

Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial

Antonio J. Planells¹

Recibido: 18 de marzo de 2020 / Aceptado: 10 de agosto de 2021

Resumen. El laberinto ha sido tradicionalmente una de las estructuras físicas, psicológicas y simbólicas más relevantes y enigmáticas del mundo cultural occidental. Fértil como marco mítico para la literatura y el cine, apenas se ha explorado su impacto en el diseño de los videojuegos contemporáneos. Por ello, en este artículo exploramos cómo el laberinto, entendido como criterio de diseño físico y mítico, ha inspirado el videojuego tanto desde la perspectiva ludológica e interactiva como desde la visión simbólica de los mundos ludoficcionales. A partir de la herencia del juego analógico y los primeros videojuegos, realizamos una primera delimitación conceptual entre juego unicursal o *labyrinth*, multicursal o *maze* y rizomático. Acto seguido, aplicamos las dos primeras figuras al videojuego actual y analizamos las figuras centrales del mito – Teseo, el Minotauro y Ariadna – y su rol en la conformación de viejas y nuevas heroicidades, la concepción de la otredad y el mal y el juego como sendero vital interactivo.

Palabras clave: Videojuegos; laberinto; Teseo; Minotauro; Ariadna.

[en] The videoludic labyrinth as a mythical structure: from Teseo's multicursal search to Ariadne's thread

Abstract. The labyrinth has traditionally been one of the most relevant and enigmatic physical, psychological and symbolic structure of the Western cultural world. Fertile as a mythical framework for literature and film, its impact on the design of contemporary video games has barely been explored. Therefore, in this article we explore how the labyrinth, understood as a criterion of physical and mythical design, has inspired the video game both from the ludological and interactive perspective and from the symbolic vision of ludofictional worlds. Based on the heritage of analogical games and the first video games, we make a first conceptual delimitation between unicursal or labyrinth, multi-cursal or maze and rhizomatic games. Then, we apply the first two figures to the current video game and we analyze the central figures of the myth - Theseus, the Minotaur and Ariadne - and their role in the formation of old and new heroicities, the conception of otherness and evil and play as an interactive life path.

Keywords: Video games; labyrinth; Theseus; The Minotaur; Ariadne.

Sumario: 1. Introducción. 2. El laberinto conceptual. 3. Entrando en el laberinto: la mutación lúdica del relato clásico. 4. El nuevo Teseo. 5. Asterión: Otredad y humanidad. 6. La reivindicación unicursal de Ariadna. Referencias.

Cómo citar: Planells, A. J. (2021) Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. *Arte, Individuo y Sociedad* 33(4), 1079-1093.

¹ Universidad Pompeu Fabra (España)
E-mail: antonioplanellselamaza@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7396-2751>

1. Introducción

El laberinto es, posiblemente, uno de los misterios mitológicos más extendidos en el tiempo. Una de las perspectivas historiográficas más populares (y no por ello menos discutidas) asigna su origen etimológico al griego *lábrys* (Santarcangeli, 2002, p.61), la idea de doble hacha o hacha de doble filo presente en gran parte de marcos y pilares que se descubrieron en Cnosos, ciudad minoica que ocultaba el Minotauro. De este modo, el símbolo físico daría nombre al palacio y, por ende, al concepto estructural del laberinto. Pero la complejidad de la figura laberíntica no se agota en su fuente etimológica. Sus oscuros significados se oponen a su clarividente manifestación; un laberinto “se reconoce cuando aparece” (Kerényi, 2006, p.52) y nos remite inmediatamente a un conjunto de prácticas arcaicas en forma de espiral o meandro en el que tan relevante es el camino marcado como el camino que se transita. De este modo, el misterio del sendero es, en sí mismo, el misterio de su contenido simbólico y mitológico. Ya en Babilonia el laberinto aparecía en su forma más simple y sencilla en las tablillas de arcilla, conectando el misterio con posteriores referencias semióticas presentes en las monedas cretenses o en las primitivas estructuras nórdicas. Del mismo modo, el ideal de laberinto inspiró tanto estructuras arquitectónicas que veían en su entramado físico y simbólico una evocación religiosa y trascendente (como es el caso del templo especular de Amenhotep o el laberinto de Hawara, entre otros) como proyectos urbanísticos celestiales, conectándose así con las “ciudades en el centro del laberinto” de Troya y Jerusalén (Santarcangeli, 2002). Del mismo modo, a la dimensión física como espacio para lo trascendente, el laberinto también se ha manifestado, en relación a particulares contextos históricos, como una dimensión simbólica en sí misma. Un caso relevante, propio de las escrituras cuneiformes, es la línea laberíntica que dotaba de sentido profético a los intestinos de los animales sacrificados, un “palacio de las vísceras” de recovecos y caminos perdidos que conectaba lo divino con lo humano (Kerényi, 2006, p.54).

El laberinto también ha jugado un rol estructural y simbólico en el acervo cultural vinculado a las experiencias lúdicas. Así, lo encontramos en los bellos y complejos jardines donde la nobleza disfrutaba de sus paseos (y que decaen con la Revolución Francesa) (Verdi, 2004), en los más esenciales juegos infantiles, en la danza (Kerényi, 2006), en los pasatiempos de revista y también, en la literatura y el cine (Mateu, 2017). Así, por ejemplo, una de las manifestaciones literarias más célebres aparece con la última misión del espía Yu Tsun y la concepción del laberinto como confusión simbólico-temporal antes que espacial (Pantoja, 2012) en el relato de Borges “El jardín de los senderos que se bifurcan” (1941).

En el presente artículo nos preguntamos y analizamos cómo el laberinto, entendido como estructural primordial y mítica, ha inspirado el videojuego tanto desde la perspectiva física como desde la visión simbólica. El videojuego, gracias a una marcada herencia de estructuras lúdicas derivadas tanto de los juegos analógicos de la antigüedad como de los juguetes y los juegos de mesa contemporáneos, parte, desde sus orígenes, de un marco laberíntico esencial.

Por ello, aquí nos proponemos analizar el videojuego como un mundo ludoficcional (Planells de la Maza, 2015 y 2017), es decir, como un sistema concatenado de mundos posibles que simulan, desde una cierta autonomía referencial, un modelo mítico (Durand, 1993) y arquetípico (Jung, 2009) estructurado y vertebrado a partir del laberinto físico y/o simbólico. Por lo tanto, el laberinto marcará tanto la definición

ficcional y motivacional de los distintos actantes (Greimas, 1971) como la dimensión interactiva del jugador y el estado del mundo de juego en su noción posibilista y actualista.

2. El laberinto conceptual

Mientras que en español la palabra “laberinto” es unívoca (esto es, una estructura diseñada para generar confusión y dificultar la salida de la misma) en otros idiomas la cuestión es más compleja. En el caso del inglés, se establece una distinción clara entre los sustantivos *labyrinth* (que podemos denominar como laberinto unicursal) y *maze* (o laberinto multicursal) (Espelt, 2008; Fernández Vara, 2007).

Por un lado, el laberinto unicursal o *labyrinth* en inglés está diseñado sobre un camino que no conlleva, necesariamente, una sensación de confusión o pérdida. Por muy compleja que sea su estructura, el laberinto unicursal permite siempre encontrar su salida, simplemente siguiendo el sendero que delimitan sus muros. En este tipo de estructuras lo relevante no es cómo encontrar la salida, sino precisamente el camino que sucede hasta ella. Lo encontramos así en jardines o en otras estructuras de ocio donde lo interesante radica, precisamente, en la actividad de paso. En cambio, el laberinto multicursal o *maze* busca, precisamente, la multiplicidad de rutas y caminos provocando así el desconcierto y la ausencia de una ruta clara. El laberinto multicursal es, pues, la estructura de la búsqueda y el reto del espacio físico o simbólico. Esta dualidad entre *labyrinth* y *Maze* es fundamental para entender el diseño y evolución de los juegos y videojuegos.

Por un lado, el modelo unicursal restringe los movimientos del jugador en un espacio acotado y lineal, por lo que su propuesta lúdica se aleja del reto espacio-temporal y se acerca a una experiencia mucho más guiada (Fernández Vara, 2007). Encontramos toda una extensa tradición de laberintos unicursales en la historia del juego analógico previo a la llegada del videojuego. Los primeros juegos de la antigüedad como el Senet, el Mehen o el Juego Real de Ur, proponían un sistema unicursal categorico: los jugadores deben avanzar en un sistema de casillas, siempre hacia adelante, mediante mecanismos de azar (Parlett, 1999). Más allá del factor lúdico finalista (ganar la carrera propuesta), los laberintos unicursales clásicos de los juegos analógicos proponen una mayor comprensión del hecho trascendente y religioso. Así, lo relevante del Senet o del Juego Real de Ur, desde el punto de vista simbólico, pasa por la significación de sus casillas, tanto para el jugador como sujeto social de una comunidad como por los efectos lúdicos que impactan en la estructura de juego. Un ejemplo particularmente interesante de la relación entre el juego como sistema lúdico y el acto simbólico-religioso del jugar lo encontramos en el clásico y ya olvidado *Mehen*. Durante el periodo Predinástico, el *Mehen* se consolidó como un juego que aunaba la popularidad de un juego asequible en materiales y accesible en reglas con el carácter trascendente de su temática religiosa (Piccione, 1990). El *Mehen* evoca, precisamente, el Dios Serpiente (*Mehen* significa “la que se enrosca”), el espíritu benévolo que protege el carruaje de Ra en su viaje por el Inframundo, antes de volver a manifestarse como el poderoso Sol. Por ello, jugar al *Mehen* equivalía a reseguir el laberinto, el camino infestado de peligros que realizaría Ra bajo la protección y tutela de la Serpiente. Así, el laberinto unicursal no solo genera una experiencia de juego concreta (avanzar en un laberinto que no busca la confusión),

sino que también pone en conexión, durante el viaje lúdico, al hombre con los dioses, la muerte o el inframundo (Robinson, 2015). Incluso en juegos posteriores hasta prácticamente la llegada del juego moderno encontramos contenidos moralizantes o ideológicos en estructuras unicursales, siendo los ejemplos más populares el *Juego de la Oca* (que deriva precisamente del *Mehen*), el *Juego de la Vida* o el popular *Monopoly* (Martínez Vazquez de Prada, 2008; Donovan, 2017; Orbanes, 2004). De este modo, la lógica unicursal no se centra en la confusión espacial con un objetivo claro sino en la inmersión y el goce lúdico de los distintos caminos del trayecto, sin perjuicio del componente competitivo finalista.

Cosa distinta es, por supuesto, el *maze* o laberinto multicursal para el diseño lúdico. El potencial de juego centrado en múltiples caminos físicos emerge, ya con fuerza, con la aparición de los *pinballs*, juegos electromecánicos frenéticos donde el jugador debe guiar una bola metálica por un auténtico laberinto de pasos a nivel, túneles y *bumpers* con el objetivo de obtener la máxima puntuación. De hecho, resulta imposible entender el videojuego contemporáneo sin todo este acervo tecnológico y lúdico (Huhtamo, 2005; Mateu, 2017) que impactaría, de manera determinante, en las formas de interacción laberínticas. Así, existe una transición lógica entre la experiencia posibilista multicursal del espacio de juego cerrado del *pinball* y las pantallas de los primeros videojuegos arcade. El laberinto multicursal está presente en juegos como *Pac-Man* hasta otras propuestas más dinámicas a medida que la tecnología y los modelos de representación e interacción han ido evolucionando (Planells de la Maza, 2011) hasta convertir los juegos de laberintos en un género específico dentro del ocio digital (Mateu, 2017).

Junto al modelo unicursal o *labyrinth* y el multicursal o *maze* destaca el laberinto rizomático, herencia conceptual de Deleuze y Guattari (2004), como la mayor formulación existente de libertad espacial. En este sentido, el modelo rizomático explota las múltiples posibilidades del videojuego como agregador de contenidos para proporcionar una vasta experiencia de navegación espacial (Fernández Vara, 2007). El juego rizomático, aunque laberíntico, es masivo, amplio, insondable. La pérdida no radica tanto en los múltiples caminos determinados como en los potenciales caminos por determinar. Empodera al jugador en un marco de “libertad dirigida” (Navarro Remesal, 2016) en el que el creador del laberinto establece unas pautas de movimiento e interacción que simulan una situación de libertad. Es precisamente esta promesa de libertad, este laberinto de la vida en el que supuestamente todo camino es elegible, la forma lúdica favorita del videojuego *mainstream* actual. De este modo, la evolución del juego digital se ha enfocado hacia la conquista de un laberinto más determinable que determinado, más exploratorio y fragmentado que confuso y unitario. Títulos como *Minecraft* o *Terraria* priman precisamente este tipo de juego creativo con el espacio más que en el espacio, mientras que los relatos fragmentados en *The Witcher 3: Wild Hunt* o *Red Dead Redemption 2* conforman una perspectiva, la de los mundos abiertos, en los que el carácter rizomático del espacio forma parte central de la experiencia lúdica.

Los laberintos unicursales, multicursales y rizomáticos responden a modelos estructurales de organización en el que el jugador puede desplazarse e interactuar, pero por sí mismos no pueden trasladar la carga mitológica que tiene el laberinto en su concepción más trascendente. Para ello, es necesario ubicar el laberinto como espacio en un contexto mitológico que dé sentido a lo simbólico en lo lúdico y, en particular, a la configuración actancial de dichos mitos.

3. Entrando en el laberinto: la mutación lúdica del relato clásico

El protagonista en el mito del laberinto recae, sin lugar a dudas, en Teseo, hijo de Egeo y paradigma del héroe ateniense (García Gual, 2003). Tanto su valentía a la hora de afrontar complejos retos como su templanza y liderazgo en la toma de decisiones definieron un carácter heroico que simbolizó, en la lucha contra el Minotauro, el auge de la polis de Atenas ante el poder de la monarquía de Cnosos (Mills, 1997; Cox, 2005). Por otra parte, el monstruo engendrado por Pasífae vino a representar, en primera instancia, el horror antinatural que subvertía las virtudes humanas y, ya en el marco del cristianismo, la representación del diablo y de la condena eterna (Kerényi, 2006).

En esta oposición entre un Teseo virtuoso-mesiánico y un Asterión indecente el laberinto simbolizó el complejo sistema vital por el que el ser humano debe transitar; las distintas decisiones que lo pueden acercar más a uno de los dos polos de dicha dualidad.

La transformación de Teseo durante el tránsito mítico es relativamente sencilla y clara gracias a la fácil traslación de una esfera de valores positivos y universales: de un héroe valiente y sabio, símbolo del poder del hombre ateniense, a la encarnación mesiánica de Cristo. En cambio, la evolución de la figura del Minotauro revestirá mucha más complejidad e interés. Asterión es fruto de una relación escandalosa, censurada por la razón humana y despreciada por los ideales divinos. El daño producido por Poseidón se dirige al prestigio de Minos, a su familia y linaje. De poco sirve ser el rey más importante del mundo helenístico cuando el legado queda asociado a un horror animal. De este modo, el rey cretense decidió anular la dimensión humana del ser en un doble proceso: eliminando su nombre (de Asterión a Minotauro) y escondiéndolo de la sociedad en un laberinto sin salida (Mills, 1997) cuyo centro, el monstruo, será la perdición de todo aquél que se aventure a explorarlo (Buhigas, 2013).

Por ello, desde una primera perspectiva lúdica, si el laberinto es el espacio en tránsito, Teseo es el héroe-avatar y el Minotauro el reto a superar. Esta distribución actancial configura una estructura-marco que está presente de manera natural en la génesis del juego analógico moderno y en el videojuego de primera generación. De este modo, el nacimiento del juego de rol con *Dungeon and Dragons* en 1974 plantea, esencialmente, las aventuras de un grupo de héroes (unos Teseos configurables por el jugador) que deben explorar una mazmorra (el concepto moderno de laberinto – *maze*) plagada de enemigos (la representación del Minotauro). Junto al juego en papel y lápiz, el videojuego ha explorado y replicado esta estructura-marco, incluso en títulos contemporáneos de mayor complejidad espacial (como por ejemplo, *Divinity: Original Sin* (2014) o la saga *Dragon Age* (2009-2014)) donde la heterogeneidad de las historias y las opciones lúdicas permiten una mayor diversidad. Así, el videojuego derivado del género del rol sigue usando el eje Teseo-Minotauro como mito primordial para estructurar de manera fundamental su propuesta lúdica. Pero el género del rol no será el único en hacer uso de esta estructura.

En 1985, *Super Mario Bros* se convirtió en el estandarte de Nintendo y, por ende, en el emblema del *star system* videolúdico. El juego original, lanzado con la consola de 8 bits Nintendo Entertainment System (en adelante, NES), proponía una experiencia lúdica centrada en la superación de plataformas distribuidas en niveles cada vez más complejos. A mayor progresión mayor dificultad. Según el manual del juego, el héroe, Mario, debía encontrar y liberar a la princesa Toadstool, ahora prisionera

del Rey Koopa, también conocido posteriormente como Bowser. La princesa era la única capaz de deshacer el hechizo que había convertido a los habitantes del Reino del Champiñón en piedras, ladrillos y cactus. En una primera lectura, *Super Mario Bros* ya expone un eje claro entre el bien y el mal encarnados ambos por Mario (Teseo) y Bowser (el Minotauro), con la princesa Toadstool (Ariadna) como medio de salvación. No obstante, la estructura simbólica del mito presente en el juego de Nintendo va más allá.

Por un lado, Mario emerge como un héroe virtuoso con plenas capacidades para cumplir la misión. Forastero en tierra extraña (como Teseo en Cnosos), Mario se enfrenta a una macroestructura que esconde, en sus niveles más profundos, al enemigo final y a la princesa. Los niveles de Super Mario aparecen así como construcciones complejas y altamente irracionales cuyo único objetivo es dificultar el avance del héroe. Los hitos de este laberinto de la confusión son castillos donde, de manera cíclica y al final de cada mundo, Mario vence a una imagen de Bowser y un habitante del Reino del Champiñón recuerda a Mario que la princesa siempre está en otro castillo. Este viaje en adelante y en círculo, la iteración del viaje del héroe, deriva, con mucho empeño, en un nivel final en el que el Bowser real se enfrenta al héroe y finalmente la princesa es liberada. Si bien el juego nunca deja en claro cuál es la motivación principal de Mario sí establece como destinador, en terminología de Greimas (1971), al Reino del Champiñón. La llamada a la aventura del monomito del Campbell (2018, original de 1949) implica pues el retorno de la princesa como petición expresa de sus súbditos, del mismo modo que la muerte del Minotauro fue la misión asumida de manera voluntaria por Teseo como acto de liberación del pueblo ateniense frente al poder minoico.

Por otro lado, Bowser encarna un ser maligno y participa, en su forma de dragón de la “intercambiabilidad minotauro-dragón y consiguientemente Teseo-San Jorge: las parejas que forman respectivamente se inscriben en la larga tradición mítica del héroe salvador de una doncella. (Perseo, Belerofonte, Jasón, Teseo, Herakles, etc.)” (Revilla, 1978, pp.63-64). Desconocemos la motivación del antagonista, por lo que su actuación, disruptora de la normalidad vital y en consonancia con lo monstruoso, emerge como “negación de una vida plena: oscuridad, coerción, prisión, violencia.” (Revilla, 1978, p. 64).



Figura 1. Super Mario y la búsqueda iterativa de la princesa. Fotograma del juego original de Nintendo, 1985.

4. El nuevo Teseo

El Teseo videolúdico que deriva tanto de los principios fundacionales del juego de rol como de las traslaciones simbólico-textuales del mito original (y que hemos ejemplificado con el ya clásico *Super Mario Bros*) ha encontrado, en el videojuego contemporáneo, un espacio de experimentación y mutación fundamental. Hijo de su tiempo, el juego digital también ha visto como el héroe incólume de la tradición griega (y que, como se ha dicho, posteriormente encarnaría las virtudes cristianas) se ha visto afectado, en forma y contenido, tanto por la postmodernidad como por los contextos sociales actuales, en especial por la crisis económica más reciente (Pérez Latorre et al., 2017).

Por ello, el nuevo Teseo ya ni ejemplifica ni encarna los más altos valores deseables desde lo ético y lo moral, sino que se construye a partir del reflejo social. El héroe especular o cibertextual (Molina, 2015) ya no está formado de luz, sino de grises y sombras. La decisión y la valentía da paso a la duda, la incapacidad y el desempoderamiento, una situación inédita y anómala en un juego digital más acostumbrado a la epicidad y a la infalibilidad de la acción interactiva. El viaje personal por su laberinto vital está desprovisto de la ayuda de Ariadna y del apoyo popular; la nueva heroicidad es individual, solitaria y, en cierto modo, alienante.

Uno de los mayores giros realizados sobre la estructura de *Super Mario Bros* lo tenemos en *Braid* (2008), uno de los primeros títulos en inaugurar formalmente la corriente ambigua y compleja de lo *indie* (Pérez Latorre, 2016). En este título, la relación actancial entre el héroe, la doncella y el monstruo juega al engaño. Tim, el protagonista, busca efectivamente a su princesa, pero a lo largo del juego va quedando claro que él cometió algún tipo de error que provocó que ella se fuera, hasta que descubrimos que realmente la princesa está huyendo de nuestro héroe. El foco sobre Tim juega a la convención de género para, posteriormente, desarticular esta suposición convirtiendo a nuestro Teseo particular en un acosador obsesivo, al Minotauro en una figura de salvación y al laberinto en un espacio físico de persecución.



Figura 2. *Braid* o la inversión actancial del mito de Teseo y el Minotauro. Fotograma del juego original de Jonathan Blow, 2008.

Por otro lado, algunos videojuegos populares han mostrado este nuevo Teseo sometido a un laberinto mental del que apenas pueden escapar. En *Bioshock* (2K, 1997) el protagonista, Jack, sobrevive a un accidente de avión para acto seguido verse atrapado en un laberinto subacuático muy peculiar: Rapture, una ciudad basada en una utopía fallida en una especie de ucronía de los años 60 del siglo XX, donde los mutantes y las máquinas han enloquecido. Jack busca la salida del laberinto y pronto encuentra a su particular Ariadna; Atlas, un superviviente del recinto, guía los pasos del héroe mediante un sistema de radio hasta Andrew Ryan, el líder de la ciudad. Tras acabar con él, Jack descubre que nació en Rapture y que fue genéticamente diseñado para obedecer todas las órdenes que contenían la estructura “¿..., quieres?” (en inglés, “Would you kindly...?”). Curiosamente, el apoyo de su Ariadna particular se torna en la figura de Minos, el rey déspota y controlador; Atlas es, en realidad, Frank Fontaine, el enemigo directo de Ryan y creador genético de Jack. De este modo, *Bioshock* (en el fondo, una lectura paródica de *La Rebelión de Atlas* de Ayn Rand (2019, original de 1957) y, en general, de todo el movimiento Objetivista) desempodera a Teseo y lo convierte en una marioneta del poder negándole toda posibilidad a decidir. Aquí resuenan los resortes del héroe alienado, amnésico y, por supuesto, desprovisto incluso del mínimo *I would prefer not to* del célebre y cómico Bartleby.

El héroe alienado también encontrará su reflejo en videojuegos bélicos, tanto en el lado del soldado-protagonista que entra en el laberinto como en el civil que intenta huir del mismo. En el primer caso, *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012) evoca un viaje al corazón de las tinieblas, un *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) interactivo en el que el capitán Martin Walker y su escuadrón deberán seguir el rastro y encontrar al Coronel John Konrad (un guiño claro al autor de la novela) en una distópica Dubái. El juego propone una inmersión en espiral, una caída al centro del laberinto para acabar descubriendo que, al final, Teseo y el Minotauro son dos caras de la misma moneda. Walker y Konrad, héroe y villano, son el mismo ser desdoblado, las dos dimensiones del espejo que en la cibertextualidad moderna reflejan los horrores de la guerra y que ponen en tela de juicio la idea de héroe y su relación con el espacio lúdico: Walker insiste en recorrer Dubái como el Teseo liberador, consiguiendo nada más que muerte y destrucción mientras persigue a una sombra de él mismo, la otredad del Minotauro.

En el segundo caso, la nueva heroicidad no se determina desde la posición del control de la acción y el impulso del relato, sino más bien desde el sometimiento a unas circunstancias que el héroe no puede modificar. Es el caso de propuestas lúdicas como *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) y *This War of Mine* (11 bit studios, 2014).

En *Papers, Please*, el jugador encarna el rol de un inspector fronterizo en el estado totalitario de Arstotzka, un país ficticio fuertemente inspirado en la estética soviética. Tal y como sucedía en *El Proceso* (2013, original de 1925) o *El Castillo* (2012, original de 1926) de Kafka el protagonista se encuentra inserto en un laberinto burocrático del que difícilmente puede escapar. Como una pieza más del macroengranaje estatal, nuestro particular Teseo colabora con el modelo represivo mediante el control de la frontera (Sicart, 2019). Debe supervisar la documentación de cada sujeto, y solo puede permitir el acceso a aquellos que tengan la documentación en regla (una situación que suele modificarse de manera bastante arbitraria, al menos desde la perspectiva del personaje). En el caso de fallar, el jugador pierde parte del salario, un elemento esencial (y escaso) para alimentar a su familia, comprar medicinas o

mantener la calefacción. *Papers, Please* es pues un juego de la cooperación para la represión, una expresión interactiva de la banalidad del mal (Arendt, 1963) donde el dilema moral en la toma de decisiones y la ausencia de información polarizan el rol de Teseo: ¿Pretende huir del laberinto o colabora en su construcción y mantenimiento?

Por otro lado, *This War of Mine* transforma la heroicidad en la supervivencia dentro del laberinto. La ciudad sitiada del siglo XX se convierte en la ratonera donde el jugador deberá gestionar las vidas de los civiles sometidos a los bombardeos, los francotiradores y las miserias humanas que emergen en todo conflicto bélico. Inspirado en el sitio de Sarajevo durante la Guerra de los Balcanes, el juego concilia las necesidades básicas diarias de nuestro grupo de supervivientes (alimentos, salud y equilibrio mental) con la exploración del entorno, los dilemas morales en relación al resto de habitantes del entorno y la gestión y construcción de objetos para hacer frente al clima extremo y a los ataques de bandas de saqueadores y ladrones. De este modo, y a diferencia del héroe-colaborador de *Papers, Please*, en *This War of Mine* el nuevo Teseo debe sobrevivir al propio laberinto, constituyendo la reclusión y construcción de día y la exploración de la ciudad-laberinto de noche su principal expresión lúdica. Lejos del empoderamiento del soldado, el civil superviviente es un héroe desarmado y desamparado, sometido a una constante toma de decisiones que lejos del virtuosismo moral del héroe ateniense hace aflorar el egoísmo y las soluciones extremas como única forma de sobrevivir a un mundo más real que al idealizado en el mito.

5. Asterión: Otredad y humanidad

La mutación del relato clásico entre el Teseo ejemplar y el maligno Minotauro no solo ha afectado a este primero, sino también a cómo este último ha ido evolucionando con el paso del tiempo. Junto a la construcción estrictamente monstruosa y arquetípica del enemigo a batir, otras visiones han concebido el Minotauro como una víctima del juego entre dioses y humanos que manifiesta su perplejidad ante una realidad que no llega ni a entender ni a reconocer (Ramírez, 2011). Si bien es cierto que el videojuego contemporáneo sigue apelando a un concepto de mal puro y entrópico (el arquetipo del señor oscuro o del dios destructor presente como antagonista en la mayoría de juegos *mainstream*), también lo es que nuevas propuestas, en especial desde la perspectiva del diseño de juegos independientes, están repensando la figura del Minotauro en el centro del laberinto. Posiblemente el juego que mayor impacto ha tenido en este sentido sea *Undertale* (Toby Fox, 2015). Su planteamiento de inicio parece recordar al propio mito del laberinto minoico (y, en general, a una premisa típica del rol analógico): la guerra entre Humanos y Monstruos (es decir, la distinción categórica entre el yo y el otro, la virtud y el defecto) acabó con la victoria de los primeros y el destierro de los segundos al Subsuelo, el complejísimo laberinto subterráneo que recuerda sobremanera a la genial creación artesanal de Dédalo por mandato de Minos. El Subsuelo es, pues, la jaula en la que retener a ese otro, a ese Minotauro. La caída en desgracia de los Monstruos quedó en el olvido, hasta que un personaje anónimo cae por un agujero que conecta ambos mundos. Este héroe improvisado (que más adelante descubrimos que se llama Frisk) es un palimpsesto digital, un lienzo sobre la simple heroicidad actancial determinada por una función en el relato interactivo, pero carente de epicidad; desconocemos su misión ni sus

virtudes, solo que cae accidentalmente en un agujero, como haría antes Alicia en la obra de Carroll, y que debe escapar de un laberinto a priori hostil.

Una de las particularidades más interesantes de *Undertale* es que juega con la expectativa mitológica de género al predisponer a una posición hostil ante el laberinto. El acervo cultural sobre Teseo y el Minotauro así lo marca. Pero el juego creado por Toby Fox subvierte esta expectativa modificando sustancialmente la posición del Minotauro, dejando en manos del jugador qué Teseo quiere ser. Resulta interesante recuperar aquí la humanización del monstruo que ya realizó en su momento, en el campo literario, Jorge Luis Borges mediante su relato *La casa de Asterión* (1947). En esta breve historia, el Minotauro (el “hijo de Minos” o su desgracia y vergüenza familiar) recupera el nombre de Asterión, su nombre humano. A diferencia del Minotauro sediento de sangre y violento, Asterión es un ser afable que está perplejo ante la realidad que lo rodea. El laberinto es su mundo y, a su vez, su cárcel. Se siente prisionero de su propia realidad en la que juega con el “otro” Asterión, su compañero imaginario. Solo tiene una certeza clara: su confinamiento tiene solución, y esta liberación pasa por manos de un humano redentor que vendrá del exterior. En el cuento de Borges, Asterión es el verdadero héroe, el sujeto sometido al tormento, mientras que Teseo y Ariadna son, en este sentido, meros instrumentos para este objetivo (Ramírez, 2011).

En *Undertale*, los monstruos son Asterión, no el Minotauro. El jugador puede optar por seguir los marcos narrativos típicos del género y el relato original destruyendo a la otredad maligna, o bien puede decidir no combatir a cambio de dialogar. A través de distintos minijuegos, la experiencia lúdica propone interactuar con ellos, comprender sus principales preocupaciones e incluso trabar una amistad de futuro. En el más pacífico de estos mundos posibles, el personaje sale al exterior con los Monstruos, que convivirán en armonía con el resto de la Humanidad erradicando la Otredad como zona de conflicto y la tolerancia como eje común de todos los seres.

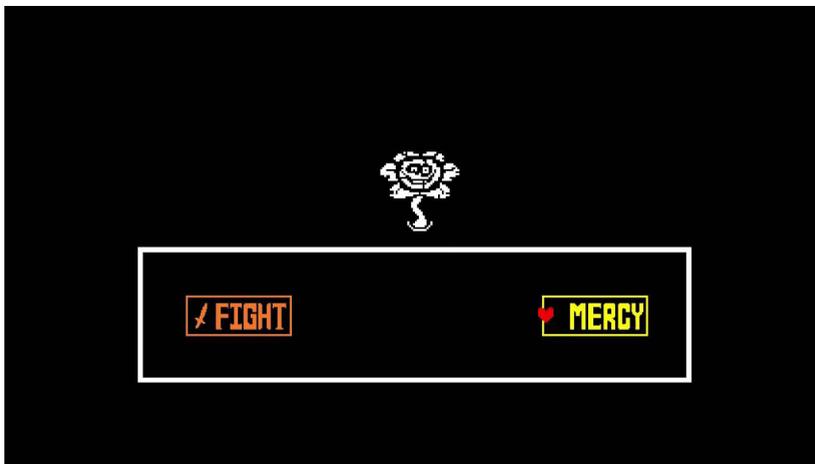


Figura 3. El combate o el diálogo en *Undertale*. Fotograma del juego original de Toby Fox, 2015.

6. La reivindicación unicursal de Ariadna

Ariadna es uno de los personajes más olvidados del mito del laberinto cretense, probablemente por su condición femenina, su carácter instrumental y su final trágico. Enamorada de Teseo, Ariadna le propone ayudarlo en su tarea de matar al Minotauro si él se casa con ella y se la lleva a Atenas. Tras la aceptación de Teseo, Ariadna obtendrá de Dédalo el famoso hilo de lana que permitirá al héroe recorrer el laberinto sin miedo a perder el sendero de vuelta. Cumplida la misión, el final de Ariadna depende de las versiones del mito: en algunos casos es abandonada por Teseo en una isla desierta y muere por suicidio, en otros acaba casándose con Dioniso, el dios de la fertilidad y el vino.

Posiblemente, de la figura mítica de Ariadna lo más llamativo, simbólico y recurrente sea el hilo de lana. El hilo se concibe como la conexión entre las distintas fases vitales, el tránsito existencial que une, de manera sutil pero consistente, el devenir personal (Santargangeli, 2002) y se encuentra íntimamente ligado con otras tradiciones de mujeres tejedoras, como Penélope y la persistencia, las Moiras y el destino o Atenea y el conocimiento (Fernández Guerrero, 2012). Este hilo forma un camino, un sendero a menudo enmarañado y complejo que aparenta confusión pero que delimita claramente sus límites, impulsando hacia adelante. Por ello, su mayor interés radica en la percepción del camino y lo que se aprende de él. Así, “el acto de enroskar y desenroskar el ovillo de Ariadna emula el proceso acumulativo y dinámico del autoconocimiento, que surge a partir de los distintos itinerarios que vamos trazando en el interior de nuestro laberinto, descubriendo cosas nuevas cada vez y ensartando cada aprendizaje en el hilo de la vida.” (Fernández Guerrero, 2012, p. 123). Desde esta perspectiva, podemos concebir el hilo de Ariadna como un laberinto unicursal, es decir, como el *labyrinth* anglosajón que lejos de provocar confusión en aquél que lo transita le permite encontrar su final si persiste en la tarea. Ahora bien, como vimos anteriormente, este tipo de estructura simbólico-laberíntica parece remitirnos a un juego analógico de la antigüedad o, al menos, a un modelo lúdico que difícilmente tiene cabida en el videojuego contemporáneo, más centrado en los modelos multicursales o rizomáticos que buscan la exploración espacial, el conflicto y la confusión como elementos de juego.

Es aquí donde resulta especialmente útil entender cómo el videojuego contemporáneo ha abierto nuevas perspectivas sobre la concepción de la narrativa espacial y, más concretamente, sobre qué se entiende por experiencia lúdico-ficcional. Algunos juegos apuestan por la llamada Environmental Storytelling (Jenkins, 2004), es decir, por la exploración inmersiva del entorno de juego y que se concreta aún más en la llamada Indexical Storytelling, esto es, la generación de historias mediante marcas en el entorno, rastros de acciones y otras pistas similares, ya sean producidas en el diseño del juego o por la acción de otros jugadores en entornos online (Fernández Vara, 2011). Si bien estas características pueden encontrarse en múltiples géneros (en especial, en *First Person Shooters* y juegos de rol) lo cierto es que en los últimos tiempos ha emergido con fuerza un tipo de experiencia lúdica que hace del entorno inmersivo y la búsqueda sentido espacial su principal referente: los llamados simuladores de paseo o *Walking Simulators*.

Los simuladores de paseo son, en sentido estricto, laberintos unicursales donde la hegemonía del environmental storytelling es completa y se asemeja al goce lúdico de los jardines laberínticos, los senderos rurales o la evasión personal que tanto se

popularizó con los paseos del Romanticismo. Así, el usuario pasea por un espacio, más o menos entramado, pero siempre determinado por un hilo de Ariadna vital, en el que a través de pistas, rastros y recuerdos emerge una historia a descubrir (Carbo-Mascarell, 2016). Por ello, su establecimiento como juego no ha sido pacífico y las críticas contra ellos se han centrado, precisamente, en su carácter lineal o con apenas reto (o, al menos, sin un reto similar al juego hegemónico) (Grabarczyk, 2016), destacando así la complejidad de encajar el modelo unicursal al *mainstream* multicursal y/o rizomático.

En los últimos años han aparecido múltiples *Walking Simulators* de interés donde se apela a un viaje personal a través de una novela epistolar como *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012), o al diálogo como introspección personal como en el caso de *Firewatch* (Campo Santo, 2016). Sin embargo, uno de los títulos que más ha profundizado en el concepto del hilo de Ariadna como tránsito vital unicursal es *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017).

La familia Finch está aquejada, en general, de una maldición por la que todos los miembros de una misma generación menos uno perecen en extrañas circunstancias. Tras la muerte de su madre, Edith decide regresar al hogar familiar para descubrir cada una de estas singulares muertes explorando las habitaciones de sus antiguos ocupantes. El hogar familiar se construye, así, como un laberinto unicursal que no busca, en ningún caso, ni la pérdida ni la confusión del jugador, sino la conexión entre espacios y, por ende, entre las distintas generaciones familiares. Así, cada desgracia aparece como un juego particular, con su escenario y reglas, conformando una suerte de antología de la maldición familiar cuyos sujetos son nudos de engarce en la trágica historia de los Finch. Esta situación se refuerza con un árbol genealógico que va desbloqueando los distintos niveles a medida que el jugador explora los espacios y las historias por toda la casa.

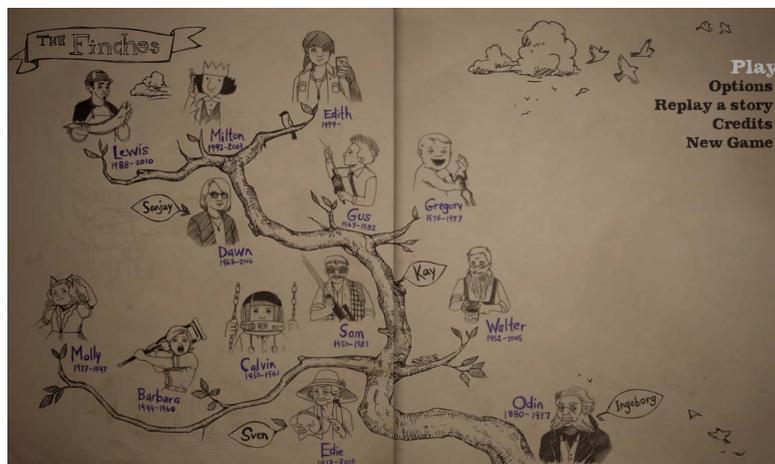


Figura 4. El árbol familiar en *What Remains of Edith Finch*. Fotograma del juego original de Giant Sparrow, 2017.

Por todo ello, *What Remains of Edith Finch* no es un juego donde el laberinto sea un reto a superar, sino un camino para comprender. A diferencia del modelo

multicursal, dotado de conflicto, habilidad y resultado, el modelo unicursal explora la experiencia, el drama y la vivencia improductiva de la vida. A diferencia del clímax del conflicto épico y brutal entre Teseo y el Minotauro, el hilo de Ariadna nos habla de la vida como sendero y del juego como medio dramático.

De este modo, los simuladores de paseo no proponen un juego de estilo canónico, donde el reto parece haberse estereotipado en el modelo mecánico. Es más, este tipo de títulos “no necesita[n] de patrones de vulnerabilidad ni enemigos como obstáculos, al igual que tampoco demandan al jugador habilidad a los mandos. Son juegos contemplativos que sitúan el peso de su estética en la complejidad narrativa, discursiva y emocional. Por lo que la mayoría de los patrones y componentes forman parte de la ficción, y los pertenecientes a las mecánicas y la performance no se centran en el reto mecánico.” (Terrasa Torres, 2021, 215).

7. Conclusiones

Encontramos el mito del laberinto ya en el juego analógico, en especial en su dimensión social y religiosa, así como en la literatura o los medios audiovisuales, por lo que el acervo cultural vinculado a esta figura es abundante. Por ello, el laberinto, tanto desde su percepción física como mitológica, constituye también un símbolo clave para entender la conformación y desarrollo del videojuego contemporáneo.

En el presente artículo hemos esbozado dos tipologías de laberinto, el multicursal (*maze* en inglés) y el unicursal (*labyrinth* en inglés), que configuran, en realidad, dos formas de entender el videojuego contemporáneo; el juego como un laberinto multicursal con un reto a batir (heredero de los juegos de rol y que, con el desarrollo técnico, ha adoptado distintas formas y puntos de vista) y el juego como un laberinto unicursal trascendente-contemplativo donde la centralidad lúdica no se ubica en un reto mecánico a superar, sino en la complejidad narrativa y emocional del propio trayecto y que podemos identificar con los *walking simulators*.

La distinción entre el modelo multicursal y unicursal enmarcan un mito fundacional que nos es útil para comprender el sentido mitocrítico de los videojuegos actuales: los actantes que configuran el relato de Teseo y el Minotauro y que se concretan en un héroe, un monstruo y una asistente (Ariadna).

Lejos de mantener el carácter heroico del Teseo clásico, el videojuego parte del canon tradicional de Super Mario (un San Jorge y el dragón digital) para explorar las nuevas heroicidades a la luz de la posmodernidad y las crisis contemporáneas. Así, y a modo de resumen, pueden esbozarse tres grandes categorías de nueva heroicidad: la inversión actancial entre héroe y villano que encontramos en *Braid* (2008), el héroe mentalmente alienado o trastornado de *Bioshock* (1997) o *Spec Ops: The Line* (2012), y la heroicidad del desempoderado, ya sea como participe en un sistema represor como en *Papers, Please* (2013) o como superviviente en una guerra, como en *This War of Mine* (2014).

Del mismo modo, el monstruoso Minotauro, tradicionalmente la bestia sanguinaria a batir, se convierte paulatinamente en Asterión, su nombre humano que ya Borges destacó en su célebre cuento de 1947. En el caso del videojuego, y más allá de la clásica representación del mal presente en gran parte de los títulos *mainstream*, encontramos en títulos como *Undertale* (2015) una humanización del antagonista no solo mediante el relato interactivo, sino también a través de las mecánicas de juego

donde el jugador puede, si quiere, subvertir la estructura arquetípica del laberinto y la caza del monstruo.

Finalmente, el laberinto unicursal encuentra en la figura de Ariadna un desarrollo simbólico interesante. En este, puede afirmarse que el diseño de juegos puede seguir otras vías y otras técnicas alejadas totalmente del reto mecánico y la construcción orientada al reto físico para adentrarse en la exploración emocional y narrativa, más cercana al conflicto cognitivo e introspectivo. El hilo de Ariadna, antaño una simple guía para que Teseo recuerde el camino de vuelta, se convierte aquí en el protagonista. En géneros como los *walking simulators*, el jugador no busca acabar con un enemigo con el apoyo de una guía útil, sino entender el sentido del propio camino. De este modo, siguiendo el hilo de Ariadna el jugador descubre nuevas experiencias vitales y se adentra, de una manera alternativa, en el fascinante mito de laberinto videolúdico.

Referencias

- Arendt, H. (1963). *Eichmann in Jerusalem*. Viking Press.
- Borges, J. L. (1941). *El jardín de senderos que se bifurcan*. Sur.
- Buhigas Tallon, J. (2013). *Laberintos. Historia, mito, geometría*. La esfera de los libros.
- Campbell, J. (2018, original de 1949). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Carbo-Mascarell, R. (2016). Walking simulators: the digitization of an aesthetic practice. En *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Cox, K. (2005). *Labyrinths: navigating Daedalus' legacy: the role of labyrinths in selected contemporary fiction*. Department of English, The University of Hull, Hull.
- Donovan, T. (2017). *It's all a game: The history of board games from Monopoly to Settlers of Catan*. Macmillan.
- Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Anthropos.
- Guattari, F., & Deleuze, G. (2004). *El Anti Edipo: capitalismo y esquizofrenia*. Paidós Ibérica.
- Espelt, R. (2008). *Laberints. Llocs, textos, imatges, films*. Laertes.
- Fernández Guerrero, O. (2012). El hilo de la vida: diosas tejedoras en la mitología griega. *Feminismo/s*, 20, pp. 107-125.
- Fernández Vara, C. (2011). Game spaces speak volumes: indexical storytelling. En *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Fernández Vara, C. (2007). Labyrinth and Maze. Video game navigation challenges. *Space Time Play*, pp. 74-77.
- García Gual, C. (2003). *Diccionario de mitos*. Siglo XXI.
- Grabarczyk, P. (2016). It's like a walk in the park-On why are walking simulators so controversial. *Transformacje*, 3(4), pp.241-263.
- Greimas, A. J., (1971). *Semántica estructural: investigación metodológica*. Gredos.
- Huhtamo, E. (2005). Slots of Fun, Slots of Trouble: Toward an Archaeology of Electronic Gaming. En Raessens, J. y Goldstein, J. (Eds.), *Handbook of Computer Games Studies* (pp. 1-21). The MIT Press.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative. *Computer*, 44 (53), pp. 118-130.
- Jung, C. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivos*. Paidós.
- Kafka, F. (2013, original de 1925). *El Proceso*. Alianza.
- Kafka, F. (2012, original de 1926). *El Castillo*. DeBolsillo.

- Kerényi, K. (2006). *En el laberinto*. Siruela.
- Martínez Vazquez de Prada, M.J. (2008). *El tablero de la Oca. Juego, figuración, símbolo*. 451 Editores.
- Mateu, F. (2017). Analogías y divergencias de la simbología laberíntica entre cine y videojuegos. *Quaderns*, 12, pp. 69-86. Doi: 10.14198/QdCINE.2017.12.07; <http://dx.doi.org/10.14198/QdCINE.2017.12.07>
- Mills, S. (1997). *Theseus, tragedy and the Athenian empire*. Claredon Press.
- Molina Ahumada, E.P. (2015). Lo heroico en clave digital: mito, literatura y videojuego. *Espéculo*, 54, pp. 80-92.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangri-la Ediciones.
- Orbanes, P. (2004). *The Game Makers: The Story of Parker Brothers from Tiddledy Winks to Trivial Pursuit*. Harvard Business Press.
- Pantoja Meléndez, J. (2012). El tiempo en un cuento de Borges: “El jardín de senderos que se bifurcan”. *Thémata*, Vol. 45, pp. 303-318.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games* (Vol. 5). Oxford University Press.
- Pérez Latorre, O., Navarro Remesal, V., Planells de la Maza, A. J., Sánchez Serradilla, C. (2017). *Recessionary games. Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009–2015)*. Convergence. Doi: 10.1177/1354856517744489; <https://doi.org/10.1177/1354856517744489>
- Pérez Latorre, O. (2016). Indie or mainstream? Tensions and nuances between the alternative and the mainstream in indie games. *Anàlisi*, 54, 15-30.
- Piccione, P. (1990). Mehen, Mysteries, and Resurrection from the Coiled Serpent. *Journal of the American Research Center in Egypt*, 27, 43-52. Doi: 10.2307/40000072; <https://doi.org/10.2307/40000072>
- Planells de la Maza, A. J. (2017). *Possible worlds in video games. From classic narrative to meaningful actions*. Carnegie Mellon University – ETC Press.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2011). El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. *Telos*, 88, 46-57.
- Ramírez, D. (2011). Morador de laberinto: mito, símbolo y ontología en “La casa de Asterión”, de Jorge Luis Borges. *Ciencia Ergo Sum*, 18 (3), pp. 225-232.
- Rand, Ayn (2019, original de 1957). *La rebelión de Atlas*. Planeta.
- Revilla, F. (1978). Un último avatar del mito del minotauro en la obra de José María Subirachs. *Traza y baza: cuadernos hispanos de simbología, arte y literatura*, (7), 61-70.
- Robinson, P. (2015). *Social ritual and religion in ancient Egyptian board games*. Museum of Gaming Research Centre. Recuperado de http://www.museumofgaming.org.uk/papers/ritual_in_egyptian_board_games.pdf
- Santargangeli, P. (2002). *El libro de los laberintos*. Siruela.
- Sicart, M. (2019). Papers, Please. Ethics. En T. Payne, M. y Huntemann, N. B. (Eds.), *How to play video games* (pp. 149-156). New York: New York University Press.
- Verdú, L. (2004). The garden and the scene of power. *Space and Culture*, 7(4), pp. 360-385. Doi: 10.1177/1206331204266194; <https://doi.org/10.1177/1206331204266194>
- Terrasa Torres, M. (2021). *El alma oscura del juego: teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional* [Tesis doctoral, Universitat de les Illes Balears].

