título del juego, abreviatura de “Incorporated” de nombres de compañías norteamericanas⁹, sugiere el carácter de arma producida por “Corporaciones”. Esto se aleja del relato apocalíptico o del cine catástrofe (afiliado a flagelos inmotivados) y se aproxima a la tradición del ciberpunk. En *Plague Inc.* se trata no de construir narrativas de defensa, sino estrategias de ataque según las cuales quien juega debe agredir a su propia especie.

El juego construye, por así decirlo, una reflexión política acerca del poder o, más bien, acerca del poder para ejercer el poder. Quien juega está empoderado/a, aunque no deja de ser esclavo/a, pues desde el primer instante el juego ya le ha persuadido de asumir como válida la primera decisión de todas: extinguir a la humanidad. Ian Bogost (2007), señala que la retórica de los videojuegos es sumamente persuasiva no por representar con realismo el mundo, sino por elegir de ese mundo aquellos elementos que convierten en necesario y hasta natural el estado de cosas que el juego va a presentar como dado, y que es el mundo asumido por quien juega por el solo hecho de jugar. *Plague Inc.* y *Resident Evil* son excelentes ejemplos del modo en que los videojuegos persuaden mediante el zombi sobre el modo en que corporaciones podrían exterminar poblaciones. El zombi se convierte no solamente en metáfora, sino en metonimia de esa conciencia que comanda: detrás de los ejércitos de zombis, la mano invisible del mercado (corporativo).

c) *Mon semblable, mon frère*¹⁰

Como último ejemplo, mencionemos un videojuego que utiliza al zombi como superficie de refracción de la monstruosa humanidad. Dice Lotman (2006) en su ensayo acerca de la caza de brujas: “El objeto del miedo es una construcción social, un producto de los códigos semióticos con ayuda de los cuales un *socium* dado se codifica a sí mismo y al mundo que lo rodea.” (2006: 20).

⁹ Puede consultarse la entrada “Inc.” en Cambridge Dictionary en línea: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inc>

¹⁰ Charles Baudelaire. “Au Lecteur”, *Fleurs du mal*, 1857. “Mi semejante, mi hermano” (nuestra traducción).

Somos una cultura particularmente temerosa del otro y su contagio, sobre todo si como señala Chomsky su llegada es reacción a la opresión ejercida en un primer momento.

El zombi aparece como un espejo deformante de esos sistemas sociales que regulan la vida. “Mi semejante, mi hermano”, interpela Baudelaire al lector en *Las flores del mal*, y esa condición del otro-espejo aplica aquí para pensar un uso político del zombi como denuncia de una pérdida de humanidad.

Lotman (2006) señala que las situaciones de crisis permiten vislumbrar la transgresión cometida, pero también las lógicas de punición y los parámetros de normalidad que las orientan. Es decir que desordenando, el zombi incentiva el reordenamiento social al hacer recordar lo olvidado o resignificar lo que había perdido sentido. Sara Ahmed (2015) pone en jaque la definición cotidiana de “miedo” para proponerlo no como sentimiento de individuos, sino como forma de relación entre cuerpos, relación sedimentada históricamente por asociaciones anteriores que se han “pegado” a esos cuerpos como estereotipos que restablecen, una y otra vez, esa distancia entre cuerpos. Es decir: el miedo no es una reacción a propiedades de otro, sino un modo de vinculación entre cuerpos que se construye en ese espacio “entre” ambos. De hecho, el miedo funciona particularmente bien cuando la relación entre yo y otro se construye según la fantasía canibalística de que uno absorbe al otro, lo que cuadra perfectamente con el zombi.

A partir de esa definición, Ahmed explica cómo el miedo “construye” al objeto temido; regula su ubicación y la de los cuerpos que temen; y cómo ese miedo funciona políticamente para asegurar formas de lo colectivo, mediante la regulación de su aparición o permanencia. La narrativa de la crisis puede funcionar para justificar el mantenimiento de un estado de excepción y el miedo se convierte así en el combustible de tecnologías de gobierno.

Pensemos a partir de esto el videojuego *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)¹¹, un juego de acción del género supervivencia. Premiado y aclamado por la crítica, con una trama compleja, impresionante caracterización de personajes, esmerado acabado técnico y estético y música de impacto emocional a cargo del compositor argentino Gustavo Santaolalla, el juego remite a un futuro apocalíptico donde gran parte de la especie humana se ha convertido en zombi por causa de un hongo¹². Ese flagelo ha transformado a los seres humanos en seres irracionales, caníbales: no son estrictamente zombis, pero la irracionalidad, la antropofagia, la deformidad corporal y el hecho de seguir activos después de muertos (sus cuerpos diseminan esporas) los aproxima al zombi.

¹¹ ESRB: mayores de 17 años. PEGI: mayores de 18 años.

¹² Esa situación imaginaria se basa en realidad en el modo de infección de un hongo existente, el *Cordyceps unilateralis*, que afecta el comportamiento de algunos insectos, como las hormigas.

El juego focaliza su trama en la vivencia de Joel y la adolescente Ellie, en una cruzada por territorios invadidos no solamente por seres infectados, sino también por humanos inescrupulosos cuyo único propósito es sobrevivir. La narrativa del miedo moviliza la discusión acerca de los valores a preservar, sobre todo en el contraste de los motivos que impulsa a los protagonistas y sus oponentes. Su pasado y sus perspectivas de futuro se compaginan con la visión que el juego ofrece acerca de la crisis, con una panorámica que incluye a zombis y a otros seres humanos que harán cualquier cosa por sobrevivir.

El juego busca el involucramiento emocional de quien juega, implicándolo/a en la resolución de la peripecia de Joel y Ellie. *The Last of Us* desafía en todo momento a encontrar los pasajes y márgenes de movilidad a través de un territorio tabicado, con lo cual se puede abordar en clase de literatura recuperando no solamente la larga tradición del viaje iniciático del mito, la literatura de viaje y la novela de aventura, sino también la novela de carretera que inaugura Kerouac o el género cinematográfico de la *road movie*, con obstáculos de camino que no son solo los zombis, sino también la traición, la mezquindad y las disputas de poder entre supervivientes.

La crisis ha generado en este mundo ficcional el despliegue de grupos militares y el establecimiento de un estado de excepción. Frente a esa lógica, surge un grupo disidente (Las Luciérnagas) que propugna el restablecimiento de formas democráticas. La pugna de esos proyectos envuelve el viaje de Joel y Ellie y calibra la reflexión acerca del contrato social. Es decir que sin constituir una obra de tesis, *The Last of Us* explora y permite experimentar esa intemperie de la sociabilidad reducida a su mínima expresión.

Esa intemperie de lo social no se presenta de manera simplista como tensión zombi atacante/hogar defendido, sino como un interregno de relaciones conmovidas por la crisis y que buscan renegociar nuevamente los límites de lo social, tema que podría ser abordado desde la filosofía, la historia o la literatura rastreando otros momentos de crisis política. Como vemos, el zombi sirve aquí como elemento sísmico de los principios éticos y políticos de la cultura tal como la conocemos.

“NO ES ASÍ, DEJATE MORDER”

El zombi es, quizá junto al vampiro, uno de los textos de la cultura de nuestro tiempo más eficientes a la hora de condensar miedos sociales e iluminar formas ideológicas a través de las cuales se afronta ese temor. Sintetizando los textos que hemos analizado, podríamos reconocer dos significados del zombi que orienten secuencias didácticas con videojuegos en el aula.

Por una parte, videojuegos de mirada conciliatoria que borran la monstruosidad del zombi y lo trivializan hasta hacerlo cotidiano. La poética del zombi funciona allí desactivando los rasgos repulsivos de su apariencia y sus acciones en un retrato paródico o cómico, en un lugar pasivo y dentro de un entorno controlable. Esta naturalización del zombi modeliza un mundo simplificado que mantiene el statu quo.

Hay otro grupo de videojuegos donde la amenaza zombi deriva no solo de su contagio, sino también de su capacidad para borrar la diferencia entre vivos y muertos. Lo que asusta del zombi es su potencia política para indiferenciar y anular la diversidad de lo social, una metáfora estupenda para (re)pensar por refracción oposiciones maniqueas que establecieron relaciones de miedo con el otro.

Si la experiencia de jugar videojuegos de zombis (repeliendo oleadas, comandando hordas o sobreviviendo a ellos) se incardina en una propuesta didáctica, puede incentivar algunos de estos puntos de reflexión. Una buena estrategia de tratamiento didáctico del texto cultural “zombi” puede ser construir secuencias de textos, poniendo en diálogo el videojuego con dispositivos artísticos, literarios o cinematográficos, o en adyacencia con otros discursos sociales. De ese modo, quizá pueda el zombi mostrar su faceta refractaria de lo social.

Como repite el estribillo de “Apocalipsis Zombi” (2017)¹³, la canción del Cuarteto de Nos, tal vez se trata de relajar la resistencia y permitir el ingreso del zombi (y el videojuego) al aula para percibir qué mundo modeliza y desde qué mundo se posiciona para construir sentido. Dejarse morder por el zombi, en definitiva, para dejar de “ser así” y explorar otra cosa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ahmed, Sara (2015) “La política afectiva del miedo” en *La política cultural de las emociones*.

México, PUEG-UNAM, pp. 105-132.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games*. Cambridge-London, The MIT Press.

Chomsky, Noam (s/f) “On the Zombie Apocalypse” (entrevista). Disponible:

<https://genius.com/Noam-chomsky-on-the-zombie-apocalypse-annotated>

David Roas (2014) “El monstruo posmoderno y los límites de lo fantástico” en Flavia García, Ma.

¹³ Link al video oficial del tema en el canal YouTube del grupo: <https://www.youtube.com/watch?v=xSGasP76AwQ>

Delumeau, Jean (2012) *El miedo en Occidente*. Madrid, Taurus.

Dorra, Raúl (1994) “¿Para qué los monstruos?” en *Elementos*, nº 22, Vol. 3, pp. 13-19.

Landowski, Eric (1999) “Sobre el contagio” en Eric Landowski, Raúl Dorra y Ana Claudia de Oliveira (eds.) *Semiótica, estesis, estética*. Sao Paulo-Puebla, EDUC-UAP, pp. 269-278.

Lotman, Iuri (1988) *Estructura el texto artístico*. Madrid, Fundamentos.

Lotman, Iuri (1996) *La Semiosfera I*. Madrid, Cátedra.

Lotman, Iuri (2006) “La caza de brujas: Semiótica del miedo” en Bajtín et al. *El pensamiento cultural ruso en Criterios 1972-2008*. Selección y traducción de Desiderio Navarro. La Habana, Cuba, pp. 14-34.

VIDEOJUEGOS CITADOS

Capcom (1996) *Biohazard/Resident Evil*. Japón, Capcom.

Naughty Dog (2013) *The Last of Us*. California, Sony Interactive Entertainment.

Ndemic Creations (2012) *Plague Inc*. Bristol, Ndemic Creations.

PopCap Games (2009) *Plants vs. Zombies*. California, Electronic Arts.