

In Silico: inmortalidad y trascendencia en Cyberpunk 2077

Pablo Martín Domínguez (1)

Begoña Cadiñanos Martínez (2)

Ruth García Martín (3)

(1) Universidad de Valladolid, Profesor Sustituto, C/ Antonio Maura 15, 4º Izq., 34001, Palencia, Castilla y León, España. p.martin@uva.es, ORCID:0000-0003-0988-4079 (2) Investigadora independiente, C/ Los Pasos 1, Piedralaves, 05440, Ávila, Castilla y León, España. bego.cadinanos@gmail.com, ORCID:0000-0002-0320-7539 (3) Universidad de Castilla-La Mancha. Profesora Ayudante de Doctor. C/ Río Cabriel, nº1, Portal 5, 5º derecha, 16004, Cuenca. ruth.garcia@uclm.es, ORCID: 0000-0002-0879-5712.

Resumen

El mito, como forma expresiva recurrente, ha sido capaz a lo largo de los siglos de insertarse en formas tan diversas como el teatro, la poesía, el cine o el comic. El videojuego, una de las formas de expresión más importantes de los últimos tiempos, no es una excepción. Nos proponemos explorar el tratamiento de la inmortalidad en el juego Cyberpunk 2077 como medio, a su vez, de explorar diversas culturas con sus choques y puntos de coincidencia.

Palabras clave: Cyberpunk 2077, Inmortalidad, Ilustración oscura, vudú, modernidad

Como medio expresivo-artístico el videojuego es una forma de producto cultural de masas cuya influencia permea en las sociedades contemporáneas, puesto que reflejan y moldean los valores de la sociedad donde han sido creados mientras incorporan y diseminan valores que le son consustanciales como medio de representación. Como medio intrínsecamente remediador contribuye a la transformación de la iconosfera y el imaginario colectivo, lo que incluye la mitología como un marco ficcional más que influye en el desarrollo del medio.

En sí mismos, los videojuegos son uno de los medios que está creando algunas de las mitologías contemporáneas más influyentes a nivel global. Los multiversos derivados de las sagas de videojuegos Super Mario Bros. (Nintendo EAD y Nintendo EAP, 1986-2025), The Legend of Zelda (Nintendo, Capcom, Monolith Soft y Grezzo, 1985-2005), Pokemon (Game Freak, 1996-2022), Final Fantasy (Square Enix, 1987-2024) son algunos ejemplos de mitologías originarias en el medio videolúdico pero que en la actualidad son universos transmedia de alcance mundial. Es por esta razón que podemos leer o conceptualizar el videojuego como una mitología contemporánea (Asimos, 2019) o como un mito jugable o mitojuego (Garin, 2009).

Esta circunstancia implica que en el videojuego hallamos procesos de mitopoeisis (Cirilla y Rone (2020); Cragoe (2016)) tanto de mitos de alta intensidad como de mitos de baja intensidad (Ortoleva, 2019). Ambas tipologías se representan y remedian en los distintos formatos artísticos continuamente, de tal manera que existe una alta probabilidad de que la historia (personaje, objeto, etc.) sufra cambios más o menos profundos en sus múltiples adaptaciones. Un ejemplo lo encontramos en las distintas encarnaciones que el personaje de Aquiles ha tenido en los últimos tiempos en películas, series, libros o en los videojuegos. En Cadiñanos y García (2015) y en García y Cadiñanos (2023) se realiza un análisis de esta figura con relación al héroe griego y a videojuegos

que incluyen temática mitológica griega. De manera más general, un análisis de la presencia de elementos míticos o mitos de alta intensidad lo encontramos en Tador (2010), Guyer (2016), Galanina y Salin (2016), Galanina y Baturin (2020) y Skubina (2022) o cómo se produce significación desde una perspectiva mítica en los videojuegos en Ford (2022).

En la cultura popular, por tanto, encontramos que el mito puede presentarse de dos formas: bien en la forma de comprensión de un mito en la actualidad (o su pervivencia) bien en la forma de comprender un mito del presente. En este sentido, Garin conceptualiza el videojuego como un *dromenon* jugable, es decir, un *mitojuego*

«[el] carácter *ritual* del medio, en tanto que ejecución de procesos míticos que se han diseñado “para ser jugados” debe entenderse como la piedra de toque de nuestra idea de *mitojuego*» (2009, pp. 99-100). Como relato-mito que se ejecuta, es un proceso performativo que, en cierto modo, «[...] de-vuelve al mito a su contexto ritualizado original, a su *dromenon*» puesto que [c]uando nuestro sistema de vida parece haber desplazado los espacios reales de ejecución simbólica, la experiencia *real-virtual* del juego puede contribuir [...] a rescatar modos de hacer, escuchar, ver y leer que habían caído en desuso (juegos infantiles, ritos sociales) debido a la pasividad que acompaña al consumo de masas no participativo (Garin, 2009, p. 101).

Bajo esta premisa, la especificidad del videojuego como un texto mítico jugable se encuentra en:

Precisamente en la síntesis de variables apuntadas por Durand – “*relato, rito, icono*”- que encuentra su manifestación más directa en el lenguaje de la ficción lúdica de nuestros días. Aquello que hasta el momento estaba restringido al ámbito del relato escrito (carácter literario), de la imagen aislada y secuenciada (carácter icónico-pictórico) o de la combinación de ambos registros (carácter audiovisual), se ve completado por un tercer elemento clave que proviene de los orígenes del mito –en su carácter más primitivo- y que está siendo reelaborado en la actualidad a través de la noción de jugabilidad: la *acción ritual*. El videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias –*rito, ejecución*- hasta constituirse como narración –*relato, escritura*- en imágenes y sonidos–*icono*, audiovisual (Garin, 2009, p. 101).

En el presente artículo analizaremos cómo el mitema de la inmortalidad (Losada, 2022, pp. 655-684) es la base sobre la que descansa todo el discurso mitológico del videojuego *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) desde la óptica del concepto del *dromenon* desarrollado por Huizinga y adaptado a lo lúdico tal y como propone Garin (2009).

Cyberpunk 2077: Días de un imaginado futuro-presente oscuro

Cyberpunk 2077 nos sitúa en la ficticia ciudad californiana de Night City en el año sugerido. Night City es una ciudad libre, al modo de las ciudades comerciales de la Hansa medieval, salida del colapso y balcanización de Estados Unidos a principios del s. XXI.

En este lugar liminal se cruzan las ambiciones de poder de un nuevo gobierno estadounidense que ansía recuperar el territorio perdido con las de una compañía armamentística multinacional con sede en Japón, Arasaka.

Nuestro avatar virtual responde al nombre de V, un mercenario (o mercenaria, según escoja el jugador) que se mueve en los bajos fondos y sueña con un ascenso social rápido. Para ello, el plan es en principio sencillo: participar en el robo de un simple chip cuya tecnología, permite la copia digital de toda una personalidad viviente, un engrama, con el que, vía silicio, alcanzar la inmortalidad. A V le importa poco quién es el cliente final que ha comisionado el robo, no se pregunta cuáles son las consecuencias geopolíticas de semejante acción ni escudriña los intereses de los posibles actores implicados, todo ello palidece al lado de la promesa de fama y fortuna. Como se puede imaginar el lector, todas estas consideraciones se revertirán cruciales cuando el robo no salga bien y V muera en el proceso.

Pero morir es solo el comienzo. Cuando las constantes vitales de V se apagan, y habiendo instalado el chip en su propio cuerpo como parte del plan criminal, la tecnología se activa escribiendo en el cerebro de V la información de un viejo músico muerto en 2023, Johnny Silverhand. El problema radica en que el engrama de Johnny poco a poco va reescribiendo la personalidad de V y, si el proceso no se detiene, V desaparecerá dejando su cuerpo al engrama. La supervivencia del protagonista virtual pasa por hacerse cargo del mismo mundo que sólo un día antes del robo, apenas importaba.

Cyberpunk 2077 es la adaptación de la segunda edición —*Cyberpunk 2020* (Pondsmith, 1990)— del consagrado, juego de rol *Cyberpunk* creado por Mike Pondsmith y publicado por primera vez por la editorial R. Talsorian Games en 1988. Emergidos de la mano de Gary Gigax en la década previa, los juegos de rol aspiran aún hoy a poner a los jugadores en la piel de personajes con los que explorar mundos de ficción (o no) en una actividad a medio camino entre el teatro y el juego de mesa. Lo lúdico es un elemento central puesto que esta actividad ofrece al jugador una posibilidad de indagación segura en un mundo, en este caso particular, a menudo sólo un poco más sucio y oscuro del que habitamos. Y esa exageración permite evidenciar los problemas propios de la búsqueda de la autorrealización, la identidad propia, el sentido de la existencia y las decisiones morales que comportan situaciones límites a las que se exponen a los jugadores, en este tipo de propuestas.

Si bien la popularidad del género *cyberpunk* estalla en la cinematografía de los años 90 con propuestas como *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) o *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995), el rescate del universo de ficción diseñado y desarrollado por Pondsmith irrumpió con un anuncio de manos de CD Projekt Red— un estudio ya veterano del transmedia literario a videojuego gracias a la serie *The Witcher* (2007-2015) que adaptaba la saga *Geralt de Rivia* de Andrzej Sapkowski— en 2012.

En la obra de Pondsmith, y por extensión en la de CD Projekt Red, encontramos claras influencias de los tropos del género *cyberpunk*, concepto acuñado en los últimos compases de la Guerra Fría del siglo pasado en el año 1984 que tan recurrente hizo la novela de Orwell, por Gardner Dozis para denominar a una forma de ciencia ficción que miraba al mundo con unas lentes profundamente pesimistas. Su antecedente más claro se encuentra en *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* de Philip K. Dick (1982) dos décadas antes—originalmente se publicó en 1968—

y junto con él, las narraciones de Michael Moorcock o Harlan Ellison que exploran el impacto de la tecnología y los avances científicos como elementos que lejos de liberar al ser humano, le colocan en situaciones opresivas.

Sin embargo, el cuerpo literario del *cyberpunk* propiamente dicho se encuentra en la década de los 80 con las obras de William Gibson, particularmente *Neuromante* (1984), *Hardwired* (1986) de Walter Jon Williams y *Cismatrix* de Bruce Sterling (1985). A diferencia de un movimiento meramente literario, el *cyberpunk*, como género, recoge el enorme impacto que generó en el imaginario cultural y visual la adaptación del mentado relato de Philip K. Dick en la película de culto *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) y los mangas y sus respectivas adaptaciones al anime de *Akira* de Katsuhiro Otomo (1982-1990) (y 1988, respectivamente) y *Ghost in the Shell* (2017) (1989-1990) *Ghost in the Shell 2: Man / Machine Interface* (2018) (1991-1997) y de Masamune Shirow y *Ghost in the Shell* (1995) dirigida por Mamoru Oshii.

Todo ello lo encontramos en la obra de CD Project Red. El común denominador de todo este universo transmedia pivota sobre una concepción desencantada de un futuro próximo de aceleración tecnológica y el uso de la misma como elemento de exclusión. El componente “*cyber*” del género, alude justamente a esa aceleración traducida en una explosión de la conectividad de la información y el manejo de sus flujos. La implementación de dicha tecnología a menudo tiene la forma de prótesis corporales, por lo que se ofrece una reflexión a menudo muy literal de las palabras de Koestler en su *Ghost in the Machine* (1975), haciendo indistinguible lo mecánico de lo humano, al tiempo que las inteligencias artificiales han llegado al punto de la consciencia, haciéndose indistinguibles de las inteligencias naturales.

Este planteamiento de carácter casi metafísico, entre lo que nos hace humanos o la existencia de alma para las inteligencias artificiales, lejos de ofrecer soluciones a los problemas propios de los momentos finales de la Guerra Fría, arrastrados y acrecentados en el tiempo presente, el agotamiento de recursos, la crisis climática, el incremento de la violencia en todas las capas sociales, así como la desigualdad social y económica abrumadora, no se han visto recortadas, sino aceleradas. Como veremos posteriormente, acelerar es un verbo crucial, pues dará nombre a una perspectiva sobre el actuar de la humanidad ante los retos antes mencionados.

Los conflictos que inevitablemente generan situaciones así aportan lo *punk* del género. Sus narraciones se centran en personajes que viven a menudo en realidades sociales liminales; emplean la tecnología, pero no la poseen; son parte de los juegos de poder de las élites sociales, pero no son ellos mismos parte de la élite; sufren las miserias de la sociedad, pero no son capaces de sobreponerse totalmente a ellas. El viejo lema “no hay futuro” del movimiento *punk* adquiere, con estos personajes, un tono de romanticismo trágico y conflicto, precisamente porque la rebeldía se convierte en “el corazón de un mundo sin corazón”. La tradición de la novela de tono *noire* de autores como Dashiell Hammett o Raymond Chandler es una buena guía para entender a estos personajes pues, a su modo, son personas de principios morales sólidos en un mundo corrupto y decadente, seguramente los mejores guías para explorar dichas propuestas.

Y es aquí donde nosotros, en tanto que V, podemos elegir cómo actuar en el decadente color neón que nos propone explorar CD Projekt Red en su propuesta *Cyberpunk 2077*.

Planeta Tierra: A.D. 2077

Sin duda, el lector avezado no se habrá sorprendido con el planteamiento; tenemos entre manos un viaje del héroe como tantas veces hemos visto, pero queremos detenernos en este punto, no tanto en el viaje de V, como en dos de los pilares narrativos que impelen el viaje. Y queremos hacerlo precisamente porque en ellos se encuentra el tratamiento profundamente mitológico de *Cyberpunk 2077*. Por una parte, el poder de quien articula un sistema civilizatorio y lo modela; por otra, quien lo resiste y se niega a integrarse.

Ambos son imágenes especulares y contrapuestas producidas por el mismo mundo que sí nos resulta profundamente cercano y por momentos, terroríficamente plausible. No es otro mundo que el alumbrado por la modernidad.

Entendemos por modernidad el proyecto de racionalización que, a decir de Bruno Latour, se propone desde el S. XVIII con el movimiento ilustrado y que aspira a generar un lenguaje capaz de separar al sujeto humano que interpreta del mundo objeto interpretado. El fracaso de esa separación radical no ha sido óbice para que, bajo sus presupuestos, las condiciones materiales y mentales del mundo se hayan visto alteradas permanentemente. La modernidad ha generado como producto un mundo bajo la lógica de la producción a gran escala, la gestión de sociedades compuestas por millones de sujetos, el paulatino descubrimiento del funcionamiento de la naturaleza y de las creaciones del ser humano, así como el destierro de las narrativas místicas y poéticas anteriores a este proceso de modernización.

Debemos remarcar que este programa no se ha cumplido ni cerrado completamente. Walter Mignolo, *El Lado Más Oscuro de la Modernidad Occidental*, fecha su arranque en la llegada de los europeos al continente americano. Indica que el primer instrumento de difusión de este proceso debe rastrearse en el idioma, ya no solo específico de esos europeos —Mignolo apunta primero al español, al que añade el portugués e inglés—, sino intrínsecamente convertido en método y símbolo de conquista al desterrar la multiplicidad de idiomas, y con ellos cosmovisiones, existentes en América. La modernidad actual es, por tanto, un producto de las condiciones en las que se realizó esa imposición lingüística asociada a la extensión del poder que lo emplea, pero de esta imposición, necesariamente, también surge la resistencia. Es precisamente esa dialéctica de asimilación y resistencia la que conforma, tanto el mundo actual real en que vivimos, como el que presenta *Cyberpunk 2077*.

En el imaginario liberador americano, pocos movimientos resuenan con más fuerza que el de Haití. Por su condición colonial y esclavista, Haití presenta un caso trágico por su enorme fracaso posterior para articular una sociedad postcolonial. Sin embargo, las derrotas posteriores a la revuelta esclava concluida en 1804 no han disminuido en absoluto la fascinación y los ideales del proceso. El mundo haitiano es, por tanto, uno de los referentes que exploraremos como paradigma de modernidad acelerada.

También en el imaginario popular de la modernidad, Japón nos presenta un caso de modernidad exitosa fuera del entorno cultural occidental. Incluso a pesar de la derrota terrible de la II Guerra

Mundial e incluso con la crisis cronificada de los años 80, Japón es un referente tecnológico y cultural capaz de ofrecer una modernidad en clave propia y capaz de resistir al impulso homogeneizador occidental. Será, por ello, el otro referente que describiremos.

Burlar a la muerte con cables y luces de neón

La búsqueda de la inmortalidad es la base mitológica sobre la que descansa todo el discurso mitológico de *Cyberpunk 2077*. Es un elemento recurrente en todos los ciclos mitológicos, como también es recurrente la imposibilidad de lograrlo para los mortales, como observamos en relatos desde Gilgamesh a Dorian Gray. La inmortalidad es lo que separa la humanidad de la divinidad, por tanto, para mantener esa separación su búsqueda debe frustrarse siempre. Es, por tanto, que las únicas inmortalidades posibles son las de la fama y las hazañas o bien la del alma sin cuerpo.

Siguiendo a Losada (2022, pp. 655-684) podríamos entender que dentro del mitema de la inmortalidad existen dos posibilidades. La primera sería la del alma, ya sea en un inframundo, ya sea la del recuerdo, pero en ambos casos estas almas permanecen en una realidad ajena a la nuestra, una a la que el cuerpo físico no puede acceder. La segunda posibilidad sería la de la inmortalidad del cuerpo, es decir, la dupla de alma y cuerpo siguen habitando el mundo físico, con las consecuencias que ello implique.

Este hecho lo podemos ver perfectamente reflejado en *Cyberpunk 2077*. Johnny Silver-hand murió en 2023, pero hacerlo con una explosión nuclear hace que su recuerdo alcance la inmortalidad en la memoria, hecho que, sin embargo, no logró con su música.

Como mencionaremos, el enigma del músico le permite acceder a una nueva inmortalidad. Una corpórea en el cuerpo de otro ser humano, aún a costa de la personalidad y recuerdos de V. Uno de los problemas que nos va a presentar el juego es que el alma de Silverhand no es su alma inalterada, sino que sus recuerdos están distorsionados. La tecnología que le ha permitido esta reencarnación es capaz de modificar, eliminar o insertar recuerdo, lo que podría hacernos entrar en un debate sobre si estaríamos realmente ante la misma persona. A ello se une que V, también está luchando por su cuerpo. Las decisiones finales en el videojuego serán las que nos lleven a distintos desenlaces, donde V y Johnny pueden sobrevivir o no, tanto en formato físico como digital.

Las disquisiciones del alma de V así como las de Johnny, su *daimonion* en formato digital, se alinean con las propias de los cantares épicos como la *Iliada*, a fin de cuentas, la inmortalidad es la propia de la fama. *Cyberpunk 2077* no se contenta con ofrecer una única versión de la inmortalidad. Arasaka y en particular, su líder, Saburo, también busca una inmortalidad propia de la tradición budista. Como tal, dicha inmortalidad es necesariamente corrupta, pues el deseo de existir eternamente ata el alma al ciclo del samsara. También los Voodoo Boys buscan la inmortalidad en forma de engrama, que por tecnológica que suene, es plenamente coherente con la creencia vudú en las lwa y su existencia entre nosotros.

Desterritorialización y reterritorialización: del Caribe a la red

El oeste de la Isla de la Española presenta unas circunstancias muy particulares dentro del proceso de modernización. Las islas del Caribe fueron el lugar donde los europeos comenzaron su asentamiento en América. Haití, al igual que Puerto Rico, Cuba o Jamaica, fue de los primeros lugares en sufrir los estragos de este asentamiento, tanto en violencia contra su población nativa como en extensión de las epidemias que diezmaron a esa población a tal punto de prácticamente desertizarla. La falta de interés español en estos territorios permitió que otras potencias europeas tomaran territorios desde los que competir comercialmente con los españoles. Es en esta lógica que las potencias europeas recurrieron a la compra de esclavos de origen africano para poblar los territorios diezmarados. Cuando se intentó replicar el modelo social y cultural europeo en América, la población esclava se vio nuevamente sometida a pérdida, pero ya no de su tierra de origen, como de su cultura. Tal como corresponde a una sociedad articulada en el Antiguo Régimen, los esclavos se incorporaron al cuerpo social por la adopción de la religión y, con ella, el idioma, la cultura y los modos europeos. Al igual que el Caribe español, el territorio de Haití en manos de Francia sufrió una campaña de evangelización bajo el catolicismo. Sin embargo, la población esclava, casi desde el comienzo, se resistió a este proceso de desterritorialización manteniendo sus propios sistemas de creencias. La adopción del catolicismo, al menos aparente, aportará una riquísima estética a las tradiciones religiosas de la población principalmente yoruba y fon, secuestrada de África occidental.

Esta combinación de imagería y estética, tanto visual como ritual, se fundirá con las cosmogonías propias del *vodún* yoruba en lo que se denominan religiones afrocaribeñas, a saber, la santería, el candomblé y el vudú. El vudú en Haití es una estrategia de reterritorialización de la población esclava, pero también el hilo conductor que permite articular una comunidad con identidad propia y, entre 1791 a 1804, impulsar una revolución. En un vistazo inicial, la práctica del vudú remite a una forma folclorizada de catolicismo, pero nada más lejos de los ojos de quien sabe ver lo que realmente está representado, tal como nos describe la obra de Zora Neale Hurston, *Tell My Horse* (2008) (1938). El vudú es un conjunto de prácticas referentes al trato ritual con un mundo de entidades no humanas que habitan entre nosotros. La importancia de dichas entidades es capital, pues entre ellas se encuentran tanto aquellos que ya murieron como otras entidades que pueblan el mundo a las que colectivamente denominan *lwa* y clasifican en naciones o familias (*nanchon*). Su número es incontable, pero algunas de estas entidades reciben un reconocimiento especial por ser capaces de comunicarse con el mundo espiritual además de interactuar con la humanidad. Entre los nombres de las *lwa* más famosos encontramos a Legba, Erzulie, Agwé o al famosísimo Barón Samedi. No es extraño que, bajo esta creencia, se considere al líder independentista Touissant Louverture como una *lwa* especialmente querida y, en cierto modo, padre espiritual de la nación haitiana.

En *Cyberpunk 2077*, Haití ha quedado sepultado bajo las aguas del Caribe debido al crecimiento del nivel del mar, pero de nuevo, las gentes de Haití no han perdido completamente el contacto con su patria. Localizados en comunidades de refugiados a lo largo de múltiples ciudades

americanas, estos exiliados han recreado como han podido su patria manteniendo el *kreyòl ayisyen* para comunicarse, así como sus creencias espirituales para articular su existencia.

En el caso de Night City, la comunidad haitiana vive primordialmente en el distrito de Pacífica, un barrio que debió ser un complejo turístico nunca completado, por lo que se ha convertido en un barrio marginal. Entre los habitantes encontramos una banda de piratas informáticos denominada Voodoo Boys con una base de poder centrada en el barrio que habitan.

Los Voodoo Boys son una presencia central en la trama de *Cyberpunk 2077*, pues son los comisionistas originales del robo malogrado por V. Su interés por el chip radica en que, por la vía del engrama de Johnny Silverhand, aspiran a contactar con una inteligencia artificial, el engrama de la ex novia de Silverhand, Alt Cunningham. Los Voodoo Boys aspiran a pactar con Alt para que copie sus conciencias en forma de engrama, de modo que puedan sobrevivir como inteligencias artificiales autónomas en la red. *Cyberpunk 2077*, igual que *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, plantea el mismo dilema centrado en la autoconciencia: cuando esta existe, es virtualmente imposible distinguir la inteligencia orgánica de la artificial.

El elemento sorprendente de *Cyberpunk 2077* no radica tanto en la inclusión del vudú como parte de su ficción, sino la forma asertiva en que lo hace. La historia de la representación del vudú, en particular, y Haití, en general, en la ficción popular no puede ser más desastrosa, iniciándose con la película *White Zombie* de la época de la invasión militar estadounidense de los años 20 del siglo pasado y continuando con la popularización del zombi como amenaza externa imparable. La catalogación de “brujería” y “magia negra” del vudú muestra una mezcla de racismo y desconocimiento cuya representación *Cyberpunk 2077* no elude. Sin embargo, el videojuego contrasta la narrativa de supercherías con el hecho de que los Voodoo Boys se encuentran entre los usuarios más creativos y experimentados de la tecnología cibernética. El entorno materialmente degradado y dilapidado de Pacífica contrasta con una riqueza decorativa e iconográfica exuberante de los lugares controlados por la banda. Es notable también el uso de lenguaje pulcro y preciso por parte de los Voodoo Boys. Todos estos elementos, presentan una cultura discreta y sofisticada que, sin embargo, está presente visualmente a lo largo de todo el barrio de Pacífica.

El tono neutral del juego al presentar las cosmogonías e ideas resulta también particularmente impactante. Los Voodoo Boys son adversarios de V, pero no son adversarios moralmente en bancarrota, ni tan siquiera malvados. Buscan lo que cualquier otro grupo o sujeto, la supervivencia y la transcendencia, exactamente igual que lo hace V. La confrontación nace, por tanto, del choque de intereses iguales, no de una diferencia insalvable, noción que está fuertemente presente en la explicación que Lévi-Strauss ofrece para los conflictos culturales y civilizatorios en *Tristes Trópicos*.

Esa relación ambigua y tensa se modela en el juego ofreciendo la posibilidad de acabar con los Voodoo Boys en venganza por sus manipulaciones o sencillamente alejarse de ellos y continuar con el objetivo perentorio de supervivencia de V.

Ilustración Oscura: acelerando una modernidad fracasada

Cyberpunk 2077 actualiza el pasado para hablar del presente como hemos visto con el caso haitiano, pero esa metodología también se aplica a la modernidad industrial triunfante y, a la vez, desencantada con su obra. Esa es la base de las ideas con las que se articula el gran villano del videojuego, la compañía japonesa Arasaka.

Arasaka se presenta como un gigante industrial cuyo principal negocio es la fabricación de armas y sistemas de defensa, pero también con una presencia importantísima de las prótesis cibernéticas, los terminales informáticos, la construcción y la energía. El modelo de compañía no es otro que el de *karetsu* (*zaibatsu* antes de la II Guerra Mundial), la forma específicamente japonesa de consorcio conocida mundialmente por los casos de gigantes empresariales como Sony, Yamaha, Toshiba o Mitsubishi.

Arasaka también presenta un modelo de resistencia a las imposiciones de modernidad, pues combina la practicidad del poder económico propio de una multinacional con el estricto control familiar de su patriarca, un veterano de la II Guerra Mundial llamado Saburo Arasaka. En gran medida, Arasaka es una empresa contemporánea con alma de monarquía absoluta articulada por una familia, y es justamente en esa combinación que se relaciona con una formulación mitológica propia de la modernidad tardía: la ilustración oscura.

Los orígenes de la ilustración oscura deben buscarse en los entornos de los estudiosos e impulsores de las tecnologías de control de información en el cambio del ss. XX al XXI. El primero de esos referentes no es otro que el padre del aceleracionismo, Nick Land y su Unidad de Investigación de Cultura Cibernética. Land, junto con filósofos como Raymond Brassier, Sadie Plant o Mark Fisher, consideraba que la modernidad de tipo capitalista globalizada era una estructura socio económica tan imparable que no tiene sentido intentar detenerla o cambiarla. La única posibilidad es acelerarla de modo que, tras colapsar por su propio peso, alumbrase un paradigma social nuevo.

La clave crucial para el surgimiento de la ilustración oscura se encuentra en la emergencia del blog de Mencius Moldbug *Unqualified Reservations* (2025). Tras este nombre se encuentra Curtis Yarvin, quizá una de las personalidades intelectuales más provocadoras y controvertidas de las dos últimas décadas. Yarvin considera el experimento político central de la modernidad, los sistemas de gobierno representativo de corte liberal, como un fracaso estrepitoso. Yarvin contrapone la exportación del modelo liberal estadounidense a Irak y Afganistán como el ejemplo claro del error ontológico de la propia filosofía política, a saber, la negación de la desigualdad natural de los seres humanos. Esa desigualdad natural, para Yarvin, se muestra de manera más preclara en la desigualdad económica que genera el libre mercado. Tratar de corregir dichas desigualdades, al igual que sus efectos políticos, es una forma de ir contra las leyes naturales, pensamiento que se articula desde las coordenadas políticas de filósofos como Thomas Carlyle.

Definir claramente la solución de Yarvin ante esta situación es complicado precisamente por lo abstruso de los escritos del autor. Para Yarvin, los modelos de sociedad adecuadamente alineados

con las jerarquías naturales de los seres humanos se encuentran en el Antiguo Régimen. Así, el cameralismo de la Prusia de Federico el Grande, al igual que las grandes compañías de base tecnológica como Amazon y Google, son, de facto, modelos de gobernanza deseables.

La trabazón más interesante de estas ideas políticas con formulaciones filosóficas las encontramos en la obra *Fanged Noumena* de Nick Land (2011). En esta obra, destaca el concepto de “hiperstición”, es decir, la noción de que una idea sostenida de manera prolongada por el suficiente número de personas termina emergiendo como una realidad. Es, por tanto, una ficción capaz de cumplirse a sí misma al modo de una tulpa budista.

Estos elementos quedarían en mera especulación filosófica y politológica de no ser por el empresario Peter Thiel. Thiel es la clave de bóveda sobre la que descansa su relación con *Cyberpunk 2077* en la figura de Saburo Arasaka. Es público y conocido el interés de Thiel por el avance y la investigación tanto en la conclusión de la singularidad de la inteligencia artificial (momento en que la IA rebase la inteligencia humana, quizá al punto de adquirir autoconciencia), como por los tratamientos contra el envejecimiento.

Esta combinación es justamente la que articula *Cyberpunk 2077*. El chip que roba V y se implanta es la respuesta de Saburo Arasaka ante su inevitable fallecimiento. Johnny Silverhand no fue más que un sujeto experimental en la copia de su conciencia. Con la tecnología ya probada, Saburo planea copiar su propia conciencia e implantarla en su hijo Yorinobu, de modo que, con el cambio de cuerpo, Saburo se convierta en inmortal.

La creatividad de *Cyberpunk 2077* en su relato mitológico estriba en el intento de “hacer trampas” a esta realidad inalterable. La tecnología de los engramas es el modo en que se realiza y, por tanto, hablaríamos de una “inmortalidad en silicio”, una fórmula que se relaciona con el *lich/liche* o cadáver reanimado de Clark Ashton Smith y que nos ofrece una inmortalidad malograda e incompleta, una suerte de muerte en vida a medio camino de ambos estados. Si miramos al referente original budista, encontramos que el término “fantasma hambriento” (*preta* en sánscrito, *gaki* en japonés) coincide perfectamente con la clase de inmortalidad que ofrece Arasaka.

Conclusiones

Cyberpunk 2077 es, de modo práctico, una ficción digital contemporánea en formato videojuego. Como toda buena ficción, muestra una multitud de temas que nos permitiría desarrollar diversos análisis en detalle, pero consideramos que su cénit se encapsula con una pregunta que le hace a V el contratante del robo que desencadena toda la narración: «¿una vida larga y anónima o saltar a la fama?». La muerte en ambos casos se asume como inevitable, por lo que el salto a la inmortalidad necesariamente desencadenará con secuencias. ¿Pueden los deseos y las posibilidades del mundo reconciliarse?

En *El pensamiento salvaje*, Lévi-Strauss (1964) critica la concepción tradicional evolucionista que asume que los cambios en las mentalidades destierran y reescriben completamente las concepciones de culturas pasadas. Muy al contrario, el pensamiento originario persiste, incluso cuando los mecanismos de interpretación del mundo han cambiado por completo. Desde un punto de vista mitológico, podemos encontrar que una sociedad que ha alcanzado un alto nivel tecnológico sigue atormentada por la conciencia de la propia mortalidad. Arthur C. Clarke argumentaba que la tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia. Consideramos que esa interconexión es, si cabe, más profunda, puesto que ambas se convierten en medios para lograr lo imposible por medios humanos: alcanzar la inmortalidad.

Y, por supuesto, del mismo modo que la ciencia contemporánea cada vez indica más claramente los límites de los sistemas del universo, el mito, con la fuerza propia del *fatum*, coincide en recordarnos que sobrepasar lo posible siempre acarrea consecuencias.

Referencias

- Asimos, V. (2019). Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology. *Implicit Religion*, 21(1), 93-111. <https://doi.org/10.1558/imre.34691>
- Cadiñanos, B. y García, R. (2014). God of War: consecuencias de la violencia a través de héroe griego. *Revista Bit y Aparte*, 1, 36-49.
- CD Projekt Red (2007-2015). *Saga The Witcher* (múltiples sistemas) [Videojuego]. CD Projekt S.A., Warner Bros. Interactive Entertainment, Namco Bandai Games, Atari y 1C.
- CD Projekt Red (2020). *Cyberpunk 2077* (Windows) [Videojuego]. CD Projekt S.A.
- Cirilla, A. G. and Rone, V. E. (2020). *Mythopoeic Narrative in the Legend of Zelda*. Routledge.
- Cragoe, N. (2016). RPG Mythos: Narrative gaming as modern mythmaking. *Games and Culture*, 11(6), 583-607.

Dick, P. K. (1982). *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*. Edhasa Nebulae. Ford, D. (2022) *Mytholudics: Understanding Games As/Through Myth*. [Ph.D. Dissertation]. IT University of Copenhagen.

García, R. y Cadiñanos, B. (2023) Esta nunca fue tu οἶκος del todo. En D. García (Ed.), *Fuck Gamers: Voces contra una identidad vacía* (pp. 57-70). Héroes de papel.

Galanina, K. and Salin, A. (2016). Mythology construction in virtual worlds of video games. In 4th International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences & Arts SGEM 2017 Conference Proceedings, 507-514.

Galanina, K. and. Baturinm D. A. (2020). The trace of archaic myth in video games. In European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS, Volume LXXVI, SCTCMG 2020, 3660-3667.

Game Freak (1996-2022). Saga *Pokemon* (múltiples sistemas) [Videojuego].

Nintendo. Y The Pokemno Company.

Garin, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nin- tendo. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 94-115.

Gibson. W (1991). *Neuromante*. Ediciones Minotauro.

Guyker, R. W. (2016). *Myth in translation: the ludic imagination in contemporary*

video games. [Ph.D. Dissertation]. Pacifica Graduate Institute. Koestler, A. (1975). *Ghost in the Machine*. Macmillan.

Land, N. (2011). *Fanged Noumena: Collected Writings 1987-2007* (5ª Edición).

Urbanomic/Sequence Press.

Lévi-Strauss, C. (1964). *El Pensamiento Salvaje*. Fondo de Cultura Económica. Lévi-Strauss, C. (2006). *Tristes Trópicos*. Editorial Paidós.

Longo, R. (Director). (1995). *Johnny Mnemonic* [Película]. Alliance Communications.

Losada, J. M. (2022). *Mitocrítica cultural. Una definición del mito*. Akal. Mignolo, W. (2024). *El Lado Más Oscuro de la Modernidad Occidental. Futuros globales. Opciones descoloniales*. Prometeo Editorial.

Moldbug, M. (2025). *Unqualified Reservations*. <https://www.unqualified-reservations.org/>

Neale, Z. (2008). *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*. Amistad.

Nintendo EAD y Nintendo EAP (1986-2025). Saga *Super Mario Bros.* (múltiples sistemas) [Videojuego]. Nintendo.

Nintendo, Capcom, Monolith Soft y Grezzo (1985-2005). Saga *The Legend of Zelda* (múltiples sistemas) [Videojuego]. Nintendo.

Ortoleva, P. (2019). *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*.

Einaudi.

Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. Manga Films. Pondsmith, M. (1988). *Cyberpunk*. R. Talsorian Games.

Pondsmith, M. (1990). *Cyberpunk 2020*. R. Talsorian Games.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros. Pictures. Shirow, M. (2017). *Ghost in the Shell*. Planeta Cómic.

Shirow, M. (2018). *Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface*. Planeta Cómic.

Skubina, N. (2022). Videogames as a space for reconstructing mythological structures. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series "Theory of Culture and Philosophy of Science*, (66), 23-30. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2022-66-03>

Square Enix (1987-2024). Saga *Final Fantasy* (múltiples sistemas) [Videojuego]. Square Enix.

Sterling, B. (2005). *Cismatrix*. Bibliópolis.

Tador, A. (2010). *Video games as myth reconstructions*. [B.A. Project], Transilvania University of Braşov.

Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directoras). (1999). *The Matrix* [Película].

Village Roadshow Pictures y Silver Pictures.

Williams, W. J. (1995). *Hardwired, el hombre máquina*. Martínez Roca.