



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

“PEDAGOGÍA Y LUDONARRATIVA”

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

“Juan Andrés Velázquez Estevez”

NÚMERO DE CUENTA:

“417100791”

ASESOR:

Dr. Gerardo Meneses Díaz



CIUDAD NEZAHUALCÓYOTL, ESTADO DE MÉXICO

2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

Agradezco a mi padre Juan Velázquez Portilla mecenas de mis alegrías y mi primer modelo para dedicar mi vida al trabajo educativo. a mi madre Leticia Estevez Avila la primera escucha y editora de la historia de mi vida y mi gran orientadora, a mi hermano Alexandro Velázquez Estevez mi gran compañero de juegos y camarada de mis aventuras y a mi familia en general por todas sus bendiciones y su legado.

Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México y a la Facultad de Estudios Superiores Aragón por ser cuna de mi formación universitaria.

Agradezco a todos mis maestros y compañeros de los cuáles aprendí mucho y la imagen de profesional que quiero ser surge de mi relación con ellos. Agradezco especialmente a Blanca Paola Ávila Cervantes por todas las pláticas y ayuda, éste trabajo queda en deuda con su pensamiento.

Agradezco a mi grupo de sinodales por toda su dedicación y esfuerzo en la lectura y corrección de este trabajo, los cuáles son: Dra. Verónica Mata García, Mtra. Leticia Sánchez Vargas, Mtro. Pólux Alfredo García Cerda y al Lic. Erick Cafeel Vallejo Grande.

Agradezco especialmente al Dr. Gerardo Meneses Díaz, quien fue mi asesor, pero sobre todo mi maestro desde que inicié la licenciatura hasta su conclusión, y más allá de ella, mi inspiración en la labor pedagógica y docente.

## Índice

Introducción: Cartógrafo silencioso .....	1
Capítulo 1: ¿Diálogos con una máquina?.....	8
Divagando sobre el juego.....	8
Prótesis eres tú.....	19
Capítulo 2: Disonancias del eco de la palabra juego.....	27
Mecánicas del juego.....	27
La narrativa del juego, porqué el juego es una narrativa.....	36
De Gamificación y Transmedias .....	47
Capítulo 3. El espacio de lo humano en un mundo Artificial .....	57
De Cyberpunk y “una mirada de terror” .....	57
Sobre sumergirse.....	66
El rescate de ¿Espacios inexistentes?.....	76
Capítulo 4: Ludonarrativa de la libertad .....	82
Debatiendo los límites y posibilidades del videojuego por una práctica de la no evasión.....	82
La Ludonarrativa es una Pedagogía .....	92
Conclusiones. Game Over.....	103
Fuentes de consulta .....	109

## Introducción: Cartógrafo silencioso

-Llegaras desde el camino viejo. El viento asegura problemas, un siseo de serpiente a través del campo corrupto. Me temo que sólo conduce a un lugar aún más tenebroso. La enfermedad se extiende por los adoquines desgastados del camino viejo, y en su sinuoso camino, te enfrentarás a la brutalidad, a la violencia, y quizá a otros horrores trascendentales. Así que ármate de valor y recuerda que no hay valentía... Sin locura. El camino viejo te conducirá al infierno. Pero en ese inmenso abismo, encontraremos finalmente la redención.

Carta del ancestro, de la cinemática introductoria “El camino viejo” del videojuego *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios, 2016)

Empecemos con una advertencia, este trabajo se aleja un poco de las investigaciones comunes, tanto en el sentido de licenciatura como el de los medios, fines y objetivos que involucran tomar al videojuego como tema. *Pedagogía y Ludonarrativa* tiene las pretensiones de una cartografía, semejante a un diario de aventuras; en este sentido, el trabajo en sí es una articulación de las experiencias de un jugador, el del autor. De esta manera mencionar al autor es referir a un nivel más del jugador, en este caso de videojuegos, y se alude al nivel como aquello que se logra a partir de la reflexión que surge de terminar una partida de videojuegos.

Por lo anterior, cada tópico que se toca en cada capítulo surge a partir de múltiples reflexiones de la experiencia del autor como jugador de videojuegos. Tomemos un ejemplo. Uno de los niveles del videojuego *Halo Combat Evolved* (Microsoft Game Studios y MacSoft, 2001), “El cartógrafo silencioso”, es una serie de escenarios en las que el autor se ha encontrado en repetidas ocasiones. Pero en una de esas experiencias surge la reflexión de pensarse a sí mismo como un esclavo (simplemente por la idea de los límites, la falta de libertad y el seguir un canon narrativo); esta condición de esclavo surge de una toma de conciencia por el rol que tiene que interpretar en dicho videojuego. Esta postura frente al videojuego lo lleva a preocuparse por distintos temas, el primero es la cuestión de si es un esclavo ¿cómo puede conseguir su libertad? A partir de ese momento se comienzan a hilar múltiples cuestionamientos que lo llevarán a diferentes videojuegos, donde más que encontrar respuestas se hilan más dudas y cuestiones. Este momento de reflexión lleva a una posterior toma de conciencia sobre la condición de sujeto-jugador y un aprendizaje que motivaría un cambio de relación con el mundo para su participación en él.

Esta primera experiencia, de toma de conciencia, es lo que motiva al surgimiento del presente trabajo, comprender la realidad en la que nos encontramos inmersos, usando a las ficciones videolúdica como incitadoras de la conciencia. El problema es que éstas experiencias carecen por sí mismas de significado y sobre todo de articulación. Por tanto, surge el interés de reconceptualizar la palabra ludonarrativa para que sea un cimiento para

una forma de pensamiento que permita adentrarnos a las ficciones videolúdicas y por tanto, a las realidades en las que nos encontramos.

El asunto con la pedagogía es que este pensamiento es uno pedagógico y que tiene la intención de añadir voces a las pedagogías existentes. Es un pensamiento pedagógico por que se interesa principalmente en dos objetos de estudios, en el de la formación y el de la educación. Por ello, el objetivo para la presente tesis es servir a un momento histórico que se sitúa en el punto nodal del jugador en el presente de su experiencia ludonarrativa y el contexto histórico y por ello, ser un punto más para los diferentes momentos que surgirán en el proceso histórico de la pedagogía.

Pero las reflexiones sobre las experiencias videolúdicas no son por mero pensamiento empírico. Es más bien los inicios de lo que podría ser la estructura para un método o una teoría. De tal manera que lo importante no es tanto el videojuego mismo, sino lo que podamos sacar de él. Como si de terrenos fértiles se tratará, la intención es cultivar y cosechar para una pedagogía y a la vez para una participación en las realidades de las que formemos parte.

Si se menciona en varias ocasiones la palabra realidad es por la forma en la que se ha dado tratamiento al videojuego, puesto que éste se lo toma como ficción, es entonces un reflejo de alguna realidad, y ésta es una serie de condiciones de la que formamos parte, como representación y como actividad inmediata. Recalco que por ser experiencias no es meramente empírico para llegar a la concatenación de una serie de ideas para una lógica doxástica. Es todo lo contrario, para poder explicar esto usaré la siguiente analogía, es llegar a estos campos desde los caminos viejos, que serían las tradiciones pedagógicas, las filosofías y demás teorías y perspectivas ya sean antecedentes al medio videolúdico o paralelas a éste. Pero primero hay que cartografiarlo.

Por cartografía me refiero a los trazos que hilan la experiencia ludonarrativa en sus diferentes momentos en una dimensión temporal, debido a que la experiencia narrativa ocurre en el movimiento del sujeto-jugador al enfrentarse a una obra videolúdica y que serán tratados en concordancia con los capítulos de este trabajo. Por ejemplo, un primer momento en la experiencia ludonarrativa se sitúa en la estética de la kinestesia y la sinestesia como primer movimiento entre el sujeto-jugador y la obra videolúdica y uno de los últimos momentos de la experiencia ludonarrativa ocurre en la transición del videojuego como paso de la potencia reflexiva del sujeto-jugador a la práctica de este con respecto al mundo, que bien puede ocurrir después de cada fin del juego. Sin embargo, la temporalidad a la que me refiero ocurre en dos niveles, en el tiempo jugado como momento de acción sobre el presente como fin en sí mismo y al tiempo histórico como conciencia y articulación de las imágenes de humanidad externas y correspondientes a las del sujeto-jugador.

Ahora bien, la dimensión temporal no es la única, si la menciono al principio es por la importancia del concepto de ludonarrativa pedagógica como construcción del relato personal de cada sujeto a partir de la toma de conciencia de su dimensión como jugador en consonancia con la articulación de imágenes de humanidad de sí mismo como proyecto

formativo y como heredero practicante de una educación que trasciende su temporalidad física. La otra dimensión a la que me refiero que es adyacente y sirve de base de la primera, es la dimensión espacial. Esta dimensión espacial es tomada en dos sentidos. El primero es el del espacio digital como forma básica del videojuego y que a su vez sirve como nudo referencial de sus características y definiciones, como lo son la tecnología, los paratextos, la *gamificación* y los *transmedia*. El segundo sentido es el de la proximidad y diferencia entre las ficciones videolúdicas y las realidades en las que se encuentra inmerso el sujeto-jugador, como el movimiento de la experiencia ludonarrativa en el transitar de estos espacios y la conformación de estos.

Es el momento justo para hablar del videojuego como un espacio formativo; aunque los antecedentes de éste e incluso su nacimiento se encuentra en el siglo pasado, me atrevo a decir que la forma que adquiere el videojuego es propia de este siglo XXI; ya que el debate en cuánto a qué es y qué no es resulta relevante para las últimas décadas y en los últimos años las dimensiones educativas y pedagógicas del mismo, adquieren mayor importancia.

Por lo anterior, el desarrollo del concepto de ludonarrativa surge en el encuentro con diversas prácticas nacidas del medio video lúdico. Sobre todo, del estudio del autor de este trabajo sobre su experiencia como jugador de videojuegos, su acercamiento al periodismo de videojuegos, videoensayos y reflexiones nacidas del haber jugado ciertos videojuegos. Así como de diversas posturas teóricas sobre el videojuego, como la de la *gamificación*, la ludología o la narratología. Para fines de este trabajo la pretensión principal no es desarrollar una teoría de los videojuegos o posicionarse en alguna postura frente a los mismos. La intención es estudiar la experiencia en sí del jugador de videojuegos, entender las prácticas que surgen a partir de este medio por los jugadores de videojuegos y proponer algunas posibilidades como prácticas a partir del contacto con ciertas tradiciones pedagógicas.

La ludonarrativa es la palabra que nos servirá para indicar la experiencia en sí del jugador de videojuegos, en cuánto los límites y posibilidades de este medio. El concepto que se pretende tratar ya es utilizado en diferentes sectores del mundo de los videojuegos, como la prensa especializada o los trabajos académicos. Este concepto se usa como la de su primera aparición con el artículo de Clint Hocking, que le daremos más profundidad más adelante, en su idea de disonancia ludonarrativa. De lo que tenemos preocuparnos en este punto es que el concepto ludonarrativa en un primer momento apela a los dos factores fundamentales de un videojuego, el *gameplay* o mecánicas de juego y a la narrativa expresada en el guión de cada obra videolúdica.

El concepto ludonarrativa nace como fórmula del videojuego, pensando en dos factores, que cuál si fuera una mezcla, la del juego y la narrativa, componen un videojuego(Hocking, 2007). Sin embargo, los conceptos juego y narración no surgen con el medio videolúdico ni son exclusivos del mismo. De igual manera la ludonarrativa no es exclusiva del videojuego, pero sí que resulta potenciada en este medio debido a las características propias de todo videojuego como lo puede ser la inmersión. Por tal motivo, aunque no sea la ludonarrativa exclusiva del tema videojuegos, la riqueza de este tema nos permite darle otros significados

y sentidos a partir del contacto con la pedagogía, como lo es el de la formación, aprendizaje y educación en los distintos momentos y niveles de la experiencia ludonarrativa enfocada en videojuegos.

Así, la ludonarrativa ya no queda limitada a una fórmula general en la construcción de videojuegos. La historia de la ludonarrativa de los videojuegos queda situada en la historia de los videojuegos, como génesis y transformación del medio videolúdico. Pero la historia propia de ludonarrativa como concepto transgresor de la fórmula de videojuegos como surgía en un principio, queda ligada en cada experiencia jugable. Por ello es difícil hablar de una historia de la ludonarrativa que nos marque un inicio y desarrollo cronológico del concepto. La tesis apela más al uso de la palabra ludonarrativa como categoría de análisis de los videojuegos, no como fórmula de su constitución, sino de las posibilidades del videojuego en la experiencia jugable y su potencialidad como espacio formativo.

Además si hay una historia de la ludonarrativa es la que ocurre en la formación del sujeto en su condición como jugador de videojuegos, de tal manera que la ludonarrativa es una historia en movimiento que acontece por sí misma cada vez que se juega un videojuego y se reflexiona sobre esta misma experiencia, motivando un movimiento interno del sujeto con respecto a cómo juega y se forma en el videojuego y como su relato personal se entrama en la historia colectiva del mundo, a partir de las imágenes de humanidad que lleva consigo el jugador y su interpretación con las que surgen en la evocación del autor del videojuego. Así, la ludonarrativa puede servir como categoría para la comprensión del relato personal y su hilado con la historia colectiva.

Sin embargo, el dilema principal es que este medio es relativamente joven y aún sigue en construcción la idea de que puede ser considerado un videojuego y que no, así como que alcances y que límites tiene. La cuestión por la cuál se retoma la ludonarrativa del videojuego es por la relación del hombre-máquina, el hombre-ciudad y el futuro de la humanidad, así como su formación. Lo cuál nos lleva a dos cuestiones principales: ¿qué es un videojuego? y ¿qué es la ludonarrativa de los videojuegos? La primera pregunta surge de lo expuesto anteriormente y la segunda pregunta es más complicada ya que la palabra ludonarrativa si la separamos en dos palabras quedaría como juego y narrativa.

El asunto es que cada una de estas palabras tiene sus propios significados y sentidos a través del tiempo. Por ejemplo, la línea que este trabajo sigue para la palabra juego es dejada por la obra *Homoludens*; y la palabra narrativa tiende en múltiples direcciones, desde el relato personal hasta la historia como dimensión temporal de la humanidad, hasta las ficciones narrativas como posibilidades de futuro o de encuentro con el presente temporal. De tal manera que, aunque la ludonarrativa, como veremos más adelante, es un concepto que realmente no se separa por sí mismo, aquí será separado con fines de estudio, para exponer los diversos significados que se retoman y otros sentidos que si bien al principio parecen ajenos terminan por nutrir el concepto. Todo con la finalidad de que este concepto más que aludir al funcionamiento mismo de los videojuegos, nos lleve a entender la dimensión sujeto-jugador, claro a partir de los videojuegos pero que como resultado podríamos llevarlo a otros campos de estudio.



¿Por qué decir que el videojuego es un espacio formativo? Para empezar, porque este trabajo no pretende hacer uso de los videojuegos como herramientas, o de hablar de los potenciales usos educativos de éstos. En esta ocasión, el tema adquiere la forma de espacio, es en este lugar donde surgirán posibilidades y se definirán los límites. El espacio donde la pedagogía podrá situarse para entender sus prácticas, porque es precisamente aquí en donde se podrán descubrir los elementos necesarios para construir el concepto ludonarrativa.

La ludonarrativa desde el videojuego, nos ayudará a comprender la actualidad por surgir de un microcosmos de referencias que son intrínsecas de estos tiempos. De esta manera, podemos hablar de las pedagogías contemporáneas y los sentidos que adquiere la formación. Realizar una teoría pedagógica de la ludonarrativa es atender a fenómenos relevantes de estudio, porque estos fenómenos de alguna u otra manera van constituyendo nuestra realidad y a su vez las imágenes de humanidad que podemos vislumbrar de todo este microcosmos de referencias del videojuego.

Las relaciones que se encuentran entre la pedagogía y la ludonarrativa no son puentes entre una y otra, ¿por qué?, aunque es preciso atender al hecho contemporáneo, los elementos que la conforman son objetos históricos que superan al propio videojuego. Los elementos juego y narrativa conllevan a sus teorías y perspectivas diferentes, hasta todos los fenómenos correlacionales se exploran desde múltiples enfoques; la ludonarrativa que se conceptualiza aquí a partir del videojuego, es intrínseca a la pedagogía tanto por tratar temas y conceptos de ella, como por el interés de formar parte de una pedagogía que dé respuesta a la actualidad.

Según el artículo del Universal de noviembre de 2018 llamado *Gaming, un negocio Gigante* en las predicciones para el 2019 (Forzán, 2018) se estima que una de cuatro personas jugará videojuegos, generando 70.3 billones de ingresos y de esto el mercado latinoamericano representa 5 billones de ingresos.<sup>1</sup> No podemos ignorar a este gigante, no es sólo por el número enorme que se mueve por él, es también porque esto significa el número de jugadores, las personas que juegan en consolas, pc, celulares u otros dispositivos móviles. Las ventas y preventas, la economía virtual, hasta la piratería con sus números de descargas ilegales. Se suman estos datos, para decirnos que la audiencia se ha vuelto el mundo. Una parte de él lo suficientemente grande para formar las cotidianidades del mundo.

Sí, simplemente no podemos permitirnos apartar la mirada de estos fenómenos, y surgen entonces preguntas como: ¿qué impacto tiene pasar tanto tiempo en este medio?, ¿es positivo o negativo? y ¿cómo podemos usarlo a nuestro favor? Aunque estas cuestiones sean constantes, centrándose esfuerzos de investigación para responderlas, la mirada sobre este trabajo quiere ir más allá, es decir, no quedarnos en una lectura moral reducida a si

---

<sup>1</sup> Artículo del periódico EL UNIVERSAL “Gaming, un negocio gigante” (Forzán, 2018) es en donde se expone, de manera muy clara, cómo la industria del videojuego se conforma como una gigante en la economía, el aumento de jugadores y la relevancia que ha ido adquiriendo los deportes electrónicos mejor conocidos como Sports.

representa un bien o un mal; la atención se centra en cuestionarnos ¿cuál es la realidad que se configura a partir de estos fenómenos?, ¿cómo es la formación dentro de esta realidad digital?, ¿qué prácticas pedagógicas podemos encontrar? y ¿cuáles prácticas pedagógicas serían responsables de esta realidad?

Como ya se mencionó, el objetivo es reconceptualizar a la ludonarrativa. Aquí tomaremos tres vectores para dirigir el nuevo concepto de ludonarrativa pedagógica. El primero es la libertad, tomada desde la educación liberadora; las razones, aunque serán trabajadas con más énfasis a lo largo de los capítulos, podemos adelantar el eje fundamental que ya ha sido mencionado en la analogía de la introducción, ya que pensar en la libertad es pensar en el dilema del movimiento del jugador en su práctica; por ejemplo, en el videojuego sería la forma de actuar de y sus decisiones en el desarrollo de una obra videolúdica.

El siguiente vector es el de la toma de conciencia. Para acercarnos a este sentido en los videojuegos podríamos llamarlo como la habilidad del jugador de videojuegos de saber que está jugando un videojuego. Esta idea, aunque simple resulta poderosa, ya que funge como principio fundamental para la comprensión de las realidades en las que el sujeto-jugador se ve inmerso y poder ser participe en la medida de sus posibilidades en relación con sus límites del mundo que le rodea, siendo el videojuego motivo para una transformación del sujeto-jugador para entenderse como parte del mundo que lo rodea y a su vez como practicante de un personal proyecto formativo y un colectivo proyecto educativo.

El tercer vector resulta del pedagogo como figura practicante de la ludonarrativa, que al principio se puede sentir como ente externo del medio videolúdico, después al encontrarse con el desarrollo mismo del concepto ludonarrativo en su historia como en sus proyectos, pueda servir como un agente activo de este medio, sea cuál el nivel que le resulte pertinente de su actividad. Así el pedagogo se encontraría como una figura relevante para el medio videolúdico, pero sobre todo para la ludonarrativa como perspectiva pedagógica contemporánea. Por ello es necesario preguntarse tres cosas: ¿qué significados adquiere?, ¿cuál es la ludonarrativa de los videojuegos? y ¿cuál es la ludonarrativa de la pedagogía? Puesto que estas preguntas surgen a partir de formular que el videojuego es un espacio formativo, lo importante no es emitir juicios de valor o prepararse para las posibles consecuencias, esto es una respuesta a un mundo que se mueve a velocidades vertiginosas, es una respuesta consciente que en cuanto se termine de escribir ya quedara atrás, pero quedarse atrás es tender un ancla, donde no parará el movimiento, y dará posibilidades de dirección.

Una vez más, no existen puentes entre ludonarrativa y pedagogía, lo que hay son preguntas al posicionar una frente a la otra, y si preguntamos a una veremos el reflejo de la otra. Preguntar por la ludonarrativa es querer conocer lo que ha sucedido con la pedagogía y si a ésta le preguntamos por su práctica en la actualidad, nos referirá inmediatamente a la ludonarrativa; es por tanto un afán de este momento histórico plantear la posibilidad de una teoría que nos haga comprender nuestro acontecer y pensar en otros modos de acontecer en el futuro. Por tanto, estas primeras ideas pueden ayudar a moverse por el microcosmos de referencias del medio videolúdico, aunque como en algunos videojuegos puede que el

entendimiento de lo que verdaderamente trata la obra se encuentre en toda la obra y los paratextos de la misma<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> La tesis *Pedagogía y Ludonarrativa* al tomar como tema a los videojuegos y el reconceptualizar la palabra ludonarrativa es incompleta, debido que la gran mayoría de alusiones a obras videolúdicas sólo pueden ser comprendidas jugándolas o en los paratextos siendo partícipes de ellos. De igual forma la ludonarrativa sólo puede ser comprendida en su totalidad al reconocer la dimensión humana del sujeto jugador. Lo anterior no se escribe como excusa, es más una pretensión de la totalidad de la obra a servir como una invitación al medio videolúdico y que como si de un ARG (en español: juego de realidad alternativa, este tema se explica en la sección *de gamificación y transmedias*) el lector pueda adentrarse en cada uno de los temas y obras referenciales.

## Capítulo 1: ¿Diálogos con una máquina?

### Divagando sobre el juego

- ¿Y a quién tenemos aquí?
- Vaya no sabes quién eres. A lo mejor deberíamos dejarlo así.
- Pero yo si lo sé Mírame a la cara, nos hemos visto antes... ¿A qué sí?
- ¡No te conozco! ¿Por qué estás aquí? ¡Nadie te ha invitado!
- ¿De verdad quieres que te revele tu identidad?
- Conocerse a uno mismo supone ser responsable de sus actos, y como últimamente has hecho cosas horribles...
- ¿No sabes quién soy? Te daré una pista... ¿Te dice algo el 3 de abril? Creo que ese fue el día de nuestro primer encuentro. Parece que vas recordando algo.
- ...
- ¡Oh eres tú otra vez!... Parece que has estado ocupado desde que nos vimos.
- Veo que ahora te acuerdas de mi ¿verdad? Pero aun así no sabes quién soy. Ni si quiera sabes quién nos presentó, ¿verdad?
- ¿Por qué has vuelto a venir? No eres una buena persona, ¿A qué no? ¡Me das asco!
- Se está empezando a formar una imagen... No sé si es real. Algunas no parecen encajar. O simplemente no me gusta el aspecto que tiene.
- Creo que nuestro tiempo se acaba... Pero nos volveremos a ver. Pero antes de que te vayas, cuatro preguntas para ti. Pregunta número uno: ¿Te gusta herir a otras personas? Pregunta número dos: ¿Quién deja mensajes en tu contestador? Pregunta número tres: ¿Dónde estás ahora mismo? Y la pregunta final: ¿Por qué estamos teniendo esta conversación? Es todo por ahora, nos veremos pronto...

Fragmentos de los diálogos entre las tres personas con máscara y Jacket, de la cinemática introductoria de la "parte uno: *phonecalls*" y la cinemática introductoria de la "parte dos: *questions*" del videojuego *Hotline Miami* (Devolver Digital, 2010)

El juego tiene distintos significados a lo largo de la historia, el juego puede ser una manera de revelar, pero el juego puede servir también como una manera de ocultar; por ejemplo, en el fantaseo que existe en el juego se puede dejar pasar una intención de manera sutil donde el juego sirva como máscara; o por ejemplo en el cumplimiento de fantasías de poder.

Con relación a la educación, el juego es esencial por ser la manera en la que nos educamos, se aprenden reglas y en general se socializa. Ahora bien, el juego pertenece al ocio que es contrario al trabajo; pero hoy en día existen una serie de prácticas que integran al juego y al trabajo. Asimismo, existe en la historia un pedagogo que enunciaba la manera en la que debía relacionarse el juego y el trabajo, además de ser consciente de la separación que ha existido entre estas dos cosas. John Dewey hablando sobre la diferencia de la educación para la utilidad y la de para la cultura, explica que no hay realmente mucha diferencia entre

ellas, que se puede llevar un plan de estudios útil y liberal, entendiendo esto como, que pueda servir para el trabajo y la cultura (Dewey, 2010).

Esta especie de reconciliación entre lo útil y lo inútil se asemeja mucho a los intentos de hoy en día sobre la gamificación. Volver divertido el trabajo, volver a la ciudad un gran patio de juegos, a la educación como algo siempre interesante que tenga la capacidad de entretener, además si emplea una nueva tecnología en el ámbito educativo tiene que ser una herramienta didáctica. Tomando como ejemplo el juego de realidad aumentada *Pokémon Go* (Niantic y Nintendo, 2016) para incentivar a los alumnos “escolares”. La inclusión de estos elementos motivacionales externos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede considerar como una manera más atractiva y motivante, teniendo por ejemplo lo siguiente, el uso de la Realidad Virtual:

La inclusión de estos elementos motivacionales externos en el proceso de enseñanza aprendizaje se puede considerar como una manera más atractiva y motivante que permite romper con la dinámica de clase haciendo salir al alumnado y profesorado de su zona de confort, obligándoles a adaptarse a nuevos entornos y herramientas educativas. (Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez, 2018, p. 384)

Lo anterior muestra una incentivo en la innovación de la enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, donde puede resaltar su uso lúdico y aplicaciones a programas ya existentes, dotándoles de un sentido educativo, por ejemplo, usando el potencial de *Pokémon Go*. Y aunque en un principio fuera de entretenimiento, puede tener claros beneficios educativos; aunque esto es un giro importante es el principio, puesto que sigue quedando en el grado de lo didáctico – educativo.

El percibir las mecánicas de un juego en la vida cotidiana, me parece que es el de ocultar la manera en que vivimos, que es de por sí juegos. Esta exaltación del juego como una mecánica de la cotidianidad es más bien la de la diversión y el entretenimiento, que no necesariamente tienen porque ser juegos.

Con respecto a los videojuegos considero que se retoma principalmente, y de esta manera los casos de realidad aumentada y virtual. No solo por los avances tecnológicos que se desarrollan en este medio, sino también porque el videojuego conlleva a una realidad por sí misma. La búsqueda del porqué el juego se siente real es por la construcción de mundos verosímiles o de realidades congruentes que, al mismo tiempo, no pierden la idea que contienen éstas en una realidad mayor o común.

El juego es algo que puede tomar distintas connotaciones, que puede servir para distintos intereses, que se le puede encasillar en un todo dónde no salga jamás porque de hacerlo rompería con límites necesarios para el supuesto funcionamiento del sistema. Aquí el interés por los significados que adquiere el juego es debido a la pregunta por la realidad misma, por la manera en la que aparecemos en ella y como nos relacionamos.

La cotidianidad no sólo es parte de nuestra realidad, sino que es la misma. Lo real es aquello que se nos presenta como cotidiano, lo habitual y lo cercano, lo familiar y reconocible. La imagen de la tecnología es una que reconocemos bien, sobre todo en cada

mirada que damos a cada una de nuestras pantallas. Los rostros de nuestra era son abrumadoramente extensos y el avance tecnológico nos produce vértigo; por ello es momento de reflexionar sobre la actualidad, preguntarnos por nuestra cotidianidad y una de esas cosas que terminan ligadas a la actualidad formando nuestra cotidianidad es el videojuego.

No está por demás decir que la historia del videojuego es una muy debatida. Adelantando un poco tengo que declarar que mi definición del videojuego puede chocar con un sentido ya consensuado o con otras definiciones. Lo importante de la historia del videojuego gira en torno a la idea de que el videojuego desde su nacimiento hasta la fecha ha sido el intento de dialogar con una máquina. Sin embargo, esta interpretación no tiene como fin la argumentación de que se pueda dialogar con una máquina, o de que en verdad<sup>3</sup> cada vez que se juega o desarrolla un videojuego se intenta entablar un diálogo. Es más bien el interés de este trabajo comprender las relaciones humanas y sistemas computacionales que pueden ser vislumbradas en el videojuego.

Hay un evento que si bien no es el inicio de la historia de los videojuegos, sí es uno de los más claros ejemplos de un instrumento tecnológico dispuesto para albergar dentro de sí un juego, en este caso fue el juego *Nim*. Este es el caso del Ferranti Nimrod Digital Computer, un super ordenador presentado el 5 de mayo de 1951 en el “Science Museum Festival of Britain Exhibition”(Villa, 2009). El motivo principal para su presentación fue el de acercar el concepto del ordenador a un público “común”, alejado del campo habitual de esta clase de tecnologías que eran las universidades y las presentaciones para la milicia.

La dualidad del *Nimrod* en cuanto a su primera exposición nos anuncia dos aspectos sumamente relevantes; el primero es el videojuego como un ordenador, que tendrá el interés por la inteligencia artificial. Su implementación en lo cotidiano será mediada por la industria del entretenimiento, debido a que para obtener la aceptación de estos ordenadores se quería captar la atención a través del asombro.

---

<sup>3</sup> Hay una frase de Nabokov que dice que la literatura nació cuando un día un chico llegó y dijo ¡Lobo! Y no había lobo(Nabokov, 2020). Considero que no solo la literatura sino toda expresión cultural ficticia es una de mentiras, pero la mentira es porque hay verdad y conocimiento de ella. Pero la verdad que muchas veces es normativa y por tanto performativa constituye un sistema de valores y de formas de ser, como el canon que surge de la justificación narrativa como pensaba Lyotard (1989) con respecto a los meta-relatos, ya sea por ejemplo de la narrativa de la naturaleza, lo divino o lo científico que dan legalidad de algo y una posición correcta y muchas otras incorrectas. Mi postura, como considero en otros segmentos de este trabajo, es que la postmodernidad no es el fin de la legalidad narrativa sino el surgimiento de otra, pero para no desviarnos tanto del tema, mi interés por la narrativa y la verdad, no es la verdad canónica a no ser en cuanto crítica de ella en su reflejo, tal cual es el videojuego, pero sobre todo la verdad de la historia personal. Le sumo el factor de evocación, pues muchas de las fantasías lúdicas en los videojuegos son licencias narrativas, ya sea por mensaje del autor, por simple capricho o como fin estilístico como se demuestra en el material extra del videojuego *Life Is Strange*(Square EnixFeral Interactive, 2015) , sobre algunas cuestiones jugables y en las cinemáticas, que se le alejan de la realidad porque ya habían sido puesta a prueba por los desarrolladores y no les parecieron tan interesantes en su faceta “real”. La verdad que me interesa es la de la construcción de la historia personal, la interpretación del jugador, la de la ficción y de la evocación creativa del autor.

Tomemos una nota de pie de página del libro *El gen egoísta* de Richard Dawkins, donde responde a las críticas que se dieron a un párrafo en el que se hace la analogía del cerebro y un ordenador moderno (de la época en la que escribe el texto). Así tenemos la siguiente oración “funcionalmente, el cerebro desempeña, precisamente de datos, reconocimiento de formas, almacenamiento de datos a corto y a largo plazo, coordinación de operaciones, etc.” (Dawkins, 2003, p. 57). Si podemos entablar la analogía entre las funciones básicas de un ordenador y la de un cerebro, no es descabellado pensar en la inteligencia artificial como una posibilidad verídica de inteligencia.<sup>4</sup>

Veamos las definiciones que tiene el diccionario de la Real Academia Española, puesto que los significados que presenta son bastante interesantes. El primero directamente relacionado con el *Nimrod* es que, la inteligencia es la capacidad para resolver problemas( ASALE y RAE, 2020). Uno de los fines de la *Nimrod* es demostrar la teoría de juegos, “la Teoría de Juegos es un tipo de análisis matemático orientado a predecir cuál será el resultado cierto o el resultado más probable de una disputa entre dos individuos” (Rufasto, 2004, p. 1). Y más adelante: “La Teoría de Juegos es una disciplina que involucra en grado alto la capacidad analítica y proyectiva del ser humano” (Rufasto, 2004, p. 3).<sup>5</sup>

A lo anterior podemos sumar un suceso importante, la desactivación de un programa creado por *Facebook*. El cual había desarrollado su propio lenguaje, dos figuras formadas por el programa llamadas Bob y Alice, que habían desarrollado un código con el cual se puede negociar. Después de hacerse saber el incidente se eliminó el programa, aunque claro se dijo que no representaba ningún problema lo que pasó.

Si entendemos que la inteligencia es la capacidad para resolver problemas, y situamos al juego relacionado como forma analítica. El hecho de que existan precedentes de un intento

---

<sup>4</sup> Trabajos como el de Dawkins pueden llevar a lógicas deterministas que sirvan para sustentar prejuicios. Aclaro que si bien este trabajo no intenta hacer un llamado al determinismo (es más se le critica) si que se piensa en las bases biológicas y físicas que dan potencialidad al demás trabajo cultural del ser humano, no pensando en una idea de destino inflexible, sino en las bases materiales para la actividad humana. Estas bases materiales están más allá del presente trabajo de investigación, por lo cual no se debe esperar más que estas menciones, sin embargo sí se hacen estas menciones es porque este tipo de trabajos forman la periferia de un trabajo de investigación pedagógica y sería interesante que posteriores investigación puedan encontrar mejores conexiones entre distintas áreas del saber y explorar el fenómeno de la existencia humana con mayor nivel de complejidad.

<sup>5</sup> El asunto con la inteligencia es que podemos tratarlo desde la idea de un organismo adaptativo, pero también podemos ir más allá de la vida orgánica hacia la vida de los sentidos y los significados. Campbell hacia mención que frente al sin sentido de la muerte el ser humano crea sentidos en su vida( 2017), la mitología misma es una forma de sistematizar estos sentidos de manera trascendente; como veremos más adelante el videojuego genera su propia mitología. En este caso la cuestión sobre la inteligencia se enfoca en un trabajo intelectual, entendido como la manera que el sujeto tiene para entender el mundo, relacionarse con el y ejercer una disciplina, esta última entendida como un ejercicio de la voluntad (Zubizarreta, 1998). La pedagogía de esto va desde el trabajo de observación del fenómeno intelectual que ejerce el sujeto jugador en el videojuego hasta ejercicio formativo que este sujeto jugador hace en el encuentro y construcción de sentidos y significados con las narrativas videoficcionales, donde más adelante nos servirán como apertura a una praxis pedagógica en la que el videojuego pueda ser utilizado como una técnica formativa o como un nexo para la comprensión de la condición humana contemporánea.

espontáneo por parte de un *software* para negociar, nos hace entender la línea histórica que ligamos con la aparición del ordenador *Nimrod*. Que al intentar demostrar la teoría de juegos nos alude al intento humano por saber si una máquina posee inteligencia.

Seguimos muy alejados aún de tener una inteligencia artificial como las que aparecen en las obras de ciencia ficción, de cualquier tipo. Sin embargo, el avance científico-tecnológico nos deja claro que sólo es cuestión de tiempo para lograrlo, por lo pronto tenemos una serie de proyectos como el de *Facebook* y de los videojuegos, pero lo realmente interesante de los videojuegos no solo es la capacidad tecnológica que tienen (que indudablemente es inherente a los avances en cuanto a inteligencia artificial), es sobre todo por el concepto.<sup>6</sup>

Los juegos *online* y las partidas multijugador nos permiten interactuar con otros a lo largo del mundo, acortan la distancia entre las personas. Aunque lo anterior puede significar que

---

<sup>6</sup> Durante el 2021 también surgió el proyecto “Meta” de la compañía Facebook, para generar un espacio meramente digital, que se superponga a la realidad física, como una manera de meta-realidad. Respecto con la naturaleza humana uno de los puntos que conflictua la aceptación de la existencia de tal naturaleza es la falta de un ambiente natural propio del ser humano. No sólo es una meta-realidad digital la que marcara la cuestión sobre los ambientes ficticios de la humanidad, es de hecho toda la cultura una forma de respuesta a la carencia de la naturaleza. Herbart (s.f.) menciona que el deseo surge de una falta sobre algo, por ejemplo, desear un objeto que no se posee, contrario al interés que se mantiene aun con la posesión del objeto. Podemos pensar entonces que la tecnología es un medio para el cumplimiento de tal deseo en cuanto a carencia, una forma de digamoslo así, hacer tangible el deseo. El problema viene cuando la tecnología pasa de ser un medio para algo y se convierte en un fin. Zubizarreta (1998) piensa que en el trabajo intelectual existen dos niveles, uno pragmático donde se responde a la realidad replicando una serie de sentencias científicas que han sido comprobadas y solamente ameritan la reproducción casi sin pensamiento del método; en cambio hay otro nivel en donde el trabajo intelectual se basa en la investigación que moviliza el saber científico y en efecto genera nuevas tecnologías y pragmatismos. De esta tecnología meramente pragmática es donde tenemos que situar nuestra crítica y es que la carencia pasa de ser un deseo por la falta de posesión de algo, a la evidencia de un vacío del objeto como ficción (Moraga, 2010): en donde la tecnología deja de ser un medio para asegurar las bases materiales de la vida humana a ser un juez organizador de la existencia espiritual de la humanidad.

Esto mismo lo lleva anunciando Jean Baudillard con lo siguiente: “sometidos al simulacro de la guerra como a arresto domiciliario, ya somos todos, in situ, rehenes estratégicos: nuestra posición es el televisor, donde virtualmente nos bombardean a diario, mientras seguimos cumpliendo también con nuestra función de valor de cambio.”(Baudillard, 1991, p.12) El planteamiento del texto *La guerra del golfo no ha tenido lugar* gira en torno al simulacro de los medios de comunicación sobre la guerra del golfo, en donde denuncia el autor que lo que ve el mundo es un simulacro de la guerra, pero ese simulacro tiene más peso que la verdadera guerra y por tanto mayores repercusiones. La tecnología parece ocupar un lugar estratégico en la manipulación del espíritu, en donde ideologías son manera de dirigir al sujeto a una conciencia enajenada a partir del control sobre el vacío ficcional de la carencia. Una pedagogía ludonarrativa piensa en hacer uso del videojuego como herramienta al servicio de la voluntad personal, en donde se salga de una conciencia enajenada hacia una conciencia histórica y reflexiva. Si bien el propio carácter del videojuego lleva consigo en factor enajenante de su condición como tecnología, la diferencia estriba en el trabajo disciplinado, mientras que una conciencia enajenada el espíritu queda vulnerable a la incesante oferta de información y parece que el deseo persigue todo lo que se le pone en frente, una pedagogía orientativa en los videojuegos podría preparar al espíritu para volverse disciplinado y hacer práctica de su voluntad, en donde no reine necesariamente en él un deseo sometido, sino un interés existencial; sin embargo cabe aclarar que primero es necesario que el propio videojuego sirva como técnica pedagógica sobre el yo en cuanto a reflexión, además de que para una disciplina ludonarrativa todavía queda a expensas de una teoría o un método.



no necesariamente tenemos un único contacto con la máquina, por estar “conviviendo virtualmente” con demás sujetos, nuestras relaciones siempre están mediadas por algún aparato tecnológico. Desde el más lejano que es el servidor donde se guardan nuestras partidas *online*, hasta la más cercana que es la consola de videojuegos o la *PC*.

Es precisamente ese constante contacto con este tipo de máquinas inteligentes<sup>7</sup> lo que nos remite al intento por generar inteligencias artificiales, pensar las relaciones que podemos establecer con y a través de ellas, aunque estas posibilidades han sido exploradas sobre todo en otros medios como la literatura o el cine y las trataremos sobre todo en otra parte, podemos decir ahora que para pensar la historia de los videojuegos hay que pensar en la historia de la inteligencia artificial.

Ahora es momento de adéntranos en una de las partes más oscuras de la historia de los videojuegos, debido a que por ejemplo, el desarrollo de la Nimrod tenía intereses militares, donde habían por ejemplo personajes tales como Jon Von Neumann quien era un teórico de suma relevancia; Neumann a su vez fué una de las personas que trabajaron en el proyecto Manhattan<sup>8</sup>, él no será el único en trabajar en esto, en la historia de los videojuegos es recurrente hacer la referencia como uno de los primeros videojuegos, al “*Tennis for two* desarrollado por William Higimbotham científico del *Brookhaven National Laboratory*, responsable de los componentes electrónicos del Proyecto *Manhattan*, idea en 1958 un entretenimiento para los cientos de visitantes que acudían en la *Brookhaven National Laboratory*” (Villa, 2009, p. 11).

Del mismo modo, tenemos como antecedentes el simulador de lanzamiento de misiles “desarrollado y patentado por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann, la patente fue presentada el 25 de enero de 1947 en los Estados Unidos y emitida el 14 de diciembre de 1948” (Villa, 2009, p. 5). Todos estos son ejemplos, de la relación entre informática y tecnología bélica, por consiguiente de videojuegos-industria bélica. Lo anterior hay que tomarlo en cuenta desde aquí hasta los siguientes capítulos, si algo nos demuestra el cyberpunk, es un futuro dominado por la tecnología, uno donde la guerra adquiere un nuevo frente que es el de la información digital, uno donde somos todos participantes.

Ahora que ya hemos abierto la puerta de la guerra en la historia de los videojuegos es momento de tratarla dentro de ellos. La violencia y la muerte, pues estos son factores lúdicos propios de este medio. Tomemos entonces el siguiente fragmento de *Homoludens*:

---

<sup>7</sup> Desde aquí llamare máquina inteligente a todo dispositivo tecnológico computacional que pueda resolver problemas más o menos autónomamente. Esto basándome en la definición que da la Real Academia española, con respecto sobre la definición de máquina como un conjunto de diversas partes que conforman un todo que regula una fuerza y produce un efecto determinado. La definición de inteligencia ya se mencionó más arriba en párrafos anteriores.

<sup>8</sup> John Von Neumann se mostraba a favor de la disuasión nuclear en la que quejosamente hace doctrina con su teoría de juegos conocida como destrucción mutua asegurada, en la que precisamente se intentaba tener implicaciones políticas y económicas donde como consecuencia no se tuviera que hacer uso de armas nucleares por miedo a un escenario apocalíptico post guerra nuclear. Neumann quien trabaja directamente supervisando los ensayos nucleares y permaneciendo en los Álamos por meses, muere en 1957 de cáncer en los huesos provocado por la radiación ([DayoScript, 2019](#)).

La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, exige en cierto grado el reconocimiento de su carácter lúdico. Se puede hablar de la guerra como función cultural mientras se mueve dentro de un círculo en el que cada miembro particular es reconocido como par del otro. Si se hace la guerra contra grupos que, en el fondo no son reconocidos como hombres o a quienes, por lo menos no se reconoce ningún derecho humano; ya se les designó como bárbaros, demonios, paganos o herejes, podrá permanecer dentro de los límites de la cultura en la medida en que el grupo, por propia voluntad, se imponga ciertas limitaciones. Hasta hace poco la guerra podía ser considerada en el aspecto de una función cultural, puesto que una comunidad reconocía a otra como humana y con derechos y pretensiones a ser tratada humanamente y se separaba claramente y de manera } expresa - mediante una declaración- la guerra de la paz, por un lado, y de la violencia criminal, por otro. La teoría de la guerra total ha renunciado al último resto de lo lúdico en la guerra y con ello a la cultura, al derecho y a la humanidad en general. (Huizinga, 2010, p. 74)

Para todos los jugadores de videojuegos la anterior cita les parecerá bastante familiar, basta con tomar dos grandes ejemplos de esto. Primero la famosa saga *Halo* debido a que, en el primer juego, había algo interesante en cuanto a los enemigos, eran un compilado de especies alienígenas bien diferentes unas de otras; nosotros encarnamos a la cúspide de la especie humana en cuanto a soldados se refiere, al jefe Maestro 117 y nuestra misión es proteger a la humanidad a cualquier costo. No podíamos comunicarnos con los enemigos. Si éramos nuevos jugando el primer título de la saga no entendemos el porque nos querían matar y en general cuál era el odio por la humanidad de tan peculiar ejército, pero ¿en realidad importaba? Eran malvados a nuestros ojos y nosotros peleábamos por el bien de la humanidad.

El segundo juego es seguramente más polémico, aunque menos conocido, *Hotline Miami* (Devolver Digital., 2012) nos pone en la piel de una persona que después de recibir llamadas telefónicas extrañas, se dirige inmediatamente a entrar en lugares llenos de mafiosos rusos para hacer una masacre. ¿La razón? Si sólo queremos divertirnos jamás la sabremos y es que la principal crítica que otorga la narrativa de este juego es inmediatamente enmascarada por su lúdica, no importa cuáles sean los motivos del protagonista *Jacket*, siempre y cuando haya un nuevo nivel en cual podamos matar, hasta que lo único que quede seamos nosotros.

La deshumanización de los enemigos es un factor común en el grueso de los juegos de video que tratan el tema de lo bélico. Como jugadores queremos ser siempre los buenos, justificar la razón de porqué estamos matando a decenas de personas que, aunque digitales, no queremos cargar con el peso. Así que, sí es un humano que sea malvado a más no poder. Pero aún mejor, si es un robot o un extraterrestre ya que no es ni siquiera de la misma especie que nosotros o ni siquiera podríamos considerarlos vivos como en el caso de los robots.

Volviendo con *Halo*. Ocurre algo aún más interesante con su segunda entrega (Microsoft Game Studios, 2004) debido a que; aunque seguimos controlando al *Spartan 117* también, tendremos que jugar con un nuevo personaje que resulta ser algo así como el inverso proporcional del protagonista. Un alienígena que en algún momento fue el comandante

supremo de “*Covenant*”, la facción enemiga a la que nos enfrentamos. No es tan solo el tener que encarnar a nuestros enemigos, es también empaparnos de su cultura, sus formas de ser, de pensar, sus ideales, incluso en cierto nivel, involucrarnos en algo parecido a una guerra civil. Aún siendo alienígenas estando tan alejados de lo que llamábamos humano, el juego se empeña en darnos una faceta familiar de lo peor y lo mejor de nosotros para recordarnos que aún siendo ciencia ficción la guerra es cosa seria.

Con la segunda entrega de *Hot line Miami*, titulada *Hot line Miami 2 Wrong Number* (Devolver Digital, 2010). Nos sirve como complemento del primer título, con un final ambiguo, aunque sumamente crítico, en cuánto a su meta narrativa. La secuela viene a reafirmar a su predecesora, que era una pregunta y ahora es una afirmación: “¿Te gusta lastimar personas?” Es un juego que a mi parecer, tiene un mensaje sumamente fuerte en cuanto nos posicionamos como jugadores. Nos recuerda que ya éramos violentos antes de entrar a jugar y que esa es precisamente la razón de porqué aceptamos la invitación de este juego. Pero si queremos conocer la historia del juego, el precio a pagar es el mismo que del protagonista. Hay que estar dispuestos a saber nuestra verdad y aceptarla.

Llegamos a este punto, donde podemos ver la enorme brecha que se forma, por relatar la historia de los videojuegos desde la Nimrod. Con sus intereses bélicos hasta los últimos ejemplos y su tratamiento sobre la guerra y la violencia. Hay un gran tramo de 1951 hasta 2001, el año en que se estrenó *Halo CE* (Microsoft Game Studios y MacSoft, 2001). Pero es precisamente aquí, en donde podemos notar el avance de los videojuegos, cómo nos hemos ido relacionado con ellos y, el uso que les hemos dado, gracias a las posibilidades que han ido surgiendo.

Estos son aspectos que toman el significado juego, porque aquí el juego que más nos importa es el que hacemos con las máquinas. Si hemos pasado de que el videojuego iniciara casi como un intento de demostrar la inteligencia de las máquinas, a ser una herramienta de reflexión, es porque el juego ha ido cambiando el significado de juego de los años cincuenta del siglo pasado, hasta inicios del nuevo milenio.

Los videojuegos pueden ser considerados o no como un diálogo con los ordenadores. Se puede estar de acuerdo o no con la idea del inherente interés humano, de poder comunicarnos con nuestras creaciones. Pero de algo podemos estar seguros, que es lo que domina el mercado actual. El videojuego es un producto de entretenimiento, la razón por la que haya salido de las universidades y el hecho de haber llegado hasta nuestras casas es gracias a su gran impacto mediático.

En los años sesenta empezaron a salir los videojuegos de las universidades. Pero a partir de los años setenta esto fue tomando forma. Así es como, en 1971 tenemos la segunda máquina recreativa pero la primera comercial llamada *Computer Space*, desarrollada por uno de los personajes más relevantes en la historia de los videojuegos, Nolan Bushnell. Esto es un hito, debido a que fue la primera distribución masiva, lo que significa una inmersión en la cotidianidad de las personas al estar en estas máquinas recreativas en lugares tan comunes como cafés o restaurantes.

La *Computer Space* fue el paso del videojuego artesanal a la fabricación en serie. “Recordemos que Nolan Bushnell no tenía como objetivo crear el mejor videojuego ni el más avanzado, él lo que quería era crear el más rentable, el que más beneficios le proporcionase” (Villa, 2009, p. 24). Demos una breve mirada al portal de internet sobre videojuegos Vandal en su más reciente actualización (hasta el momento de escribir esto) reporta los videojuegos más vendidos en la historia; los tres primeros lugares son: *Minecraft* con 200.000.000 de ventas, *Grand Theft Auto V* con 130.000.000 de ventas y *Tetris* con 100.000.000 de ventas (Vandal, 2020).

Ahora nos queda claro que los videojuegos son una industria multimillonaria y masiva.

Pero si hacemos la comparación de los años setenta a los que corren actualmente, nos daremos cuenta de que las máquinas recreativas no fueron aquellas que quedaron. Los tres primeros lugares presentados por Vandal son multiplataforma. Esto quiere decir, que los juegos salieron para consolas de videojuegos, así como para PC. Entonces ¿qué paso con las recreativas?; si bien este fue el inicio de un mercado nuevo y a explotar, sólo fue un paso en una serie de acontecimientos.

Lo que sería la década de los años ochenta fue una edad de oro. Títulos arcade como: *Pacman* de 1980, *Donkey Kong* de 1981, *Dragon's Lair* de 1983; la llegada de los procesadores de 16 bits con exponentes como: *Peper Boy* de 1984, *Super Mario Bros* de 1985, entre otros. De igual manera, en los años veinte tendremos el ascenso de los juegos de pelea con conocidos títulos como los siguientes: *Street Figther II* de 1991, *Mortal Kombat* de 1992.

Los arcades trajeron consigo grandes cosas, de las cuáles prevalecen títulos ya no sólo conocidos en el mundo de los videojuegos si no, dentro de la cultura popular mundial, como *Mario Bros* o *Pacman*, además del género de luchas, distintos procesadores y la llegada del 3D, a su vez toda una serie de rituales como las reuniones en los salones recreativos en Japón o los torneos.

Pero una vez más recordemos que este medio se sostuvo en la cotidianidad precisamente por los intereses económicos de por medio, la industria se sostiene porque hay algo que vender, así que el nuevo sector de explotación eran las casas. Ralph H. Bear –conocido por algunos como “el padre de los videojuegos”– fue una persona que escapó de la Alemania Nazi, encontrando refugio en Estados Unidos en donde se graduó como ingeniero en televisiones en la *American Television Institute of Technology* (ATI) (Villa, 2009). Como director de División de Diseño de Equipos de *Sanders Associates Inc*<sup>9</sup>, se le ocurre una gran idea para diferenciarse de otras compañías de televisiones. ¿Por qué no hacer un aparato de televisión donde se pueda jugar? (Villa, 2009)

---

<sup>9</sup> Es curioso que también el propio Ralph H. Bear estuviese involucrado en la milicia. Antes de comenzar sus estudios fue llamado para realizar su servicio formando parte del departamento de inteligencia de los Estados Unidos en 1943, además estuvo involucrando tanto directa como indirectamente con la milicia gracias a las compañías en las que trabajaba en las que otorgaban ciertos servicios al ejército en la rama de lo tecnológico (Villa, 2009).

De esta manera, comienza la edad de las consolas de videojuegos que bien puede ser considerada la primera de éstas en 1968 la *Brown Box*, un aparato con una forma que le hace honor a su nombre. Este aparato se conectaba a la televisión y podían jugar dos personas con unos controles conectados a la consola, pero es hasta 1971 que la compañía Magnavox apuesta por esta tecnología y lanza al mercado al siguiente año la *Magnavox Odyssey* (Villa, 2009).

Si bien, las consolas destinadas a habitar los hogares compartían temporalidad e incluso geografía con los arcades, razón por la cual las primeras ganan la contienda es la que se ha dicho hasta al hartazgo en anteriores párrafos, era económicamente viable. Aunque la venta de la consola reportaba pérdidas la mina de oro se encontraba en el software. Los arcades se alquilaban por cierto tiempo al servicio del jugador, que a su vez tenía entrada a experiencias sociales interesantes por el contacto directo con la comunidad. Las consolas se vendían a un bajo precio, presentado a un público clase mediero y esto hacía que se vendieran los juegos.

La consola otorga otro tipo de experiencia, otro modo de relacionarse de lo que fueron nuevas tecnologías. No hacía falta ir hasta al bar o a los salones recreativos, podías jugar si querías tú solo o acompañado en tu cuarto o en tu sala, lo hacías cada vez que pudieras y quisieras, tenías el control. El control es algo sumamente interesante porque la experiencia<sup>10</sup> lúdica de los videojuegos es una kinestesia (DayoScript, 2019).

---

<sup>10</sup> Aprovechando la aparición de la palabra experiencia en el contexto estético específico en la kinestesia, quiero aprovechar este espacio para resaltar la importancia de la pedagogía de la experiencia estética en la ludonarrativa del videojuego. Herbart (s, f.) escribía en su manera de ver la educación que esta era un asunto de jóvenes porque precisamente motivados por su interés en su propia educación y en la sensibilidad de aceptación de la crítica, el poder educar al niño era un gran auxilio para su propia educación, básicamente es una educar educándose. Aunado a lo anterior el dr. Meneses hablando sobre el amor pedagógico dice que a grandes rasgos este amor surge de la preocupación por la formación del otro, en una intención de dar, el problema viene cuando se intenta dar lo que no se tiene, es por eso por lo que en este acto educativo es menester la preocupación por la formación personal del propio pedagogo y la vigilancia de sus actos, para no convertir este amor en un acto de manipulación (Subdirección de Formación Continua SubFC, 2021). Es pues el videojuego cuanto menos un espacio potencial para la experiencia formativa que en sus cualidades estéticas permitan al pedagogo un encuentro con el otro. Como vemos a lo largo de la presente tesis uno de los factores importantes de fijar la mirada en los videojuegos es su impacto a nivel mundial, experimentar de primera mano esta estética en lo kinestésico, si bien siempre esta presente el valor diferencial de la subjetividad, ya es un acercamiento con la experiencia estética de los otros, que ayuda como punto de encuentro en la preocupación por la formación ajena y personal, ahora como una formación digámoslo comunitaria donde persista el interés por las experiencias estéticas comunes que parecen ser una característica de una pedagogía joven sensible. También puede servir en la vigilancia personal, eso lo veremos más adelante cuando toquemos el tema del descubrimiento de las narrativas personales que conforman nuestro juicio y cómo el videojuego puede servir para reconocerlas. Por último, si bien esta tesis se plantea como prolegómeno de futuros trabajos sobre la ludonarrativa, ya desde esta parte de la experiencia estética se marca una potencialidad sobre las técnicas ludonarrativas, no en su parte mecánica sino más bien en su esencia, que servirán para algo cercano a una *Bildung* moderna como trabajo disciplinado, teórico y correspondiente a la actualidad en los niveles formativos y educativos.

Cuando hablamos con una persona podemos mirarla de frente, escucharla, tocarla y tal vez hasta olerla. Pero en un videojuego, cuando tenemos que comunicarnos con algún personaje dentro del juego, o cuando tenemos que cometer alguna acción, en principio sólo contamos con dos de nuestros sentidos, que son la vista y el oído, pero el control nos da otras sensaciones. En un juego de disparos es común sentir el retroceso de las armas, el ritmo con el que nos movemos y en uno de peleas sentir los golpes de nuestro contrincante.

Del arcade a la consola hay un cambio en el control, en las sensaciones y en el movimiento. No es que realmente sea una evolución la de los videojuegos, pero sí una historia de progresos. El videojuego nos ofrece la posibilidad de adentrarnos más en estas narrativas, no las leemos o las observamos, las jugamos.<sup>11</sup> Lo visto hasta el momento es de gran importancia para la conformación de una ludonarrativa pedagógica. Primero porque para situarnos en terreno del videojuego es de suma relevancia saber su historia para no caer en ingenuidades.

Además, ya entramos en cada uno de los temas que serán explorados a lo largo del trabajo y se conformarán como temas de análisis. Ya vemos que el nacimiento de los videojuegos está ligado a la historia bélica. Pero también la misma historia pedagógica es cercana a la historia de la guerra, sobre todo, a la represión y el aniquilamiento del espíritu. Es la historia de la pedagogía negra, la de los castigos y los abusos. También es el entusiasmo del altruismo, el amor al prójimo y el sacrificio, que, aunque suenen bien estas palabras esconden mucha crueldad, que radican en las técnicas de coerción y de condicionamiento temprano (Miller, 1998).

El videojuego en su edad más temprana tiene esa condición del avance científico y la guerra. Tiene la suerte de haber surgido del pensamiento sobre el progreso, uno que exige el aniquilamiento de unos para la perseverancia y superación de otros. Es la infancia del videojuego una llena de intenciones de trascendencia, que sin embargo develan la condición de la violencia y enajenación del videojuego, condición que sigue hasta la fecha, pero que este mismo medio a tenido avances y potencialidades en su estudio y respuestas, pero eso lo seguiremos desarrollando más adelante.

---

<sup>11</sup> Me gustaría hacer una serie de aclaraciones. Primero, esta parte al igual que todos los siguientes capítulos no pretenden ser una historia de los videojuegos en sentido estricto, es más me baso en esta sección y tomo inspiraciones en mi gusto a trabajos historiográficos como *La leyenda del videojuego* una serie de videos de YouTube del canal de *DayoScript*. Además del resumen Histórico de Floria que figura un gran trabajo de la historia de los videojuegos. La segunda aclaración y final es consecuencia de la primera, si el lector busca un orden continuo y cronológico de la historia de los videojuegos no lo hallará en este trabajo, la idea como mencioné no es hacer una historia, para eso ya hay buenos materiales y se pueden dedicar tesis enteras únicamente a esto, la idea rectora es hablar de la historia de los videojuegos a conveniencia, por eso advierto la licencia de romper con la cronología en siguientes apartados; dar saltos temporales o cualquier otro juego con la historia de los videojuegos, porque la intención es virar sobre temas de interés para una ludonarrativa pedagógica.

## Prótesis eres tú

Antes de que acabe todo, prométeme que averiguarás quién de nosotros es la máquina.

Comentario de Cortana al Jefe Maestro, de la cinemática del nivel “Infinity” del videojuego *Halo 4* (Microsoft Studios, 2012)

Después de reconocer un poco de la historia de los videojuegos y sus implicaciones, aún nos queda ahondar un poco más en ¿Qué es un videojuego? Ciertamente, una respuesta válida es tecnología. Esto es obvio, más allá de un debate sobre si los videojuegos son un arte o no, sobre qué características debe cumplir este videojuego para ser considerado un videojuego, cuál es el futuro del medio y más cuestiones que terminan abrumando esta obviedad. El videojuego es una tecnología.

Pero preguntarnos qué es una tecnología conlleva ciertas consideraciones con sus respectivas consecuencias. Tecnología no es lo mismo que técnica, tampoco es lo mismo que arte. La razón la darán algunos filósofos sobre la técnica. Empecemos por Heidegger y una obra indispensable para hacer la diferencia entre técnica y tecnología, quién indica que “el hacer salir lo oculto que prevalece en la técnica moderna; es una provocación que pone ante la naturaleza, la exigencia de suministrar energía que como tal, pueda ser extraída y almacenada” (Heidegger, 1997, p. 17). Lo anterior es la principal diferencia entre la técnica y la tecnología porque, la segunda es una provocación, podemos decir que una programación que trasladándolo a los videojuegos resulta en el cómo deben ser transitados y superados los niveles e incluso si pensamos en el aspecto emotivo puede encontrarse esta misma programación en los momentos de miedo, alegría o estrés que genera una obra videolúdica con sus mecánicas de juego y ambientación musical, por ejemplo.

Para seguir con la idea de la diferencia entre técnica y tecnología para que podamos trabajar más sobre el aspecto tecnológico de los videojuegos y sus implicaciones utilicemos ahora la analogía que da Heidegger con respecto a la agricultura. El agricultor tradicional siembra la tierra en la temporada adecuada, esperando así, que en esa temporada adecuada pueda cosechar los frutos de su trabajo, estando a merced de los azares. Puede prepararse contra las plagas, pero no evita que haya un azote en los sembradíos, que las lluvias no lleguen a tiempo, o simplemente que la tierra no dé frutos por razones desconocidas. Esforzarse no da algo seguro. En cambio, el ingeniero agricultor programa y asegura sus estrategias. No tiene tanta incertidumbre de si va a llegar la cosecha o no, sabe con gran exactitud cuando y cuánto llegará, con los avances tecnológicos puede producir más y mejor, soportar cualquier inconveniente y no respetar las temporadas (Heidegger, 1997). Con los videojuegos al ser una programación podemos pensar que no hay sorpresa, azar o incertidumbre ya que todas las posibilidades han sido previstas<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Podemos ver claramente esta crítica con el videojuego *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011) donde en diversos finales opcionales los narradores del videojuego hacen burla de la falta de libertad del jugador y

La tecnología no soporta la incertidumbre, no es aquel agricultor de espalda curvada por el trabajo bajo el sol, es programática, avanza incesantemente, es siempre útil y fijándonos en estos últimos años, tiene que ser inteligente. Ya vimos que los videojuegos tienen su nacimiento al mismo tiempo que la computadora, pero este cerebro-ordenador va más allá de la imagen común de computador. Para los estándares de nuestra época un ordenador puede llevarse en el bolsillo, tamaño bastante diferente de la época del *Nimrod* y no acaba aquí pues, con la llegada de la *Nintendo Switch*, las consolas de sobremesa también pueden ser portátiles, muy diferentes de los arcades o la *Magnavox Odyssey*.

Algo más pasa con los videojuegos, porque podemos considerarlos un microcosmos referencial. En su historia ya vimos sus múltiples relaciones con la guerra, la inteligencia artificial, el entretenimiento, etc. Pero el videojuego es sobre todo eminentemente tecnológico. Nace con el desarrollo científico de la época. la post segunda guerra mundial, los avances tecnológicos adyacentes le permiten tomar distintas formas, hasta poder ser uno de los fenómenos masivos de nuestro tiempo. Atendamos a la siguiente cita: “el sino del hacer salir lo oculto es, como tal, en cada uno de sus modos y por ello necesariamente, peligro” (Heidegger, 1997, p. 28). Aunque he mencionado antes que la tecnología no soporta la incertidumbre y que el videojuego es eminentemente tecnológico, su historia está plagada de azares. El mismo William Higimbotham desarrolla su obra simplemente para entretener a las personas que pasen por la institución en la que trabaja. La apuesta por la obra de Ralph H. Bear fue eso, una apuesta y en varias ocasiones como por ejemplo la caída de Atari por estrategias estúpidas como el desarrollo del videojuego *E.T.* pusieron en peligro el que siguiera habiendo historia alguna de los videojuegos.

Esta extraña dualidad paradójica es externa e interna de lo que es el videojuego. Externa porque, aunque no soporte la incertidumbre está en constante conflicto con los azares. no logrando predecir todo lo que le rodee. Interna porque, toda experiencia dentro del videojuego siempre surge de principios programáticos. Dentro de un mundo virtual las posibilidades están marcadas por los límites de la programación. Pongamos el ejemplo de que en un juego de mundo abierto podemos hacer multitud de cosas, pero si no está dentro de la programación del juego volar no podremos hacerlo a menos que entremos en el código y cambiemos esto. Aun así, el juego en el que estábamos ya no sería el mismo y seguirían existiendo más limitaciones.

Si el objetivo es pensar al videojuego como un espacio formativo entonces hay que empezar reconociendo los límites que este posee<sup>13</sup>. Y para entender cuáles serían las

---

como todo lo que él piensa que es un acto trasgresor al videojuego, en realidad ya ha sido previsto con mucha antelación e incluso incentivado. Los finales donde es más evidente este metacomentario son: “museo”, “fuera del mapa” y “potente”. Aclaro que estos no son títulos oficiales para estos finales, pero pueden facilitar su búsqueda o reconocimiento.

<sup>13</sup> El videojuego como espacio formativo es en cuanto espacio de trascendencia. La idea de posar la mirada en la ludonarrativa de los videojuegos es primero por sus cualidades únicas que veremos más adelante con el desarrollo de este trabajo (adelantando un poco, algunas pistas van entorno a las kinestesia y sinestesia, el proceso ludonarrativo en general y la inpretación desde lo teatral). La idea de este trabajo no es utilizar al videojeugo como aparato de control, por tanto, esta tesis parte de la critica del videojuego en cuanto a



posibilidades de éste, el primer límite que reconozco dentro de su estado de tecnología es su progresión narrativa. Bajo un sentido común esto es un problema para la libertad, si la progresión del juego nos va llevando a cumplir ciertas pautas por efecto de su narrativa, hablaríamos de una falsa libertad o una ilusión de libertad. Porque entonces lo único que haríamos sería avanzar. Se nos dan ciertas recompensas o goces para poder seguir con la trama. Pero de esa manera no seríamos más que marionetas de la historia. Pero reflexionemos sobre algo que escribe Hanna Arendt:

La condición humana abarca más que las condiciones bajo las que se ha dado la vida al hombre. Los hombres son seres condicionados, ya que todas las cosas con las que entran en contacto se convierten de inmediato en una condición de su existencia. (Arendt, 2011, p. 23)

Aunque no es interés de este capítulo hablar de la libertad, es preciso plantear el conflicto sobre la ilusión de la libertad. Somos en cuanto a condición, podemos decir también que somos en cuanto a límites y por tanto, el límite de nuestra existencia es precisamente que existimos con todo lo que esto conlleva. El videojuego como vemos no es la excepción en cuanto a condición y límites, pero dentro de este espacio aparecen reglas distintas, límites y condiciones distintos que aparecen únicamente aquí. Tomemos el caso de la saga *Grand Theft Auto*, dentro de este universo ficticio<sup>14</sup> podemos hacer multitud de cosas ilegales que van desde robar autos, asaltar, matar y un largo etcétera de actividades del mundo delictivo de lo más loco; actividades que en nuestra vida diaria no haríamos y muy seguramente tampoco haremos. Pero dentro de este videojuego este tipo de actos están permitidos. El propósito aquí no sólo es que tengamos la posibilidad de cometer esto, es sobre todo que lo hacemos. Venimos a hacer aquí lo que queremos, sin el riesgo o la culpa que tendríamos en nuestro “mundo real”.

---

tecnología enajenante. Es obvio el poder que tiene el videojuego para encadenar al espíritu en una conciencia enajenada. La intención de que el videojuego sea un espacio de trascendencia es precisamente para sacar al espíritu de esta conciencia enajenada y llevarlo a una conciencia reflexiva e histórica, en el cumplimiento de la pedagogía del mito como una forma en la que el espíritu se puede reconocer a sí mismo y en relación con el mundo y así mismo en la construcción ética de esta relación en praxis comunitaria, por tanto es necesario que en el proceso ludonarrativo del sujeto jugador el videojuego sea un momento que lo incentive y prepare de vuelta al mundo (seguramente de forma cíclica, por eso cuando escribo momento realmente me estoy refiriendo a todas las veces en que sucede esta actividad), donde se vea reflejado todo esto en el nivel formativo en la construcción del relato personal y en el nivel educativo en el proyecto educativo comunitario en cuanto forma de trascendencia.

<sup>14</sup> La palabra ficción tiene relación con el modelar en cuanto a su significado como acción de fingir, esto me es de gran riqueza porque el videojuego como obra es producto de la creatividad y genio, que termina adquiriendo materialidad como obra digital, siendo interpretación del autor y el jugador, por ende, la obra se encuentra en constante modelado, debido a que el videojuego es sumamente flexible en sus mecánicas, deformándose en la creatividad de cada persona que lo toca. Además, considero que caen en un error algunas críticas que se pueden encontrar de videojuegos al pensar que tal o cuál obra tenga que ser “realista” o si no es mala. La faceta del videojuego como ficción es reflejo de lo real, teniendo cuanto menos dos posturas ante esto. Primera, a sabiendas de que es ficción y siguen sus propias reglas, tendría que ser tan distinto a lo real que podrían superar la realidad. Segundo, como reflejo de lo real debe lo que oculta, puesto que lo real como equivalencia de lo verdadero, y lo ficticio como conocimiento de la verdad para lograr su fingimiento, tendría que conocer lo verdadero de lo real, teniendo la oportunidad de formar de ello mentira y develamiento.

La condición principal que encuentro respecto a lo que existe, es la muerte. Es una certeza tan grande que ni el mismo universo escapa de esta posibilidad.<sup>15</sup> La certeza es la muerte y no podemos saber que sucede cuando nos llegue la hora más allá de alguna creencia religiosa o postura que podamos tener ante esto. Pero con el videojuego es distinto, ya que la muerte en muchos juegos es una mecánica de juego indispensable. Pensemos en obras como el videojuego *Dark Souls* (Namco Bandai Games y JP: FromSoftware, 2011) o el videojuego *Devil May Cry* (Capcom, 2001) por mencionar dos ejemplos. En estas obras es bastante común morir, morir y morir muchas veces, pero, aunque esto genere una frustración al jugador, termina por ser un tutorial. Morir en las dos sagas significa perder cosas como parte de nuestro inventario, pero estas pérdidas, aunque dolorosas porque vuelven al juego más difícil, nos motivan a intentarlo con más fuerza. Sabemos que hay después de morir y es otro intento.

Los límites culturales y hasta físicos se rompen para moldear estas realidades en las que jugamos. La mecánica que más destaca lo anterior es la muerte, aunque, no en todos los títulos necesariamente se puede morir. Hay géneros de videojuegos donde su característica indispensable es la muerte como los juegos de disparos, peleas, estrategias, etc. No rompe totalmente con el hecho de la muerte, pero deja de tener un peso tan significativo ésta o en todo caso adquiere nuevos significados, el videojuego como realidad virtual confiere otras consideraciones a la condición humana que se despliegan para el jugador de videojuegos.

Pero ahora pasemos a otro punto externo a la definición del videojuego y que tiene relación con el jugador de videojuegos, puesto que si nos fijamos en la historia de los videojuegos, tanto los arcades como las consolas tienen el objetivo de ser económicamente rentables. Ya antes mencionaba que el modelo de la consola trabajaba bajo pérdidas porque lo importante era el *software*; pero para las primeras consolas el *software* y *hardware* eran inseparables uno del otro con casos como los tantos juegos precargados sin posibilidad de modificación o de agregación para cada consola. Esto ligado a la mentalidad de pensar a las consolas como juguetes es lo que las mantiene como objetos más bien lujosos y aunque el público en general tiene la oportunidad de entrar, no todos lo harán por los precios. Esto cambiaría con la Atari 2600, creada por Nolan Bushnell y Ted Dabney, entregada al mercado en 1977 con un modelo de negocios nuevo en el que la consola es el *hardware* base y los juegos como *software* pueden irse incluyendo.

La Atari es otro paso de accesibilidad al público. Se puede mantener la consola base a precios muy bajos y cada nuevo cartucho reporta ganancias que a larga serán mayores que la venta de las propias consolas. Es un modelo que hasta nuestros días persiste, pero recordemos que en esta temporalidad continúa existiendo el arcade, que es el motivo a donde quiero llegar, ya que siempre se piensa en el jugador. La comunidad del jugador es primordial, la industria del videojuego no puede sostenerse sin la masividad; el poder llegar

---

<sup>15</sup> Existen múltiples teorías e hipótesis sobre predicciones a lo que pasará con el universo a lo largo de su vida, recomiendo el video “Orden cronológico del futuro: Un Viaje Hacia El Fin de los Tiempos” del canal de YouTube melodysheep (melodysheep, 2019) donde se muestran algunas de ellas, incluyendo la que se menciona en este trabajo que gira alrededor de la idea de que todo es precedero. [a](#)

a tantas personas que le sea posible es lo que le otorga sostén. Y aquí radica el enriquecimiento de cada empresa de videojuegos o ligadas a este mundillo.

Tanto el modelo de negocios surgido desde 1977 hasta las mecánicas del juego se pensaría en el jugador; pero en un público específico, donde se concentre el mayor número posible. Pero no a todos, porque no todas las personas estarán interesadas en esto. Caso de lo anterior lo declara el nombre de la *Game Boy* consola portátil del año 1989; en el título se presenta ya con el objetivo de llegar a un público infantil y masculino. Esto podemos comprobarlo con un lanzamiento especial de la *Game Boy Advance Edition* donde se lanzó otra consola con el nombre de *Girl Edition*, esta edición es una versión más actualizada que la de 1989, aunque claro está pertenece a una campaña publicitaria para poder acceder a un público femenino puesto que la consola se presentaba en color rosa y en una caja con imágenes de chicas en versión animada vestidas a la moda.<sup>16</sup>

Pero, aunque se piense en el jugador ¿realmente él es la pieza central de todo? o ¿todo se hace por el placer y la comunidad del jugador? Retomando la idea de la muerte en lo videojuegos se puede traer a colación el videojuego *The Witcher II Assassins of Kings* (CD Projekt, 2011), en donde nuestro personaje –Geralt de Rivia– puede morir de múltiples maneras e incluso podemos tomar decisiones y estas pueden influir en la muerte de personajes o en la victoria de ciertos bandos. Pero lo interesante de esto es que a pesar de todo no somos ni de lejos el centro de la historia, el final nos revela que formamos parte de una intrincada trama política en la que también nosotros somos movidos como piezas de ajedrez.

Con el juego tratado en el párrafo anterior se nos desplaza como protagonista del centro de la mitología del juego al mismo tiempo que a nosotros como jugadores se nos desplaza de la forma en la que nos identificamos con el personaje. Además de lo dicho con anterioridad, este personaje nos sirve como reflejo de nosotros mismos, es un personaje que hay que interpretarlo, las decisiones que podamos tomar surgen solamente de las consideraciones de la narrativa del personaje. Este tipo de juego nos deja en claro que no somos Geralt, sino más bien un intérprete de este personaje y estamos ahí para que el personaje pueda seguir sus aventuras.

También podemos sumarles a las características internas del videojuego con respecto al jugador, el rechazo hacia este; ejemplo de esto es el título *Deltarune* (Toby Fox, 2018)<sup>17</sup>. Este juego siendo una especie de secuela espiritual de *Undertale* (Toby Fox, 2015) rompe con su antecesor, con la tesis central de que todas nuestras decisiones tienen consecuencias donde podemos cambiar radicalmente el final de los personajes presentados a lo largo de la aventura. Pero *Deltarune* es un juego que nos expresa lo contrario, hagamos lo que

---

<sup>16</sup> Aún se puede encontrar un comercial de la consola por YouTube, como el video titulado “Spot 20” - Nintendo GameBoy Advance Girls Edition 2004”(Kamándula Producciones, 2009) subido por el usuario Pablo Gil.

<sup>17</sup> Aunque aclaro que esto es más conjetura debido a que el juego aún esta inconcluso debido a su modelo episódico

hagamos no servirá para cambiar el final de los personajes, no podemos decidir por todos los que nos acompañan en la historia y lo más impactante de todo acontece al final del capítulo uno, donde el personaje principal *Kris* que, en un acto simbólico de arrancarse el corazón (como una representación del control que tenemos sobre el personaje), lo termina encerrando en una jaula; es un rechazo casi meta narrativo de rechazarnos a nosotros como jugadores. Sumando al ejemplo anterior, tenemos un final alternativo de *Inside* (Playdead, 2015) donde en un final alternativo del videojuego al romper un aparato de control mental perdemos la capacidad de control sobre el personaje jugable como una meta narrativa del control del jugador.

La pregunta que surge de estas condiciones internas y externas es quién tiene el control de quién y de qué<sup>18</sup>. Somos como jugadores el objetivo de la industria de los videojuegos, ya que sin nosotros no podrían mantenerse. el videojuego en sí mismo tampoco podría existir porque es necesario que el jugador juegue dentro de su mundo virtual. Esto nos haría creer que es el jugador quién tiene el control, pero el jugador es influenciado por las industrias, veamos el caso de *Destiny* (Activision y Bungie, 2014) considerado uno de los más costosos de la historia; invierte en total 500 millones de dólares, pero a partir de declaraciones por Pete Parsons miembro de la casa desarrolladora del juego *Bungie* y del contrato filtrado de ésta misma, se tienen 360 millones de dólares destinados para publicidad y distribución, cifra que supera el costo de desarrollo de dicho videojuego.

Los jugadores son bombardeados día a día por las campañas publicitarias, las promesas de lo que se nos ofrece o simplemente por la moda, el que *Destiny* tenga más de la mitad de su presupuesto para *marketing* nos dice lo muy relevante que es el ámbito publicitario y que este medio no puede sostenerse sin una buena planeación en este ámbito. La E3 o *Electronic Entertainment Expo* es la convención de videojuegos más importante que se celebra cada año desde 1995 en los Estados Unidos. Esta convención en sus inicios sirvió para presentar los avances tecnológicos y los nuevos videojuegos de este medio, se presentaba sobre todo para las tiendas en un modo de mostrarles los nuevos productos. Por ello los asistentes consistían en empresarios y periodistas únicamente. Desde hace unos años se permitió el acceso al público en general, este movimiento al igual que las presentaciones en línea de por ejemplo; Nintendo con su *Nintendo Direct* o de PlayStation también con su *PlayStation Direct* son la forma de aproximarse al público de posibles jugadores consumidores. Esto aprovechando los medios digitales para tales propósitos. La E3 es un acto simbólico de la comunidad, pero no hay que olvidar que más que la fiesta de los videojuegos es un movimiento publicitario para levantar las expectativas. El cambio de la audiencia física a la digital ha ido anunciando la muerte de esta tradición, porque una vez más, el objetivo es levantar expectativas a mayor número posible de personas.

Sartori comienza el séptimo capítulo de su obra *Homo Videns* de esta manera:

---

<sup>18</sup> Este apartado me surgió al ver el video “El significado de Inside - L&V - Playdead's Inside”(Leyendas & Videojuegos, 2017) del canal de YouTube Leyendas y videojuegos. Así que créditos a este canal por la inspiración a estos párrafos.

¿Está o estará, superada la televisión? Cuando hace apenas cincuenta años de su aparición, la televisión ya ha sido declarada obsoleta. Las nuevas fronteras son Internet y el ciberespacio, y el nuevo lema es «ser digitales». El salto es grande y la diferencia es ésta: que el televisor es un instrumento monovalente que recibe imágenes con un espectador pasivo que lo mira, mientras que el mundo multimedia es un mundo interactivo (y, por tanto, de usuarios activos) y polivalente (de múltiple utilización) cuya máquina es un ordenador que recibe y transmite mensajes digitalizados. (Sartori, 1998, p. 53).

La influencia viene desde lo cultural, específicamente en la parte de lo psicológico. No está demás que los primeros 10 minutos de una película tienen que presentar una trama interesante, que enganche al espectador. El videojuego es lúdico en su sentido más activo, el espectador no es pasivo pues tiene que interactuar; se mueve y ejecuta comandos que tendrán repercusión en lo que ve en la pantalla según sea el aparato que use para jugar. Ya es conocido lo que mencionan algunos críticos de videojuegos al hablar de la primera media hora de videojuego o la primera hora o cualquier marca de tiempo para especificar el lapso necesario para enganchar al jugador.

No viene únicamente de la trama el interés que deje al jugador en este mundo para seguir jugando, son también las mecánicas, que sean adictivas, que la música se adapte al ritmo de nuestra progresión y un largo etcétera de las consideraciones que impacten en nuestra psique. No tenemos que ser conscientes de porque el juego que jugamos lo seguimos jugando, del porqué, por ejemplo en obras como *Bioshok Infinite* (2K Games, 2013) la música, es correspondiente a nuestros disparos e incluso, termina con un sonido característico al matar al último contrincante al que nos enfrentemos en un encontronazo. O que la música de *DOOM* (Bethesda Softworks, 2016) el *remake* nos motive con su banda sonora, que entre mejor juguemos más rápida y fuerte sonara. Todo lo que conforma el diseño de niveles es atractivo para nosotros o tiene que serlo, nos quedamos por gusto sí, pero es un gusto que surge después de una bien planeada programación de un equipo de desarrollo.

Siguiendo con los límites que va cruzando la tecnología tomados de Jacques Ellul y expresados en el libro *Los filósofos contemporáneos y la técnica. De Ortega a Sloterdijk* estos son los del cuerpo y la naturaleza y es que, la publicidad es la que certifica (Esquirol, 2011). Ya vemos la gran relevancia del trabajo de marketing, la publicidad desmedida nos revela todo lo que es posible, pero gracias a esto mismo, se ocultan las consecuencias, no es de interés público como es que se hace aquello que se nos ofrece, pero sí la utilidad y la forma que tomará. Como contramedida a lo anterior, adelanto un poco la posterior reflexión sobre la libertad, es menester retomar la idea de Ellul reflexionada por Esquirol de que la libertad también consiste en saber decir no (Esquirol, 2011).

El videojuego como tecnología, industria y medio tiene por decirlo de alguna manera, ciertas maldiciones. Notamos que en su historia hay etapas cumbres que permearon distintas contemporaneidades y con ello fueron partícipes de la constitución de diferentes realidades. Pero estas participaciones no fueron con el fin de un enaltecimiento del espíritu

o de la mejora de las condiciones sociales, fueron intenciones económicas y de manipulación. Estas maldiciones podrían alejarnos de un estudio serio del videojuego más allá de una crítica al mismo, pero es precisamente por estas condiciones que es necesario acercarnos más a este medio, son motivadores de su estudio.

El medio videolúdico tiene dentro de sí estas condiciones que encadenan al espíritu humano, sin embargo, dentro también radican las potencialidades para su resistencia ante estas condiciones. Tomemos pues al videojuego con valentía, si bien es de una industria que piensa a los jugadores como meros consumidores y donde la publicidad y el marketing son formas de coacción y direccionamiento del sujeto, la pedagogía que pretendemos piensa a los sujetos como personas con todo el gran potencial humano, exige una liberación del pensamiento, una resistencia a la industria y la cosificación, un engrandecimiento del espíritu y una revolución de las condiciones sociales de las realidades de cada jugador. Una vez más, vayamos con valentía al videojuego, no con optimismo, sino con ganas de cambio y con alegrías de encontrarnos con los tesoros que nos ofrezcan sus obras.

## Capítulo 2: Disonancias del eco de la palabra juego.

### Mecánicas del juego

- ¡Déjalo ya, Papá! Nada de esto es real, ni tú, ni la familia de Rachel. Todo esto... no es más que teatro.
- Bueno ya sabes lo que dijo William Shakespeare...
- ¿Qué el mundo entero es un escenario y hay que actuar como si la puta vida se te fuera en ello?
- Justo.
- Pero yo no quiero ser actriz. Quiero ser yo misma. Vale ya ¿no?
- Bueno, A lo mejor fingimos por algo. Puede que las mentiras que contamos sean más llevaderas que las verdades que ocultamos.
- Que vena más turbia, papá.
- ¿De quién crees que la has sacado?... Esa es mi señal.
- ¿Papá?
- Tranquila, cielo, es todo de mentira, ¿no?
- Ya.
- Es la magia del escenario, cosa de los focos y los efectos de sonido. Chloe, mírame, ¡mírame! cielo. Todo va a salir bien.
- ¡Papá!

Dialogo onírico entre Chloe y su padre muerto en una cinemática del capítulo 3 “el infierno está vacío”, del videojuego *Life Is Strange Before the Storm* ( Square EnixFeral Interactive., 2017)

La construcción de un mundo digital es ciertamente un trabajo de programación. Sin embargo, esto va más allá del código, el diseño de niveles y en general de la creación de un entorno digital. Conlleva algo más, que tiene que ver con las relaciones que se forman al jugar y que están presentes en las interacciones entre el jugador y la máquina. Es sabido para todo jugador que dependiendo de los juegos y el cómo los juguemos se producirán en nosotros sensaciones, las cuales nacen como respuestas físicas a situaciones físicas. Pero qué sucede cuando nos enfrentamos a un medio donde las condiciones físicas a las que estamos habituados cambian o se rompen.

Hay una palabra que es inherente al nacimiento de los videojuegos y es la “kinestesia”; si revisamos en el manual para la supercomputadora *Ferranti Nimrod*, encontraremos la necesidad de crear un proceso que permitiera a las personas interactuar con esta máquina (DayoScript, 2019). La historia de los videojuegos nos revela la gran cantidad de controles que nos permiten interactuar con las consolas o con las computadoras desde mandos hasta teclados y ratones e incluso los intentos de conexión sin mandos o que involucren el mayor movimiento de más partes del cuerpo.

La kinestesia en su significado etimológico conlleva al “movimiento” y la “sensación”; pero esto lleva a más complejidad, debido a que la kinestesia también tiene coincidencia con el sentido del equilibrio y la posición. Sin embargo, hay otra palabra que me parece igual de interesante y es la “sinestesia”, la cuál en su significado etimológico alude a la sensación de manera semejante a la kinestesia, pero esta vez en una mezcla de sentidos, es decir, una que refiere inmediatamente a la imagen; de esta manera la palabra sinestesia queda impelida por un sentido poético y una dimensión estilística, debido a que sí lo usamos en la creación de un texto; ejemplo de ello está en los versos del estribillo de la canción *The Wolven Storm* tales como el siguiente:

Amanece y de mis sueños huyes  
Mi más dulce lila y mi amarga grosella  
Soñaré  
Con tus risos de cuervo y con tus  
Ojos violetas  
Cubiertos de dolor<sup>19</sup> (Aoizora06, 2016)

Los versos anteriores aluden a la trágica relación entre el brujo Geralt de Rivia y la hechicera Yennefer de Vengerberg; nos sonaran inmediatamente los nombres, así como la situación si hemos leído la saga de libros *The Witcher* o si hemos jugado la saga de videojuegos con el mismo nombre. La relación entre el brujo y la hechicera es cuanto menos caótica, llena de erotismo, amor y odio, pero lo importante del estribillo anterior es que, alude a partes significativas a la visión del brujo; Ejemplo de lo anterior se expone en el verso “mi más dulce lila y amarga grosella”, el cual hace referencia a la fragancia que siempre usa Yennefer; cuando habla de “risos de cuervo” es una metáfora del pelo negro rizado de la misma y en la última parte, “Ojos violetas cubiertos de dolor” es en primer lugar, una descripción de la característica más llamativa de los ojos de la hechicera que son de color violeta, pero a su vez es una analogía de como el brujo piensa que mira su relación su gran amor, así como el futuro trágico que él mismo vaticina entre ellos dos.

Elijo esta estrofa, no únicamente porque es de suma relevancia en cuanto a canciones que conforman bandas sonoras clásicas en el mundo de los videojuegos, además es por la parte poética de esta la metáfora es una sinestesia. La fragancia de lilas y grosella, los ojos violetas y el cabello de cuervo nos refieren inmediatamente a otros sentidos; al aroma, al tacto y en mi mente incluso, el gusto por el sabor de los labios en el beso de dos amantes. que, sin estar escrito en este texto, me parece es tácito. Los enunciados al ser leídos nos envían inmediatamente a una percepción sensorial que conlleva al menos a tres sentidos más. A partir del sentido de la vista con el que leemos o al del oído cuando escuchamos la

---

<sup>19</sup> Lo anterior es una traducción del *cover* del estribillo de la canción *The Wolven Storm* del canal de YouTube *Aoizora06* (2016) que forma parte de la banda sonora de la tercera entrega (CD Projekt, 2015) de la saga de videojuegos *The Witcher* de la casa desarrolladora Cd Project RED. Esta es una adaptación/transmedia de la clásica saga literaria de Polonia *The Witcher* o en español *El brujo* del autor Andrzej Sapkowski.



canción. Pero al mismo tiempo es más profundo porque se introduce en la parte emocional, nos introduce en el amor, el odio, el erotismo, la tragedia, el desamor y la violencia de dos amantes<sup>20</sup>.

Por lo anterior, la sinestesia es también una condición médica/psicológica, que tiene una parte mínima de la población mundial. Es sumamente raro encontrar a alguien con esta condición. La sinestesia en este caso es cuando una persona puede oler con la vista o degustar con el tacto, estas personas pueden oler pinturas o escuchar una canción con una imagen. Según la psicología es una patología porque este estado se basa en una falla de percepción, para la neurofisiología es una falla neuronal o una ruptura en los canales físicos de la percepción que dan como resultado una distorsión de la realidad.

Para este trabajo renuncié un poco a la visión psicológica como a la neurofisiológica, porque no es de mi interés pensar a la sinestesia como una patología o un estado fallido de la percepción. Me interesa la dimensión poética y estética de la palabra porque lo más relevante para la construcción de una teoría de la ludonarrativa pedagógica, es la construcción de la realidad. No dejé fuera la parte sensorial y, por tal motivo, es que me centraré antes de profundizar en este tema, que en lo primero mencionado. Ya que lo sensorial es el primer puente entre el jugador y el juego.

Hay un abismo entre el juego y jugador porque el juego es un mundo por sí mismo con su estructura, sus reglas y su realidad. Pero el jugador es un residente de este mundo que a la vez le da forma y sentido y si se le permite, hace que exista. Toda obra requiere de algún modo la participación del espectador, aunque sea pasiva. A través de la contemplación no se deja de tener una participación, pero el nivel que toma al jugador de videojuegos es más amplio que la que toma, por ejemplo, un espectador de cine porque la película podría proyectarse en una sala, aunque no hubiera espectadores seguiría corriendo. Claro es que si no hay espectadores se pierde el sentido de la proyección y nos hace dudar de si realmente se proyectó algo. Pero el videojuego, aunque sea desarrollado por muchas personas con muchos recursos y por lo general en periodos de tiempo largos. Aún con toda la programación previa es indispensable la participación del jugador; porque el juego no se juega solo ni se reproduce solo y sin que haya alguien que pueda terminar el juego el videojuego nunca será concretado.

Cuando jugamos un videojuego de guerra y disparamos un arma, somos capaces de sentir el retroceso del arma, su peso, cómo influye la forma del arma al disparar, y casi que sentimos el impacto de la bala cuando da en algún lado. En los juegos de carreras ocurre algo similar, tomo como ejemplo el juego *Forza Horizon* (Microsoft Studios, 2012).

---

<sup>20</sup> Considero que en los videojuegos no suele verse tan reflejada esta violencia que menciono, pero al ser esta saga, transmedia, podemos consultar la saga de libros en la que surge así, por ejemplo, tenemos a lo largo de los libros un intento de venganza de uno de los dos amantes, múltiples quejas declaratorias de maltrato y a veces actos de agresión provocados por sus sentimientos. No especifico en que obras ni como para que el lector se anime a sumergirse en esta serie de novelas.

Este juego de conducción nos pone en la posición de un concursante en el festival de carreras de *Horizon* celebrada en la ciudad de Colorado California. Tendremos que ganar en varias carreras, podemos conducir en eventos y retos especiales y además se nos da la posibilidad de conducir libremente por todo el mapa del juego. Ocurre algo interesante, aunque tenemos muchas ventajas para poder terminar las carreras y realmente nunca corremos peligro de morir en un choque, cada vez que nos acercamos a una curva peligrosa sentimos el miedo de estrellarnos a lo largo de cada carrera, podemos ser capaces de sentir el mareo, la velocidad y algo sumamente interesante que es al propio coche.

En los juegos en los que podemos utilizar vehículos encontramos que cada uno se conduce de manera distinta, el mando que usemos puede ser el mismo pero cada vehículo tiene su propio peso, sus ventajas y dificultades; volviendo al título *Forza Horizon* (Microsoft Studios, 2012) me parece bastante sorprendente de como en el gran catálogo de autos, cada uno es singular en cuanto lo manejamos. Aunque al menos en mi caso no soy capaz de sentir la más mínima vibración que venga de la transmisión o la brisa del viento, si fuera capaz de reconocer al montar un vehículo “real”, la simulación de este título de carreras es lo suficientemente compleja como para hacer sentir una gran cantidad de sensaciones que terminan impactando en nuestros cuerpos.

Hay una cuestión que llama mi atención, que surge del cyberpunk, y es que, si pudiéramos tomar un cerebro humano, arrancarlo del cuerpo y suspenderlo gracias a un sistema que le permita suplementar un cuerpo, ¿qué sucedería con este? Es una pregunta relevante para seguir profundizando en la percepción y la sinestesia, ya que si a este cerebro, le introdujéramos una simulación tan compleja a partir del sistema antes mencionado, y este cerebro no fuera capaz de distinguir la realidad de la simulación, entonces ¿el cuerpo simulado que tendría este cerebro dentro de la simulación haría que el cuerpo físico fuera algo tan arcaico que quede eliminado? No me interesa dar una respuesta inmediata, sino abrirnos a la reflexión que da lugar la pregunta ya que abre la posibilidad de qué, para la simulación del videojuego, el cuerpo es algo indispensable, por ello me daré la tarea de argumentar esta idea en los siguientes párrafos.

Ahora bien para seguir el hilo de la sinestesia y lo corpóreo pensémoslo desde otra dimensión, la de la fiesta o lo sagrado que se expone en la siguiente cita: “Sin embargo, el juego humano en todas sus formas superiores cuando significa o celebra algo; pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado” (Huizinga, 2010, p. 14). Para lo siguiente, recomiendo buscar uno de los torneos de videojuegos más grandes para que sirva como apoyo de lo que trataremos a continuación, el torneo del videojuego *Dota 2* (Valve, 2013), pero cualquier video resumen o retransmisión de torneos de videojuegos sirve en caso de que se requiera por cada lector. Los torneos de videojuegos de hoy en día son algo enormes. Se premian con sumas de dinero millonarias, se puede decir que son sumamente publicitarias, quedando en el terreno del marketing. Aun así, los torneos son algo donde aparece la dimensión de lo sagrado. Son un evento único, en cada entrega que haya las imágenes que podemos ver en estos encuentros nos muestran a personas sufriendo, estando alegres o tensas.

Sin embargo, los torneos de videojuegos se han ido incluyendo al campo del deporte, los videojuegos se ven en el grado de los *Esports* o juegos electrónicos. Las competiciones de videojuegos toman el carácter deportivo, pero hay una idea proporcionada por el mismo Huizinga sobre esto:

En el deporte nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública colectiva amenaza con perder su auténtico tono lúdico. (Huizinga, 2010, p. 159).

Concuerdo que llevar la competición del videojuego a la dimensión del deporte lo lleva al nivel de lo serio, tomarse demasiado serio el juego es un acto de extrañamiento con lo lúdico, porque termina siendo tan programática, tan atravesada por tantos intereses que uno se pregunta si las reacciones de los jugadores en torneos ¿son genuinas?

Aún así, el torneo trae consigo tanto a los competidores como atrae al público, no negaré la influencia que se ejerce a las masas al gusto implantado por los discursos dominantes y las modas, pero tampoco se puede negar las reacciones corporales de los sujetos. Si vemos cualquier imagen que forme parte de algún torneo de videojuegos, pero esta vez viendo al público, notaremos que el cuadro que se forme es de una serie de emociones. Tenemos seguramente a personas parándose y alzando las manos, el aburrimiento de otras personas, los aplausos, etc. Todas estas reacciones podrán tener diferentes orígenes o el mismo, pero las relaciones son distintas, los cuerpos se emocionan ante lo que están viviendo.

El cuerpo es necesario para el videojuego, porque la simulación del videojuego no rompe el abismo que hay con el jugador. Entre lo ficticio y el jugador el videojuego tiende un puente. El deporte según Huizinga hace que se pierda la fuerza lúdica, pero creo que sin importar lo performativo<sup>21</sup> que sean los torneos la fuerza lúdica se ve reflejada en el cuerpo de los sujetos.

No dependamos de las fotografías o videos que pueden ser tramposos, si queremos entender la reacción de una persona jugando juegos de terror y no confiamos en las reacciones exageradas o sobreactuadas de *YouTube*, basta con que juguemos un juego del género y nos grabemos, que juguemos hasta que quedemos inmersos en la trama del título de nuestra elección y nos olvidemos de la cámara o que veamos y si queremos grabemos a un amigo jugando. Propongo el experimento.

Me gustaría resumir todo lo mencionado con anterioridad en la palabra kinestesia, lo sensorial en cuanto al sujeto jugador y la ficción del juego como un puente con sentido

---

<sup>21</sup> El filósofo del lenguaje: John Langshaw Austin en su obra *Cómo hacer cosas con palabras* (Austin, 2016), explica que los enunciados performativos (que surgen del inglés “performative” que significa “realizativo”) son enunciados que incitan a la realización de un acto al ser expresado. Personalmente esto me recuerda mucho a la programación que es una planeación para ser realizada lo más fiel en el cumplimiento de su escritura que precede al acto; el videojuego como *software* es una programación computacional y se puede pensar en repetición ideológica en la acción lúdica de la audiencia en cuanto al discurso narrativo de cada obra videolúdica. A lo largo de este trabajo se tratará más sobre este tema.

bidireccional. Nuestras formas de jugar transforman el videojuego que jugamos, nuestros sentidos son potenciados por las ficciones y por eso los videojuegos nos devuelven una respuesta reflejada en nuestros comportamientos, acciones y respuestas corpóreas. Pero la kinestesia no es la única palabra que abarca la ludonarrativa de los videojuegos, no hay que olvidar a la sinestesia. Si la primera es básicamente la sensibilidad ante lo externo, la segunda es la sensibilidad ante el mundo interno del jugador. Estas dos palabras, kinestesia y sinestesia, reflejan el posible punto de inicio de la experiencia ludonarrativa del sujeto-jugador al jugar un videojuego, a su vez la parte sensible es posible que sea el inicio de los posteriores momentos de una experiencia ludonarrativa en el videojuego.

Podemos llorar con un videojuego, si dejamos el llanto simplemente como respuesta fisiológica reducimos lo humano al organismo y biológico, pero lo físico no es la única dimensión que atraviesa al sujeto, ni lo corpóreo se reduce al organismo. H.P. Lovecraft es un autor clásico de la literatura del terror, el padre del terror cósmico y que además tenía una forma muy interesante de pensar, puesto que creía que el sentimiento atávico por excelencia es el miedo. Sí, podemos aprender muchas cosas, hasta formas de sentir a partir de nuestras experiencias en relación con la cultura, pero el miedo no se aprende, es innato. Nos conecta de cierto modo al cosmos, desde el pensamiento de este autor.

No me detendré en argumentar la validez del pensamiento de Lovecraft, pero es innegable que el miedo dimensiona nuestra subjetividad. De igual manera tenemos a la muerte como la que conforma a las culturas, podemos encontrar registro de la relevancia de la muerte desde la primera obra literaria de Occidente, el poema del Gilgamesh. Podemos ver una reflexión sobre este poema por parte del Alfredo Loera en la siguiente cita:

Como en un intento de hacer ver la realidad de sus circunstancias, los dioses, después de tener un consejo, deciden enfermar a Enkidú. Este muere sin comprender la causa de su pérdida de vitalidad. Gilgamesh se queda solo, pero al mismo tiempo, se da cuenta de que a él tarde o temprano le pasará lo mismo. (Loera, 2016).

La muerte es el último y más claro límite de lo que vive; todo apunta a que lo que es simplemente un día dejará de ser. La existencia misma está condenada a desaparecer. La muerte es una imagen indispensable para la conformación de cualquier cultura, define los imaginarios de las personas. Pienso que para tratar el tema de la sinestesia es necesario analizar un videojuego, también pienso en qué mejor obra para este tema que una que tenga como título las palabras “muerte” y “espacio”: *Dead Space*

*Dead Space* es una trilogía de videojuegos pertenecientes al género del *Survival Horror*<sup>22</sup> son juegos de terror que mezclan mecánicas de acción y supervivencia. El escenario siempre está bajo la imagen del espacio exterior, ya sea una nave de recolección de recursos planetarios como en el primer juego, una estación espacial como sucede en el segundo o un planeta alienígena como sucede en el tercero.

---

<sup>22</sup> Es un subgénero de los videojuegos, consiste en dos características indispensables que es el horror y la supervivencia. La trama provoca terror al jugador al sumarle mecánicas de juego donde disponga de recursos mínimos y siempre se encuentre en desventaja con sus enemigos.

La muerte y el espacio nos envían a sentimientos y emociones sumamente humanas, pero a la vez que superan a lo humano mismo por figurarse como más antiguas que él. El miedo habita incluso en los animales y la desconocida inmensidad del universo es tan contundente que en más de una ocasión ha aplastado a la razón misma. No es de extrañarse que Lovecraft creía que la locura es el precio del conocimiento, puesto que, si contemplas por mucho tiempo la inmensidad del cosmos buscando saberes, tendrías que estar de acuerdo que el costo es la pérdida de la cordura.

Miedo, muerte, espacio, locura y *gore*<sup>23</sup> se mezclan en una suerte de odisea espacial con el único objetivo de sobrevivir a los monstruos que acechan entre los recovecos oscuros de la nave recolectora espacial *USG Ishimura* de la primera entrega de la trilogía (Electronic Arts, 2008). Este videojuego bebe de referencias de la literatura y cinematografía clásicas del terror y la ciencia ficción, por ejemplo; el nombre del protagonista Isaac Clarke está compuesto por el nombre de dos maestros de la literatura de la ciencia ficción, Isaac Asimov y Arthur Clark; la nave espacial *Ishimura* es una tremenda referencia a la *Nostromo* de la película *Alien el octavo pasajero* y así podemos seguir con las referencias. La importancia de las referencias en este caso es que construyen todo el ambiente necesario para que el jugador pueda asustarse, sorprenderse y enojarse por morir en contra de los deformes enemigos, las referencias como hilos nos llevan a otras obras, géneros y medios, amplía la visión, pero la obra videolúdica en sí misma ya tiene los elementos necesarios para ser vivida como aventura.

La consonancia ludonarrativa ocurre cuando las mecánicas de juego o *gameplay* coinciden con la narrativa o guion (Hocking, 2007). *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) es una obra ejemplar de consonancia ludonarrativa, pues en ningún momento separa al jugador de la obra. Si en otros juegos queremos acceder al menú el juego entra en un estado de pausa y casi que habla a nosotros mismos, pero no al personaje jugable; pero en *Dead Space* el menú es un holograma que ve el protagonista nuestro personaje jugable y al mismo tiempo, nosotros mismos. El jugador desde que enciende el juego hasta que lo apaga no es sacado de la ficción del juego, la tensión del miedo ocurre todo el tiempo. La intención de esta trilogía es que el jugador experimente el miedo, la muerte, locura y todos estos elementos casi que en carne propia.

Experimentar este tipo de terror es diferente en un videojuego a una lectura o a una película, no diré que es mayor o menor, es simplemente diferente por la capacidad de kinestesia, el sentir el retroceso de las armas, el sentir el peso de los enemigos sobre uno, el estar pendiente de cada recoveco en los asfixiantes rincones, el contemplar los paisajes hermosos como severos del espacio, ponen al jugador en un estado de responsabilidad. Si en la película sentimos empatía e incertidumbre por algún personaje, en el juego al jugar lo sentimos por el personaje, pero potenciado, porque el personaje queda a cargo de nuestras capacidades, cada muerte en *Dead Space* es nuestra culpa, por no haber disparado a tiempo, por no cuidar nuestras municiones y acabárnoslas antes de un combate, por no administrar

---

<sup>23</sup> En el cine es un tipo de subgénero del terror que tiene que ver con la violencia gráfica extrema, lo visceral y lo sangriento. Se usa comúnmente la palabra *gore* para referir estas características en una obra.

nuestro equipaje y quedarnos sin recursos, por no responder de manera correcta a una secuencia de botones.

La historia de *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) también es consonante con las mecánicas de juego porque todo tiene sentido en la lógica de este mundo, el que se levanten los muertos tiene su razón como su mecánica. El matar los “necromorfos” una especie de zombis que pueden tomar tan variadas formas que recuerdan a especies alienígenas deformes, es necesario desmembrarlas para acabar por completo con ellas, sabemos las razones de porque es necesario estas acciones a través de diálogos con otros personajes, pero también a través de videograbaciones encontradas de fallidos sobrevivientes de las tripulaciones, de audios de personas antes de sufrir la tragedia y de diarios o notas antes de la desgracia. La consonancia ludonarrativa en un sentido estético va más lejos de la coincidencia entre mecánicas y guion, es una orquestación entre la kinestesia y la sinestesia, el terror en *Dead Space* se vive en el sentido sensorial pero también en el emotivo, en el subjuego de las metáforas y referencias.

Un juego que logra una consonancia ludonarrativa es aquel que nos acerca a la condición médica de la sinestesia, percibir ciertas sensaciones con sentidos que comúnmente no tendríamos que percibir con ellos; a experimentar cosas como el terror y la muerte en sus mecánicas de juego y su guion, que en ningún momento nos sacan de las ficciones, que contienen el subjuego de los símbolos, que nos invitan a no salir de este mundo, pero sí a entrar a otros para ampliar nuestra mirada. Un juego que logra tal nivel de consonancia entre la kinestesia y la sinestesia es una obra que rompe lo común de la composición de videojuegos y que a su vez crea un hito en la cotidianidad del jugador. Lo estético aparece como la ruptura con lo cotidiano por el nivel de lo sagrado en el juego, pero en lo cotidiano se expresa la estética por las formas poéticas que se encuentran en el lenguaje. De esta manera la estética es la experiencia de lo sensible que se puede hallar en cualquier sitio de lo cotidiano siempre y cuando en estos lugares no se anulen los sentidos (Mandoki, 2001.p. 18). Así hay una paradoja en la estética de lo cotidiano en los videojuegos, porque estos conforman la rutina de millones de personas en el mundo, son algo sumamente cotidiano, pero a su vez pueden llegar a romper lo cotidiano mismo al impactar en la historia personal de cada jugador.

Cerrando este apartado quiero enfatizar sobre lo sensible de los videojuegos con relación al cuerpo del jugador, pero que no es únicamente esto lo que ocurre. Hay dos imágenes de jugador en lo sensible, una a partir de la kinestesia y de la sinestesia que potencializan los sentidos en muchos niveles, que permiten una mirada sobre uno mismo, que están incluso en el nivel de la poética reinventando el lenguaje en el subjuego de la metáfora y la referencia, son las imágenes que ya hemos visto de la fiesta y del sufrimiento. Pero también están las imágenes de la anestesia que es lo contrario a lo primero antes expuesto, la anestesia es la falta de sentidos de sensación, la anulación de la experiencia sensible. Sin embargo, aunque la anestesia puede formar parte de la experiencia sensible de la ludonarrativa de los videojuegos como encuentro entre el sujeto-jugador y las ficciones videolúdicas como una posible respuesta tanto como lo kinestésico como lo sinestésico,

para fines de este trabajo en la reconceptualización del concepto ludonarrativa la anestesia no es una respuesta que nos sea de vital interés como resolución de un videojuego.

Siguiendo la línea de la anestesia en este trabajo se le entiendo como la falta de la significación, la ausencia del subjuego, el estado en donde la formación no puede haber; porque no dan paso a la conciencia ni responsabilidad de sí ni con el mundo y que lamentablemente también puede estar en los videojuegos por la enajenación que en determinados casos llegan a provocar. Pero que, aún dicho esto por la inmensidad de las posibilidades de la experiencia sensible en la ludonarrativa de los videojuegos, la anestesia es más aquello con lo que rompe que lo que está adentro de ellos.

Por lo anterior, aunque la anestesia puede ser una respuesta válida e inclusive interesante en la experiencia ludonarrativa del videojuego y que ésta pueda ser considerada con otros significados desde otras perspectivas, en esta ocasión usamos la palabra anestesia como el estado de la experiencia sensible que se quiere evitar para centrarnos en los estados de la kinestesia y sinestesia que tienden una partida a los siguientes momentos de la experiencia ludonarrativa.

## La narrativa del juego, porqué el juego es una narrativa

Puede que sea pequeño, pero moriré como un coloso.

Frase de Ludleth de Courland en el videojuego *Dark Souls III* (Bandai Namco Entertainment JP y FromSoftware, 2016).

La experiencia de lo sensible en los videojuegos tiene que ver claramente con las posibilidades de control y de inmersión. Podríamos creer entonces que es sólo en cuanto en un aspecto lúdico, pero ya en la sección anterior nos aclaramos que lo sensible a lo emotivo tiene que ver más con las formas que adquiere el guion en el juego que vamos desarrollando. Sin embargo, es necesario dedicar especial cuidado a esta forma de lo sensible, en esta ocasión profundizando en la parte narrativa y sus formas lúdicas.

En la literatura, existe el pacto de verosimilitud, que consiste en la aceptación tanto del autor<sup>24</sup> como del lector. De que aquello de lo que está escrito es una ficción, pero no por ello es mentira; es un acuerdo de suspender el juicio entre lo verdadero y lo falso, para poder sumergirse dentro de la obra aceptando los sucesos dentro de la lógica del mundo narrativo que se ha construido (Matamoro, 2009). Ocurre algo parecido en los videojuegos, porque para poder disfrutar en profundidad de algún título videolúdico hay que aceptar el mundo que se nos presenta.

La palabra *lore* es de origen inglés que se refiere a un cuerpo de tradiciones y conocimientos en una historia. Podría fácilmente tener cualquier cosa un *lore*. En las comunidades de videojuegos se popularizó la palabra para referirse a todas las historias que envuelven el guion de un videojuego. Se puede decir que son las narrativas que circundan y contienen la historia principal al juego. Es lo que se esconde a simple vista requiriendo un trabajo de búsqueda por cada jugador, incluso de teorización porque el *lore* se extiende a la inventiva para crear narrativas alrededor del juego.<sup>25</sup>

Seguramente muchas veces nos hemos encontrado con alguna obra de cualquier género y medio, donde las teorías hechas por fans terminan siendo mejor que la historia misma que se nos presentó en un primer momento. No es que las narrativas que se generan alrededor de una obra estén desconectadas de ella, lo que ocurre es lo contrario. Pues, de la obra emanan las posibilidades de creación de otras historias. Dentro de las obras, deben haber las piezas necesarias de construcción, tomemos como ejemplo la película de *La bruja de Blair*

---

<sup>24</sup> En el desarrollo de videojuegos hay la rareza de vez en cuando del lanzamiento de un videojuego desarrollado únicamente por una sola persona, pero en la gran mayoría de las veces el desarrollo de un solo juego requiere de decenas y decenas de personas para su construcción, así que cada vez que aparezca la palabra autor me referiré sin distinción numérica a todas las personas que participaron en el desarrollo de un videojuego.

<sup>25</sup> Caso curioso es la historia del personaje con máscara de grillo en el videojuego *Hot Line Miami* donde después de publicarse un *fan comic* llamado *Carl* obra de un jugador gustoso de este título, los desarrolladores decidieron incluir su historia del personaje como parte del canon oficial del videojuego. Como se muestra en la ilustración 1.



(Myrick y Sánchez, 1999) donde la teoría que más gusta a los *fans* es la que dice que la bruja nunca existió, que todo fue un plan del exnovio de la protagonista junto con su amigo para poder asesinarla, antes enloqueciéndola. Esta teoría es tan interesante porque podemos encontrar en las actuaciones y en la trama las condiciones necesarias para que esta teoría sea genuina; pero lo más fascinante de esta película es que también podría ser genuino que la bruja existiera, al final queda en el espectador decidir qué trama elegir.

Ilustración 1. Escena del comic Carl.



Fuente: Cera Kelly, s.f.

Un ejemplo igual de interesante es el de la trilogía de *Mass Effect* en el que en su tercer título (Electronic Arts, 2012) se exponía la conclusión de toda esta aventura; sin embargo el final no fue bien recibido por los fans, al no considerar este cierre a la altura de esta épica. Sin embargo, un usuario subió en internet una teoría que pronto se viralizaría, una donde a través de ciertos momentos que mostraba la segunda mitad del tercer juego aparecía una trama más complicada que la que jugábamos en un principio, la teoría encajaba a la perfección incluso con las mecánicas del juego y daba sentido a ciertos errores de lógica

argumental en la trama; lamentablemente la compañía desarrolladora, *BioWare*, rechazó la teoría que muchos pensaban que era el verdadero final.

Verdadero y falso son conceptos centrales en una trama, si el pacto de verosimilitud rompe con la idea de lo verdadero en cuanto a lo que conocemos comúnmente como realidad, en la ficción siguen presentes dicotomías entre lo verdadero y lo falso, incluso esta dicotomía sobrepasa la pantalla hasta llegar a las comunidades circundantes, como pasaba en el caso de *La bruja de Blair* o *Mass Effect*. Los círculos de *fans* deciden que es cierto y que no, de la misma manera que lo hacen las industrias. Matamoro hablando de la ilustración escribe: “el arte se ocupa de la verdad, pero no de una verdad inmediata y nuda, sino de una verdad adornada de ficciones pertinentes, administradas por el buen gusto que es finalmente, el resultado de un pacto entre el gusto del texto y el gusto del lector.” (Matamoro, 2009, p. 89). Como en la cita anterior aparece la verdad en relación con las ficciones, pero también existe como se mencionaba en el apartado anterior una consonancia, esta vez en cuanto al gusto del autor y la audiencia, una especie de consenso no en el nivel de lo vulgar sin conciencia del acuerdo es en cambio un acto volitivo, una aceptación de lo que es real para poder entrar y salir de la ficción, no sin antes dejar una construcción propia en ella.

Lo verosímil en este sentido queda en manos del autor para dejar los elementos necesarios de interpretación, pero sobre todo queda en los jugadores al interpretar. Esta idea es esencial en lo correspondiente a la narrativa, porque nos deja en claro el juego de ir y venir entre ficciones y realidades. El aspecto artístico de los videojuegos es en cuanto a potencialidad creadora, la realidad compone al mundo en una forma habitual de concebir al mundo, la realidad es lo verdadero, Karel Kosík advierte que en lo cotidiano, en donde suceden los fenómenos inmediatos se oculta una verdad de las cosas (Kosík, 1967). Lo que nos rodea en la inmediatez que tiene la apariencia de verdadero, incluso con esta simple presencia como menciona Žižek en *The Pervert's Guide to Ideology* (Fiennes, 2012), la realidad es lo que los sujetos piensan que es real, es la ideología por ejemplo, pero en esta verdad oculta de las cosas es donde encontramos las narrativas que más nos interesan, las narrativas como discursos ocultos que de no ser por la duda no nos percataríamos de ellas.

Realidad y verdad, así como ficción y mentira, son dicotomías necesarias en la comprensión de la narrativa. Incluso podría decir que esta dicotomía es un juego que estriba entre los claroscuros de la conciencia y la anestesia, que es lo contrario a la sinestesia y kinestesia, por embotar los sentidos rompiendo por tanto la ludonarrativa corpórea presentada en el primer subtema de este capítulo y que en general bajo esta idea de ludonarrativa es un estado común de las personas en la época contemporánea, refiriéndonos a la anestesia como falta de movimiento a partir de la falta de sensibilidad. Pero en el nivel de la ludonarrativa está el paso de la disonancia a la consonancia, ésta tiene que ver con el ordenamiento de las cosas, pero sobre todo con la articulación de las disonancias. Lo verdadero no excluye la mentira, la decisión sobre la realidad no es un acto de censura sino de discriminación, pactar con el actor es un acto volitivo, pero no sobre la aceptación del mundo tal cual es dado; con la teorización en la construcción del *lore* se nos demuestra que el potencial artístico en los videojuegos sucede siempre y cuando el jugador con el autor se

vuelvan partícipes activos de la obra, que coincida en la historia del guión, pero también en la deformación de el mismo.

El mundo de *Dark Souls* (Namco Bandai Games y JP: FromSoftware, 2011) es muy basto en diseño, pues para completarlo es necesario un promedio de 40 horas de juego y completarlo en su “totalidad” requiere de jugarlo una y otra vez. Este videojuego junto con sus secuelas crea una ruptura de los novatos que se adentran a perderse en la desesperación de la muerte por la dificultad del videojuego y los veteranos expertos que hacen que se vea el transitar de esta obra como un paseo por el parque. Es un videojuego que no suele tener consideración por sus jugadores, crea trampas y espejismos que hacen al jugador sentirse como un tonto, sube la dificultad para hacer creer que se requiere de una batalla feroz contra un *Boss*<sup>26</sup> cuando en realidad se necesita de un simple *puzzle* que acaba con la vida del enemigo en unos segundos siguiendo la secuencia correcta de pasos. Pero también es basto y descomunal en su mundo y en sus historias, este es el título que permitió la entrada en lenguaje común de la palabra *lore* tal como la entendemos, es un juego que, igual que en sus mecánicas es inmisericorde en sus narrativas, cualquiera puede entrar, pero sólo el que se esfuerce sabrá de que trata este juego.

Los secretos de *Dark Souls* se esconden en sus mecánicas, en las descripciones de sus objetos, en sus poquísimas cinemáticas, en los diálogos con los personajes, en sus paisajes y escenarios, en sus *easter eggs*<sup>27</sup>, pero sobre todo en la teorización de las comunidades de fans. Esta trilogía de videojuegos extiende su metaverso a lo largo de sus títulos, cada juego es auto conclusivo, pero sólo los tres con sus *spin off*<sup>28</sup> exponen la majestuosa complejidad de la trama, es una obra que ofrece tal profundidad en sus historias que exige a quien juegue, contarlas, interpretarlas y completarlas. Los secretos de un título tienen respuesta en otro, pero la conexión la hace la comunidad. *Dark Souls* es un gran ejemplo de consonancia ludonarrativa en todos sus niveles<sup>29</sup>, pero sobre todo de como el jugador se vuelve responsable al jugar.

Si hay títulos que nos invitan a sumergirnos en sus ficciones hasta olvidarnos de lo demás, hasta de nosotros mismos, hay otros como *Dark Souls* que el costo de permanencia es la conciencia de las cosas y de nosotros mismos. Ya mencionaba que hay juegos que rompen lo habitual, me refiero a juegos que no intentan encerrar la mente del espectador, sino que en la exigencia de la permanencia se incide en el des ocultamiento de lo que nos salta en lo que nos rodea.

---

<sup>26</sup> Traducido al español significa jefe. Es el personaje a vencer en algún nivel y hacerlo significa progresar en la historia.

<sup>27</sup> Huevos de pascua en español; se refiere a los secretos escondidos a modo de referencia u homenaje.

<sup>28</sup> Es una extensión de la saga principal que toma elementos de ésta; pero sin ser una secuela o precuela, de esta manera no afecta directamente el orden principal, pero si lo expande.

<sup>29</sup> Sobre esto es importante señalar el uso de estos juegos para tratar la depresión, la razón es que las exigencias de estas obras generan en el sujeto un estado de motivación para corresponder a la situación, inciden en el jugador para que se demuestre a sí mismo su capacidad para soportar y resolver, aunque esto es muy psicológico recomiendo el siguiente video ensayo que profundiza más en el tema: DARK SOULS Y LA PSICOLOGÍA: Como El Juego Trata La Depresión Rompiendo Las Reglas (Charlie Knight, 2018)

Acecha aún así la enajenación de los sujetos en los juegos, del mismo modo como existen películas vulgarmente conocidas como palomiteras dónde las personas simplemente van a extrañarse de su realidad con el único fin de pasar un rato de evasión. El entretenimiento sería lo contrario a lo que propongo como ludonarrativa, no es que desvalorice al entretenimiento, pero son innegables los fines de enajenación con los que se crean y se consumen donde surgen obras de este tipo de industria. Hay que reconocer entonces que no todos los juegos, por simple lógica estadística, conllevan dentro de sí las posibilidades necesarias que permitan al jugador un estado de conciencia de las cosas.

Pero saliendo del pesimismo del párrafo anterior, nos aventuramos a otros terrenos más prósperos, a los de la verdad que está en el mito. Dentro de las ambigüedades de la etimología de la palabra mito, se encuentra el significado del relato, el mito es una manera de contar, una manera de configurar los hechos dentro de un logos, pero contrario a la racionalización de los hechos el mito puede ser lo que el logos no cuenta. El mito conlleva una carga de valores, puesto que, si la tomamos en su significado como el conjunto de tradiciones de una cultura, las verdades ocultas más allá de la comprobación lógica están introducidas en la mitología de un pueblo, así el relato ya sea escrito u oral, transmite los valores entre las generaciones.

El valor es algo que tiene peso, lo que vale queda en el consenso, pero también en la subjetividad a los objetos. Si nos fijamos en la economía y tomamos la definición del monólogo de uno de los personajes de la novela *Rebelión de atlas*. El dinero es una promesa en cuanto a la capacidad de obtención de algo, el dinero vale porque todas las personas que lo utilizan han aceptado que la virtualidad de lo monetario es la base para la economía, en este caso es la lógica de los intercambios (Rand, 2009). Con el ejemplo del dinero vemos el valor en cuanto a un acuerdo común, pero si nos fijamos ahora en el arte y rechazamos las convenciones de la crítica especializada sobre lo que es arte y lo que no, queda el valor en los ojos del espectador.

Risieri enuncia que las cosas son un depositario del valor, no es que la cosa misma tenga valor alguno, si no que a partir de la decisión del sujeto qué le da sentido al objeto la obra tendrá valor o no y de diferentes clases (Frondizi, 1972). El mismo Risieri da un ejemplo de que si una pintura qué se considera muy valiosa fuera destruida, su valor no lo perdería, si la obra se le considerará bella y después se le quemará, el valor de la belleza no se destruiría. Los videojuegos como narrativas conllevan sus propias mitologías, por tanto, sus propios sistemas de valores qué son transmitidos en el acto lúdico.

No se puede enseñar los valores, definir el valor de lo grotesco no basta para que impacte en la sensibilidad del sujeto que está aprendiendo, es necesario que el sujeto que pretenda saber el valor de lo grotesco tenga esa experiencia; las formas convencionales de enseñanza se quedan cortas en cuanto una educación estética se refiere, pero si exponemos al jugador a un título videolúdico donde impere lo grotesco seguramente conocerá a través de su relación jugable el valor de lo grotesco.

De igual modo, es difícil explicar a lo que uno se enfrenta cuando ve una pintura que lo conmueve, es difícil explicar lo que al jugador termina transmitiéndosele en un videojuego.

Dejar simplemente a la persona con los mandos es igual de absurdo que dejar una tarea donde se le pide a una persona que explique la dimensión estética de una pintura sin previa formación estética. No es por qué el sujeto sea incapaz de lo sensible, pero la formación es clave para este tipo de tareas. Sería una gran idea una educación estética en los videojuegos. No lo propongo en un sentido institucional, a lo que me refiero es a que el pedagogo tiene que inmiscuirse en estos campos, ya sea o no de su interés, este medio abre las puertas a una actividad propia de la práctica pedagógica y es que no basta con dejar al jugador frente a la pantalla esperando al milagro del acontecimiento, así como en la divina comedia *Virgilio* es un guía de *Dante* en su trayecto por los círculos del infierno, el pedagogo puede volverse una guía entre la mitología del videojuego y los valores que se transmitan al jugador.

Ya mencionando la obra de *la divina comedia* hay un videojuego que sirve de análisis, en este caso. *Dante's Inferno* (Electronic Arts., 2010) es una re-imaginación de la obra clásica de *la divina comedia*, en esta ocasión Dante no es un poeta sino un soldado miembro de las cruzadas, que regresando a su casa tiene que atravesar todos los círculos del infierno para rescatar de las garras del diablo a su amada Beatriz. El protagonista empuña la mismísima guadaña de la muerte que le gana en un combate y además lleva consigo como arma la cruz de su amada. A diferencia de la obra literaria, aquí si podremos pelear contra las legiones del infierno e incluso tendremos la oportunidad de enfrentarnos a personajes históricos como Cleopatra. Lo interesante de este videojuego es que basa sus mecánicas de juego en la moralidad.

Cada punto es una habilidad que podremos obtener ganando almas que funcionan como moneda de cambio, vemos dos ramas en este árbol de habilidades, la impiedad que se sube de nivel castigando a los enemigos y la virtud que se sube de nivel absolviendo a los enemigos. Podemos tomar el papel del juez castigando o absolviendo; con comportamientos reflejados en destruir o perdonar, actuar con furia o con misericordia. En la fantasía de autoridad sobre los condenados nos veremos hasta en el dominio de poder. perdonar o castigar a personajes importantes históricos o mitológicos.

Dante como podemos observar si jugamos el videojuego o vemos algun *gameplay*, tiene la autoridad de juzgar los pecados a algún pecador. Queda en nuestra simple elección de apretar un botón u otro para castigar o absolver; si castigamos obtendremos nivel de impiedad que desbloquea habilidades de la guadaña, pero sí absolvemos obtendremos nivel de virtud que desbloqueará habilidades de la cruz. Lo más interesante de esta mecánica es que si elegimos castigar la acción se ejecutará en automático y se nos recompensará al mismo tiempo sin más esfuerzo, pero si absolvemos se iniciará un minijuego donde tendremos que ir eliminando cada uno de los pecados y nuestra compensación será solamente proporcional al número de pecados que eliminemos lo cual va aumentando en dificultad. Esta simple mecánica revela la narrativa moral debajo del diseño que también tiene la apariencia de moral, castigar es algo fácil pero el camino bueno requiere trabajo y revela una narrativa cristiana, que al final el jugador falto de visión podría no alcanzar a ver esto, simplemente quedando en un nivel de transmisión inconsciente.

Pasar del alumbramiento de los valores por la conciencia de ellos en su elección voluntaria es diferente a quedar expuesto sin previa preparación a un entorno de alto impacto de impresión. En *Dante's Inferno* volvemos a ver las narrativas en lo lúdico; pero hay una cosa más que es importante señalar, las narrativas no sólo habitan las ficciones sino también a nosotros mismos.

A lo largo de nuestra aventura nos encontraremos con un enemigo recurrente, un “bebé del purgatorio” que ha sido condenado por no haber sido bautizado y por tanto ser falto de la gracia de Dios. Con estos personajes también podemos castigarlos o absolverlos, pero admito que durante mis sesiones de juego he prescindido de tomar la primera opción, me parece demasiado terrible destrozar el cuerpo; aunque deforme, de un bebé (como se muestra en la ilustración 2) que tenga que soportar el castigo por el simple hecho de no ser bautizado, me parece un crimen tan absurdo que prefiero como una mejor salida la absolución. Se ve entonces en mí, una narrativa de moralidad reflejada en la elección lúdica de no castigar a estos personajes habitantes del purgatorio. La ludonarrativa revela la mitología del juego y las nuestras propias, por ello se vuelve aún más necesaria la posición del pedagogo, para ser un compañero en el descubrimiento de las narrativas personales que se revelan mientras jugamos.

*Ilustración 2. Bebé no bautizado.*



Fuente: *Wiki Dante's Inferno.*, s.f.

El párrafo anterior tiene relación con lo que dice McLaren respecto a que son las personas que subyacen al discurso dominante, las que terminan legitimándolo (McLaren, 1984. p. 282). Estos discursos que están debajo de un discurso que los controla; se les tendría que dar voz, pero también hacerles ver a los sujetos que los mismos discursos que contemplan

como normales por ser comunes en su realidad son los mismos que terminan dándole soporte a las relaciones de opresión y dominio. Es claro que la propia persona elige adjuntarse o no en su postura política a uno u otro discurso. Pero no se puede lograr esto si en primer lugar no se sabe cuáles son los discursos que hay y que los habitan. En el juego hacerse preguntas de porqué se está jugando lo que se juega y porqué es que se juega de esa manera nos dan la pauta para reflexionar sobre nuestras relaciones y nuestra historia.

Hay por tanto dos imágenes: una de jugadores estúpidos<sup>30</sup> que se contentan con el entretenimiento y jugadores que en los videojuegos encuentran un lugar para no olvidarse. Estas dos imágenes no son ni buenas ni malas, son estados en los que todo jugador varía. Es difícil de creer que en el juego uno no busque simple entretenimiento con que pasar el rato y que se dedica exclusivamente en la búsqueda de experiencias para cultivarse, por tanto, no se rechaza a esta primera imagen ni se repudia. Pero en una contemporaneidad donde a partir de los medios masivos de información, con ayuda de nuevas tecnologías, la opinión y manera de pensar son dirigidas es menester de una pedagogía ludonarrativa no dejar a los jugadores en un estado permanente de estupidez, habría que mostrar las posibilidades para ser libres y hacerles partícipes en sus condiciones. De igual manera, un pedagogo no puede dejar en el olvido a la niñez ni ninguna otra etapa de la vida. Es la cotidianidad de muchos jugar videojuegos y no se les puede abandonar en una educación frente a las pantallas.

Prestando atención a los tipos de juegos que hay, el avance tecnológico ha permitido nuevas formas ludonarrativas, pero sobre todo la creatividad<sup>31</sup> de las personas en el desarrollo de juegos. Lo típico para el desarrollo de un videojuego triple A<sup>32</sup> es seguir ciertas fórmulas que sean de alto impacto y de bajo riesgo. Usando los mismos tropos una y otra vez y dejando el aspecto narrativo en un segundo plano, priorizando el entretenimiento en las mecánicas de juego<sup>33</sup>. Sin embargo, hay títulos que se arriesgan en ofrecer otras experiencias ludonarrativas. En *What Remains of Edith Finch* (Annapurna Interactive, 2017) se propone una manera diferente de ludonarrativa a las convencionales. Es un juego de tipo *Walker Simulator*<sup>34</sup> que gira sobre la historia de una mujer que vuelve después de años a la casa de su familia. Ella es la única con vida pues, como sí de una maldición se

---

<sup>30</sup> Aclaro que no me refiero a esta palabra en su sentido peyorativo, la palabra estúpido en su etimología significa quedar paralizado o aturdido, lo cual es curioso porque en las comunidades *gamer* se suele usar bastante en el léxico común la palabra *hype* que proviene del inglés y se refiere a la exageración de las cosas para producir expectativas, es por tanto el *hype* una acción para atolondrar que con esta manera el público sea más propenso al consumo.

<sup>31</sup> Entiendo por creatividad la capacidad de creación de las personas, me remite a lo que hacen los artistas más que lo que presentan algunas psicologías sobre la capacidad de resolución de problemas, es más la inventiva de proponer otras imágenes de realidad.

<sup>32</sup> Los videojuegos triples A son una clasificación de aquellos títulos que han surgido de unas casas desarrolladoras importantes con presupuestos millonarios, es como con la industria del cine de las películas *Hollywoodenses*.

<sup>33</sup> Aunque esta situación ha ido cambiando, ofreciendo obras complejas y profundas en los últimos años; muestra de ello es el cambio de paradigma en la saga *Good Of War* con su última entrega o el recientemente estrenado *Death Stranding*, que son videojuegos que apuestan por una mayor complejidad y profundidad para el jugador.

<sup>34</sup> Simuladores de caminata, donde la mecánica principal es la de caminar e interactuar con objetos específicos, se basa sobre todo en la contemplación y descubrimiento gradual de la trama en cuanto más vamos caminando.

tratará, se han ido muriendo cada uno de los miembros de la familia *Finch*. En este videojuego tendremos que ir descubriendo a través de formas distintas la manera en las que han ido muriendo. Desde leer un comic, hasta experimentar la fantasía de un bebé o los sueños de una pequeña niña.

Esta obra se puede concluir alrededor de unas 4 horas, pero el ritmo, aunque lento, es tan atrapante que nos sube en una montaña rusa de emociones. Este videojuego es una propuesta de cómo se puede acceder a una historia, una que mezcla entre la contemplación y la participación, que trata sobre la muerte sin tener una mecánica de muerte; es una manera de llevar el realismo a los videojuegos.

Otro juego que explora formas ludonarrativas poco convencionales es *The Coin Game* (Devotid Media, 2019). Una obra que consiste en jugar con las maquinitas clásicas de las ferias o de los salones recreativos, por ejemplo, las máquinas tragamonedas de apuestas, las garras para coger peluches o en las que se tiene que arrojar pelotas. Además, cuando se acaban las monedas se puede ir a conseguir trabajos en las inmediaciones del salón recreativo para que de esta manera se consigan más monedas y gastarlas en las maquinitas. Es un círculo vicioso de la diversión que rememora los tiempos de gloria de estas máquinas recreativas, hasta los trabajos con los que se ganan las monedas son una diversión. Es una obra que parece más bien una carta de amor que para divertirse. Las máquinas podrían ser un precedente de los arcades o de las consolas y computadoras de los videojuegos y todo es rescatado bajo un único título.

Siguiendo con obras que se le alejan de lo habitual y que engrosan las posibilidades ludonarrativas. Hay una obra que me parece sumamente interesante, por darle peso a las patologías psicológicas como lo son la histeria, la esquizofrenia o la psicosis. *Hellblade Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) trata sobre la historia de una guerrera celta que viaja en una aventura por el *Hellheim* que es una especie de infierno de los vikingos, con el objetivo de rescatar el alma de su amado de este lugar; la protagonista sufre de psicosis por esa razón a lo largo de la aventura escucharemos voces hablar de diferentes cosas<sup>35</sup>. Una interpretación del tema de las voces es que el propio jugador dentro de esta ficción es una voz más para *Senua*, podría interpretarse que dentro de esta ficción todo lo que pasa es una fantasía para *Senua*, que nada es “real” porque ocurre en la mente de la protagonista. Pero sí ocurre en su mente ¿por qué no sería real para ella? Las mecánicas de juego giran en torno al tema de la psicosis y la depresión, entre otros. Ya mencioné las voces, pero también tendremos que hacer *puzles* con patrones de cosas que al principio no tenían algo en común, que es algo característico de las personas con este tipo de condición. También se usa en un momento dejar por completo la pantalla en negro para solamente usar el audio en tres dimensiones y las vibraciones del control para movernos. Este juego ocupa sus mecánicas para relatar la historia de una mujer psicótica, enfrentando la pérdida del amor de su vida. El juego se encarga de meternos en la piel de *Senua* para sentir lo que una

---

<sup>35</sup> Se utilizó una tecnología de audio en 3 dimensiones para simular que las voces le hablen al jugador de todas direcciones y longitudes.



persona en su condición viviría<sup>36</sup>.

Todas estas obras nos sirven para saber las distintas formas de Ludonarrativa que rompen la convencionalidad. Además, para abrir al pedagogo un campo de actuación. El pedagogo podría participar en varios niveles del videojuego, por ejemplo, en su desarrollo, en su producción, en su publicación, en el trabajo en el aula, en la crítica, en una propuesta formativa, etc. Incluso como en los casos de los videojuegos creados por una sola persona, me intriga saber cómo sería un juego hecho únicamente por un pedagogo. Los campos de la ludonarrativa son bastos, pero requieren que sean abordados, las posibilidades son enormes y podrían ser más si se amplían los límites gracias a la pedagogía.

Hay otro concepto de suma relevancia, me refiero al de la disonancia ludonarrativa; según Clint esto ocurre cuando las mecánicas lúdicas contradicen o son faltos de congruencia con el guion y se tendría que lograr llegar pasar de la disonancia a la consonancia que es el estado de congruencia entre las mecánicas de juego y el guion (Hocking, 2007). Ya se trató de esto con anterioridad, pero es importante precisar que dentro de esta visión de la ludonarrativa no se rechazan las disonancias, para entender esto propongo la siguiente metáfora. Hay un actor de televisión al cuál se le asigna un guión para representar su personaje, pero además se le da la consigna que en cuanto se empieza a grabar el programa se puede tomar la libertad de improvisar siempre y cuando quede su interpretación en los límites del personaje.

En *Grand Theft Auto 4* (Rockstar Games, 2008) se cuenta la historia de *Nico Bellic* quien está huyendo del conflicto armado de su país de origen a la ciudad de *Liberty City*; aquí con la ayuda de su primo va a ir consiguiendo trabajos para tratar de llevar una vida honrada. Sin embargo, se va envolviendo en una espiral de criminalidad y violencia de la que intenta con desesperación salir. Lo anterior digámoslo es el guion del protagonista para el jugador. Se puede seguir este guion y ser respetuoso de las reglas tácitas de la ciudad, no matar ni entrar en ningún negocio ilegal que no sea necesario para la trama, pero la mayoría de las veces los jugadores en este título eligen actuar de manera completamente violenta siguiendo un camino de criminalidad. Esto rompe por completo con lo establecido en la personalidad del personaje. A esta obra se le acusa de pecar de disonancia ludonarrativa por los problemas anteriores. Pero más que verlo como un problema de diseño, que evite que este videojuego se disfrute, considero que a partir de las disonancias se establece la ludonarrativa propia de esta obra; puesto que, aunque no sea congruente con el guión se brindan las posibilidades para hacerlo. Pero claro, esto queda en la voluntad de cada jugador.

---

<sup>36</sup> Hay dos cosas más que reconocerle a este juego. La primera es que revive la industria de los juegos doble. A que son más cercanos al desarrollo independiente pero también aproximándose a la industria triple A por tener una parte de financiación externa de grandes compañías. La segunda es que la investigación que se hizo sobre personas con enfermedades le da valor a lo que por lo general en los videojuegos sólo se ocupan a estos personajes para ridiculizarlos, en cambio aquí se les lleva a la épica, se trata con seriedad sus condiciones y se difunde todo lo encontrado en la investigación a través de la experiencia ludonarrativa (Emu2k9 Gameplays, 2017).

El paso de la disonancia a la consonancia es respecto con un contrato tácito entre el autor y el jugador. En la dirección del autor al jugador, el primero en el contrato ofrece brindar los elementos necesarios para cumplir con la congruencia ludonarrativa, pero siempre en cuanto las posibilidades para su cumplimiento o no, con el jugador al autor acepta elegir la congruencia o no. pero dependiendo de las decisiones que se basen en su voluntad. El pacto de verosimilitud en los videojuegos abarca hasta el paso del contrato de congruencia ludonarrativa, porque en este segundo paso se llega a una aceptación de la verdad/falsedad por el tipo de historia que experimentará el jugador. Las decisiones que tome quedan en lo verosímil en el gusto del jugador con respecto al papel que se le pide interpretar. Esto abarca los tres tipos de personajes que son: personaje avatar, personaje con semi personalidad y personaje con personalidad<sup>37</sup>.

Ya vistos los tipos de personaje jugable, está en cada jugador la oportunidad de elegir el tipo de historia que quiera; en los tres tipos de personaje siempre se presenta la posibilidad de elección que es básica en la ludonarrativa de un videojuego. Por ello, el contrato tácito de congruencia no se excluye en ningún modelo de personaje, pero sí que varía el peso del contrato por cada tipo de personaje jugable. En el personaje avatar que no tiene historia ni nombre se deja más libertad al espectador de elección de su historia, por eso es por lo que todas las historias son completamente diferentes en todos los jugadores. En cambio, en el personaje con personalidad se dejan menos libertades y las historias de todos los jugadores, aunque siguen siendo diferentes entre sí pueden ser bastante similares y existirán muchos puntos de congruencia. El contrato de congruencia ludonarrativa es más o menos estricto dependiendo del modelo de personaje jugable que se ocupe para la obra. Todo esto es determinante en la ludonarrativa, la narrativa de cada obra tiene que ser coherente con las mecánicas de juego, en este caso la mecánica de juego es el tipo de personaje jugable.

Sé que a lo largo de los anteriores párrafos en muchas partes se dividió lo lúdico de lo narrativo, pero fue con razones didácticas, la división entre estas dos partes hay que hacerlas porque de no hacerlo siempre conllevan una a la otra; lo lúdico es inherente a la narrativa y viceversa. No digo que sean la misma cosa, porque cada palabra tiene su historia y sus propios significados, pero cuando hablamos de una de estas palabras nos remite de inmediato a la otra, a tal punto que podemos decir que el juego siempre tiene una narrativa y que la narrativa toma la forma del juego.

---

<sup>37</sup> No hay algún acuerdo sobre que estos son los tres tipos de personajes jugables dentro de un videojuego, pero estas categorías me parecen bastante adecuadas, así que, las tomaré en la exposición de este trabajo. Para tratar en profundidad este tema, recomiendo el siguiente video ensayo el cual sirvió de inspiración para esta parte del escrito: Protagonistas | ¿Necesitan personalidad? (Franchesco Channel, 2017).

## De Gamificación y Transmedias

-La espada Vorpal es rápida y afilada. Y siempre está preparada para actuar

- No he vuelto para buscar pelea.

- Ah, ¿no?;Qué pena! porque hay una que te está buscando.

Diálogo entre el Gato de Cheshire y Alice en una cinemática del primer capítulo en el videojuego *Alice: Madness Returns* (Electronic Arts, 2011)

Ya en el primer capítulo se planteó el significado del videojuego, tal vez sin llegar necesariamente a una definición concreta, en esta ocasión nos encargaremos de nuevo sobre esta cuestión, pero desde otro prisma, aunque de nuevo sin llegar a una definición de diccionario, delimitando con el uso de dos palabras. La *gamificación* y la *transmedia* servirán como conceptos útiles en la delimitación y alcance del videojuego, pero siempre pensado en este trabajo en lo ludonarrativo.

Hasta ahora no nos hemos hecho la siguiente pregunta: ¿Qué distingue la ludonarrativa de los videojuegos a la de cualquier otra cosa? Para empezar a responder esta pregunta propongo un tipo de juego que complica la definición de los videojuegos. Los ARG o por su traducción al español “juegos de realidad alternativa” ~~que~~ se caracterizan por llevar más lejos el pacto de verosimilitud. Ya se mencionó que en el pacto de verosimilitud el público acepta la ficción, pero en distinción a la realidad. En los ARG para poder disfrutar de su ludonarrativa es necesario aceptar la ficción que nos presentan como realidad, es un contrato donde tenemos que aceptar que todo lo que experimentamos es parte de nuestra realidad.

Los ARG son también un *transmedia*, esto es, cuando una historia trasciende el medio en el que surgen para continuar en otros; por ejemplo, la historia de una novela que tiene como secuela una película y amplía su mitología en una serie de comics. En los ARG el carácter de *transmedia* no continúa en otros medios, sino que es paralela entre ellos. Ocurre además sobre todo en sitios de internet y en las redes sociales. Una historia puede empezar en *YouTube*, siguiendo en *Facebook* y ampliando el *lore* en un blog de internet. En los ARG se demanda la participación aún más profunda de los jugadores, debido a que es gracias a ellos que la historia se va construyendo. Podemos decir, que es una especie de guion que depende de las improvisaciones, la trama se va construyendo a medida que todos los miembros participen.

A diferencia de los videojuegos *single player*<sup>38</sup> que, aunque se masifica su compra-venta; terminan siendo experiencias aisladas que se revelan a los demás cuando se comparten por ejemplo, en un video o en una plática, los ARG dependen por completo de la participación

---

<sup>38</sup> De un solo jugador. Aunque dentro de estos títulos haya modos para varios jugadores la historia principal está pensada para ser terminado por una única persona.

de la comunidad en un actuar en conjunto para ser completado. No son historias que se completen por una sola persona, los jugadores requieren tomar el papel de investigadores, indagan en las pistas desperdigadas por todos los medios en los que se desarrolle la obra. Aquí hay otra característica de los ARG, por que se desarrollan a medida que los jugadores y el autor<sup>39</sup> avanzan en la obra. No se entrega antes de terminar, se compone en tiempo real. Las obras pueden durar años de desarrollo, como es lo habitual en casi cualquier videojuego, pero en el desarrollo ya está la obra jugándose.

Estos juegos de realidad alternativa conforman otro tipo de ludonarrativa que nos hacen dudar si deberían de considerárselos videojuegos o no, qué es y qué no es un videojuego y donde marcar los límites. Si partimos a la palabra videojuego y la descomponemos buscando una definición inmediata diríamos que un videojuego es simplemente un juego, que se caracteriza principalmente por expresarse audiovisualmente. Pero entonces, todo juego que se exprese en un medio audiovisual debería ser un videojuego, aunque esto es demasiado ambiguo. Obras como *Bandersnatch* (Slade, 2018) de Netflix siendo una película interactiva, desdibujan los bordes de lo habitual de los videojuegos, sobre todo, porque son experiencias más próximas a cualquier persona, experiencias que no demandan demasiado, al ser películas se soportan más en la contemplación y la profundización de los espectadores. su participación es mínima, pero en esta mínima experiencia hay libertad de elección, a pesar de que en la narrativa de *Bandersnatch* se esfuerce en contar lo contrario. puesto que, para saber todos los finales y giros, es necesario tomar elecciones por mínimas que sean.

En los transmedias, a diferencia de las películas interactivas que tienen una profundidad participativa mínima, la profundidad participativa es grande, todas las personas interesadas tienen muchas opciones diferentes para actuar. Cada medio ofrece sus propias formas de relación que se suman en la ludonarrativa general del *transmedia*. La historia se enriquece de tantas miradas, que la trayectoria del jugador es tumultuosa, exigente porque para dominar las formas de todos los medios, es necesario del conocimiento de las reglas de cada uno.

Definir a los videojuegos es de cierta manera censurar formas distintas de la ludonarrativa dentro de ellos. No me atrevere a decir que los ARG son videojuegos, pero sí que presentan una magnífica cuestión sobre lo que son los límites de los videojuegos, que se desdibujan ante estas formas y nos hacen imaginar otros tipos de videojuegos. Rompen con las normas establecidas, por eso no me gustaría dejar una definición sobre lo que son y lo que no son los videojuegos. Me parece preferible dejar estos elementos, para que cada quién decida su manera de ver a los videojuegos y así, puedan identificar los límites de estos. Sin embargo, para no caer en la evasión, propongo algunas características básicas sobre lo que he encontrado hasta ahora, que conforma un videojuego:

---

<sup>39</sup> En este caso el autor es quien presenta el mundo y el inicio de la historia, además de coordinar las narrativas, avances y sucesos de los demás participantes, de incentivar y darle movimiento a la trama cada que sea necesario. El autor es parecido a la figura del *dungeon master* (en español, el maestro de la mazmorra) de los juegos de mesa de tipo calabozos y dragones.

- La ludonarrativa de los videojuegos lleva consigo una dimensión kinestésica y sinestésica.
- En cuanto a lo conceptual hay un pacto de verosimilitud pasando a lo que llamo contrato de congruencia ludonarrativa.
- El videojuego crea un puente entre la ficción y la realidad que las aproxima tanto que tiende la duda sobre que es cada una.
- El puente entre ficción y realidad es bidireccional.
- El cuerpo es parte esencial del videojuego.
- La simulación es comprendida a nivel estético por quedar inmersa en la cotidianidad, pero a su vez la rompe en cuanto a lo sensible de la kinestesia y sinestesia.
- El videojuego contiene narrativas en las formas lúdicas y éstas a su vez se deforman por la acción lúdica del jugador. Y en el juego de estas ficciones podemos develar las narrativas que habitan en cada jugador.
- El videojuego exige una capacidad de elección que también es congruente a la gran inmersión que posee todo videojuego.
- Hay un principio de permanencia que el jugador acepta al seguir jugando y que a su vez hace que la obra sea y esté.
- Hay una potencialidad de arte en cuanto a la capacidad de creación.
- Hay un desvelamiento de las narrativas personales en cuanto a la forma de jugar.
- Es siempre virtual y digital, su forma depende del avance tecnológico, pero también del genio creativo, de las representaciones de las relaciones sociales y de las imágenes de humanidad presentes.
- El juego es mitológico y por tanto transmite valores.

Lo importante de los videojuegos, son tanto sus funciones antes descritas, como su valor multireferencial en distintos niveles para la conformación de categorías. Ya se mencionaba en las obras narrativas la existencia de las partes que formaban su periferia, también continúan una narrativa o que las narrativas virtuales debería ser tratadas en cuanto a interacción usuario-sistema (Scolari, 2013). Puede ser entonces el videojuego para el pedagogo muchas cosas, desde una herramienta hasta un espacio o un nudo referencial en la cotidianidad de la actualidad. Es por ello, que el videojuego, propongo se trate como fenómeno en primer lugar; porque aparece desde su superficie como fenómeno de masas. Una industria de entretenimiento, que desde sus primeros años hasta la fecha crece en lo monetario y en su capacidad de reconocimiento en la cultura popular.

En segundo lugar, porque como fenómeno cotidiano se constituye como lo habitual en las vidas de muchas personas. En una nota del año 2019 el periódico; El Universal con datos de The Competitive Intelligence Unit (CIU) revelo que hay 72,5 millones de jugadores en México (Martínez, 2019) Esta cantidad de videojugadores tan sólo en nuestro país es relevante, porque ya sea cual fuere el contexto, el área de conocimiento y los grupos o sujetos, son oportunidades de practica para el pedagogo. Es muy probable, que dentro de la historia de vida de estas personas se encuentre el fenómeno de los videojuegos.

Hago énfasis sobre el videojuego como nudo multireferencial; el impacto del videojuego no es por sí mismo, sino además por todo lo que conlleva, desde los *blogs*, las *wikis*, hasta canales de *YouTube* tanto a tratar el tema de los videojuegos, como los que crean comunidades a partir de los *gameplay*. De esta manera, tenemos un gran abanico de posibilidades, pero también de complejidad en cuanto a las habilidades necesarias para dar un tratamiento más amplio. En una conferencia la pedagoga catalana Begoña Gros sobre videojuegos y tecnología, argumentaba la importancia de que un acercamiento a los videojuegos requiere ser tratado desde la interdisciplinariedad, además de que por ejemplo el videojuego en sí mismo, ofrece grandes posibilidades que no pueden ser abarcadas desde un sólo punto de vista, como por ejemplo en el campo de la música en la banda sonora de un videojuego (Grupo Didáctica y Nuevas Tecnologías, 2015).

Las disciplinas y las artes que componen un videojuego dan profundidad en cuanto el análisis de una obra en sí misma. Podemos por ejemplo analizar la banda sonora desde *Doom* (id Software, 1993) el original hasta *Doom Eternal* (Bethesda Softworks, 2020) y darnos cuenta de la importancia cultural del paso del subgénero del “metal” a una música más electrónica. De cómo en los últimos lanzamientos de esta saga de videojuegos, la música es adaptativa al modo de jugar. Podemos también pensar lo siguiente: “el trabajo detrás de «*Assasins Creed Unity*» puede ser más valioso de lo que se piensa. Esta entrega del videojuego, recordada por una serie de problemas técnicos, aportó un gran interés historiográfico en la réplica digital de la París revolucionaria” (Sánchez, 2019). El caso anterior es muestra de la importancia arquitectónica que sirve en la simulación, es además en cuanto a riqueza documental en su desarrollo, lo que culmina en su ejecución para todos los interesados en esta saga.

Tenemos entonces múltiples aristas desde donde tomar los videojuegos, pero sobre todo la necesidad de abarcar lo más posible desde lo interno, en los recursos que ofrece el propio videojuego. Además, en lo periférico en cuanto a las obras que se construyen y reconforman la obra en sí misma. El videojuego es sumamente flexible por estas razones, es incluso, a mi parecer una de sus características en cuanto a lo transmedia. No quisiera abarcar más este tema, debido a la gran riqueza en su amplitud. Seguir me obligaría a desviar mi interés del asunto que tratamos con respecto a la ludonarrativa y la pedagogía. Pero antes, quiero terminar con una reflexión final desde la intertextualidad y las acciones educativas, con respecto a las nuevas tecnologías.

El asunto interesante de los transmedias es la creación de comunidades. Veamos la siguiente cita: “Para la comunidad de jugadores de *WoW*, su valor iba de la mano con las prácticas de una cultura de la repetición entendida como una forma de enseñar a los usuarios de *WoW* cómo actuar en un mundo virtual” (Scolari, 2013, p. 123). Las comunidades periféricas de un videojuego; tienden a crear sus propias reglas, pero también a enseñar, ya sea para el mejoramiento de las habilidades o de la reestructuración de la obra. Por supuesto, que una película o libro tienen la capacidad de generar comunidades y,

aunque los videojuegos también tienen sus propios *fanfic*<sup>40</sup>, la maleabilidad que tiene el videojuego es lo suficiente como para que no sea tan necesario una obra paralela a la obra que reinvente el canon<sup>41</sup>. Se puede alterar la obra ya sea añadiendo a través de distintos medios, pero también deformarla en la acción sobre la obra por parte de la comunidad.

Volviendo a los trabajos de la pedagoga Gros, explicaba que muchas veces en el trabajo docente al utilizar nuevas tecnologías o al incursionar en nuevas herramientas o formas de enseñanza, el docente tiende a hacer las mismas cosas que haría habitualmente en su trabajo en el aula. Criticaba que al pasar de un salón de clases físico a un aula digital se recreaban las mismas actividades, relaciones y formas de enseñanza; pero que el cambio de medio puede verse como una oportunidad y/o motivación a realizar otro tipo de actividades, de formas de relacionarse y en general de todo un cambio de paradigma (Pedagogía, 2010). Vivimos en la era de las redes sociales y la interconexión, pero también en un caos de desinformación y de falta de interés sobre el funcionamiento de las cosas. En cuestiones didácticas, pienso que el problema principal no es tanto la falta de metodologías, se debe a la falta de enfoque, al uso óptimo de las herramientas que hemos creado para facilitar nuestra vida.

Poner en contacto temas, como las competencias digitales y la formación o las preocupaciones existenciales de lo humano, queda bastante disonante; pero es precisamente en esta disonancia que podemos encontrar riqueza. Ya sea, para definir nuestra perspectiva o para comprender nuestro panorama actual.

Hay que tener en cuenta, sin embargo, que distancia no es sinónimo de aislamiento o soledad. Hoy en día la distancia tiene un significado diferente al que tenía en el siglo pasado: distancia quiere decir que cada estudiante aprende en su tiempo, que no tiene por qué coincidir con el del resto de compañeros, y lo hace a su ritmo. (Gros, 2011, p. 41)

La manera de relacionarnos personalmente ha cambiado a la aparición de las nuevas tecnologías, así como de las redes sociales; aspectos como la cercanía y la lejanía cambian de significado en nuestros tiempos. Más que situarnos con el uso de las críticas a las tecnologías, a temas como el *e-learning* o el uso de los videojuegos. Más que caer en la censura y en el desplazamiento, podemos llegar a un punto donde las pedagogías se encuentren en el genio inventivo tanto como en la resignificación.

Respecto a la gamificación este es un asunto interesante, una definición de este tema es:

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos. (Educación 3.0, 2019)

---

<sup>40</sup> Es la abreviatura de *fanfiction*, que se entiende a un trabajo de algún/os fans en la ficción de alguna obra con derechos de autor. Suelen caracterizarse por ser sobre todo fantasías de los gustos personales de los fans en la obra de su aprecio o interés.

<sup>41</sup> Se puede pensar como un paradigma, puesto que conlleva una serie de normas.

El asunto es complicado si lo pensamos de la siguiente manera:

La aplicación satisfactoria de los factores de diversión lúdica en ámbitos tan diversos viene a probarnos su relevancia no sólo para el diseño de juegos y videojuegos sino también para la ludificación de todo tipo de medios y entornos no originalmente lúdicos. (Scolari, 2013, p. 249)

Pienso que es complicado debido a que los entornos que un principio considerábamos como “serios” ahora se vuelven entornos de diversión, con las características propias de lo lúdico. Pero si miramos, desde el pensamiento de Huizinga podemos decir, que de lo lúdico a lo serio la diferencia es mera perspectiva, o mejor dicho moral. Pues, el debate juego-seriedad vira entre la conciencia moral de lo bueno y lo malo y de lo que debe considerarse juego o cosa seria (Huizinga, 2010). También siguiendo la obra de este autor *Homoludens* tenemos suficientes pruebas en las distintas culturas humanas que han transitado el tiempo para decir que el juego permea todos los niveles culturales.

No estoy muy seguro si el juego antecede a la cultura como lo piensa Huizinga, las pruebas las encontraríamos en la biología y otros tipos de estudios más alejados al ejercicio que hacemos en estos momentos. Sin embargo, lo que sí es de suma relevancia es que el juego fundamenta las relaciones humanas, empezando desde lo más esencial; debido que somos seres simbólicos: “La cristalización de los universos simbólicos sucede a los procesos de objetivación, sedimentación y acumulación del conocimiento que ya hemos analizado; o sea, que los universos simbólicos son productos sociales que tienen una historia” (Berger y Luckmann, 2015, p. 124). A partir de nuestra educación y experiencias, construimos lo que llamamos realidad, pero esto es un proceso complejo y profundo.

Ahora conectamos con una idea que quedaba abierta en otro capítulo, llegando el momento de trabajarla, el de la construcción de la realidad. Ya en apartados anteriores tratábamos la parte poética de los videojuegos, pero esta no sólo se limita a la parte estética en lo sensible; es también en el juego de las figuraciones, siendo una función poética o caracterizándola designamos como función lúdica (Huizinga, 2010). Lo lúdico de nuestras relaciones se fundamenta desde el hecho mismo del movimiento, el juego es una acción de mover y moverse, por eso es la parte estética de la Ludonarrativa está en el movimiento de los sentidos en el ir y venir del videojuego a nosotros, desde el campo de lo digital hasta el campo del cuerpo, desde el tiempo deformado y rítmico hasta el tiempo lineal.

La figuración como función lúdica, es un acto de significación; es la base de la relación porque somos imágenes desde la figuración de alguien. Pero también, somos para nosotros imagen desde la figuración de cómo nos perciben y percibimos a los demás. Es considero, el dilema sobre la imagen y el movimiento, respecto a la cuestión del cuerpo, la imagen y la acción (Deleuze, 1994). Lo poético para lo que es de nuestro interés, es con respecto a nuestros movimientos simbólicos, nuestras maneras de significar y significarnos para tratar el tema de cómo nos relacionamos.

Volvamos al asunto del subtítulo de esta sección, lo poético es importante para comprender que en todos niveles y dimensiones somos atravesados por las formas lúdicas, por tanto,



redefinir lo que tuvimos considerado como serio, volviéndolo lúdico principalmente por su característica de la diversión y el goce personal<sup>42</sup>. Me parece que bifurca en dos destinos, en una parte positiva<sup>43</sup> donde se lleva a la *gamificación* no tanto en una forma lúdica necesariamente, es más parecido a lo que menciona un teórico y diseñador de videojuegos, Gonzalo Frasca defiende que los videojuegos enseñan mejor que la escuela, al ponernos retos y fomentar habilidades, que si sabemos usaremos incluso en el momento. Que por ello no tendremos que aprender aspectos innecesarios para ciertos momentos de nuestra vida, así como otros aspectos, ventajas de los videojuegos, y sobre la enseñanza tradicional. (TEDx Talks , 2012).

El otro destino, es algo que me parece engañoso por lo ilusorio que es. Respecto a las funciones empresariales, por ejemplo, los considerados juegos epistémicos. que son videojuegos diseñados específicamente para enseñar ciertas habilidades sobre un puesto de trabajo (Grupo Didáctica y Nuevas Tecnologías, 2015). Lo engañoso, lo encuentro en el aspecto de tomar la perspectiva moral sobre las audiencias de los videojuegos, que consideran como bueno esto. Aunque interesante como tutorial, me resulta que es un poco panfletario. El videojuego como obra pierde su función lúdica de lo poético al perder libertad de interpretación desde el autor hasta el público.

Aún con todo lo anterior, es innegable que el tiempo que transitamos tiene los aires de la tecnología, de novedoso poco tiene lo nuevo, pensemos en consideración a esto lo siguiente:

Además, no se puede hablar de empresa periodística y editorial seria si falta este elemento, es decir: la organización del cliente, de la venta, y el hecho de que al ser el cliente un particular (en su mayor parte) necesita una organización particular ligada estrechamente al carácter ideológico de la "mercancía" vendida. Es sabido que en un diario moderno el verdadero director es el director administrativo y no el de redacción. (Gramsci, 2006, p. 92).

La cita anterior queda muy bien para la industria de videojuegos y los pretendientes de la *gamificación*. El valor que tiene el nombrar al videojuego como obra de arte, mas allá de sí lo es o no, es para ponerlo en contra de sí es un estado ideológico y sacarlo de su simple condición de entretenimiento. Clara es la importancia de crear videojuegos desde el ámbito formal de lo educativo o en la parte capacitadora. Pero tomar esto como una ludificación, me parece una definición con la que la ludonarrativa de este trabajo no puede empatar. Sin embargo, por las características de nuestra era, el potencial de virtualidad en la

---

<sup>42</sup> Considero que es aquí donde se haya mejor que en otro lado la parte sacra del videojuego, ya antes traté el tema de la fiesta y la celebración, sobre todo en las competiciones y las reuniones, pero la pieza angular de lo anterior es la del disfrute de la vida, inclusive en la tensión, la frustración y el miedo, aunque esto último lo tocaremos en la siguiente sección.

<sup>43</sup> En la mecánica del cuerpo se suele referir a la parte positiva como la acción de subir o respecto al acto en contraposición a la gravedad. La menciono como analogía de que en la actividad de la gamificación en lo didáctico se piensa en nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, pero que muchas veces van en contra del contexto o simplemente son malinterpretadas y por consiguiente mal ejecutadas por ser lo "novedoso" en contra de lo tradicional o a mi gusto habitual. Es pues un juego de palabras porque seguramente reconocemos la positivo como lo bueno y beneficioso, que en este caso es sinónimo de optimismo sobre lo novedoso.

digitalización y los cambios de paradigma para la educación formal y para el sujeto-jugador son demasiado prometedoras como para dictar censura de estos temas. Por tanto, propongo ser cuidadosos con las pretensiones de quienes sacan las características de los videojuegos, así como de las funciones lúdicas. Pero actuar con seguridad y valentía cuando quieran ser ocupadas con intenciones pedagógicas.

Sin embargo, tampoco nos hemos aproximado mucho a una posible respuesta sobre lo que es un videojuego, ya declaro que no es mi intención formular una definición de la palabra. Pero tampoco, quiero abandonar el trabajo sobre el concepto. Es curioso, como los primeros videojuegos eran análogos a la literatura, con el género que para algunos inaugura el videojuego como lo conocemos actualmente. Me refiero a las *aventuras gráficas* que eran muy parecidas a un libro interactivo en el campo de lo audiovisual y kinestésico, ejemplos es *Mister House* (On-Line Systems, 1980) que es considerado como el primer videojuego conversacional pionero de lo que en un futuro serían las aventuras gráficas. Posteriormente, se cree en lo siguiente, en que el videojuego, se basa en el cine. Aunque esta posición es correcta, debido a sus técnicas y tratamientos audiovisuales. Me parece que el videojuego en todo tiempo y sobre todo mientras más avanzamos en su historia, es parecido al mundo del teatro.

Es bien conocida la saga de videojuegos *Mario Bros*, como icono de la cultura pop. Y es evidente, que siendo un juego principalmente de plataformas, sólo puede ser como lo que es ahora, un videojuego; aunque fue llevado a la pantalla grande resulto esto en un fracaso en todos los sentidos. Porque radica principalmente que *Mario Bros* es un juego demasiado videojuego, sus mecánicas y escenarios solo pueden existir y ser disfrutados como tal en la interacción videolúdica. Es su historia, casi una excusa, para cruzar toda la aventura. No es que sea su narrativa irrelevante, es que su narrativa es sobre todo emotivamente para ser jugada. Videojuegos que se parecen más al mundo fílmico, siguen teniendo esta singularidad propia del videojuego que lamentablemente muchas veces es más bien lastre del medio.

Por ejemplo en el videojuego *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020), una de las grandes polémicas con respecto a su final, era lo disonante con las acciones, sobre que nuestro personaje jugable hacia lo contrario a nuestros deseos como jugador. Esto es curioso, porque es precisamente aquí donde radica un distintivo crucial en este medio, puesto que el videojuego no es tanto un simulador como sí una historia a interpretar. Una historia que logra ser realista en cuanto a la lógica interna con sus personajes, y sus personalidades son muy distintas a las nuestras. Pero sobre todo con sus escenarios, es impresionante el nivel y detalle de su desarrollo de este juego; rompe con el escenario típico de muchos videojuegos que sobreponen jugabilidad sobre la lógica de la historia. Aquí se siente, como si realmente estuvieras en un Estados Unidos postapocalíptico, Hay lógica en sus escenarios y por tanto es realista<sup>44</sup>. No porque se

---

<sup>44</sup> Más que realista, la palabra correcta es verosímil. Mi agrado por dejar la palabra “realista” radica en que nos hace pensar y dudar sobre lo que conocemos como lo real y la realidad.

parezca a nuestro mundo físico, sino porque su mundo digital es congruente con sus historias, jugabilidad y desarrollo de personajes que surge precisamente de sus escenarios. La disonancia entre nuestro personaje jugable y nuestros deseos es, porque este personaje vive en este mundo, y por eso es como es y nosotros simplemente somos ajenos a él.

Sin embargo, este juego pudo ser congruente en todo sentido, pero no lo logra, ya que es precisamente por su carácter de súper producción de videojuego, teniendo que cumplir principalmente con una meta monetaria. Por tanto, las obras de este tipo tienen la obligación de no dejar ciertos tropos. Y aunque intenta cambiar el paradigma del juego típico en las superproducciones, lamentablemente lo termina consolidando con varias de sus mecánicas y genera una disonancia ludonarrativa (Quetzal, 2009). La manera en la que genera esta disonancia ludonarrativa es que, la historia te muestra que la violencia, aunque es sumamente humana tiene la capacidad de degenerarla. Que el círculo de la violencia es un sentido, mostrando lo terrible de lo humano, pero en contrario a lo que pueda ser terrible es más bien divertido; porque no puede dejar de seguir mecánicas, como el típico subir de nivel en las estadísticas o al no poder dejar pasar mucho tiempo para escopetear al siguiente enemigo (*Anomalía 017*, 2020).

A pesar de lo que pareciera, la disonancia que ocurre entre el jugador y el personaje jugable tiene su origen precisamente en el escenario de un videojuego. El personaje principal no el/los personajes/s jugable/s, sino que es el escenario. La distancia que hay entre *Silent Hill 4* (Konami, 2004) como uno de los mejores videojuegos de terror y entre *Silent Hill: Homecoming* (Konami Digital Entertainment, 2008) como una obra cuanto menos mediocre y decepcionante, se debe a que el primero es coherente con sus mecánicas un tanto “absurdas”, con su narrativa onírica y su metáfora con el descenso al inconsciente. Mientras que la segunda, buscando la satisfacción del espectador, más que perturbar o incomodar ansia divertir, y sus escenarios más que ser metáforas jugables, son una recreativa simplona para la fruición del jugador.

El videojuego no es tan realista como se cree que es comúnmente. Sino como cualquier otro medio es congruente con sus factores, valiente en sus metas y coherente con la riqueza del medio. Por ejemplo, una de las mejores adaptaciones que he tenido oportunidad de jugar es *Alice: Madness Returns* (Electronic Arts, 2011), pudiendo ser un *transmedia* del clásico literario *Alicia en el país de las Maravillas*, explotando las mecánicas del juego, no siendo tan fiel a la historia del libro sino una reinención, desplegándonos el mundo del *País de las Maravillas* como un escenario de la aventura que viviremos. Es congruente, porque refleja desde un principio que lo absurdo y fantasioso de sus mecánicas son fuente de la fantasía de *Alice* en rechazo a su cruel realidad, y un escape en lo absurdo como resistencia a la tragedia de lo real; siendo el videojuego una doble ficción y fantasía. Pues es la fantasía surgida de la novela literaria hecha videojuego y el mismo siendo ficción de la ficción de una jovencita agobiada por su pasado, el olvido y el recuerdo.

Es de mi gusto escenarios como los de *Dark Souls* (Namco Bandai Games y JP: FromSoftware, 2011) que no te cuentan la historia de esta obra ni te la presentan, sino que te la hacen vivir con cada personaje. Cada objeto y cada escenario son testimonio de la

mitología de este mundo, en generaciones de otros tantos que construyen su colosal *lore*. Su diseño de niveles es de los más creativos que he tenido oportunidad de jugar en cuanto a su consonancia ludonarrativa. Y por transportarme a un mundo que solamente puede existir en videojuegos; es una puesta en escena, un guion y un patio de juegos. Es como en un pensamiento que tiene un querido youtuber Muzka89 (2014) de la comunidad de videojuegos de habla hispana. en una reflexión sobre como *Dark Souls* le deja formar parte de su narrativa y de las historias de sus personajes y escenarios con respecto a sus dos finales. Puedes dejar que se apague la llama primigenia y dar paso a la era de la oscuridad, o ser inmolado sacrificando tu vida para seguir los pasos de quienes te antecedieron en su lucha contra lo inevitable<sup>45</sup>. Pero la decisión es totalmente tuya, porque esto no es una película, esto es un videojuego.

---

<sup>45</sup> Esto es un adelanto de lo que trataremos posteriormente sobre la idea del heredero. Con respecto a nuestra travesía en este videojuego se nos abre la oportunidad para salvar el mundo como en la típica narrativa épica, pero en esta ocasión es mucho más complejo, puesto que avanzando en la historia descubrimos que no somos ningún elegido ni salvaremos ningún mundo, somos un personaje más que acude al llamado en estas tierras devastadas a continuar una eterna lucha entre el desgaste y la supervivencia. En cualquiera de las dos decisiones que marcaran el final, somos herederos de una voluntad, por ejemplo, la del *Caballero de Artorias el caminante del abismo*, que fracasa en su encomienda para derrotar al abismo que se extiende al avanzar por las tierras de los hombres y de los dioses tras salvar a su fiel amigo y compañero *Sif el gran lobo gris*. Y somos nosotros que al adquirir su anillo (Matando a *Sif* quien se ha vuelto el leal protector de la tumba de su amigo donde se encuentra su anillo) podemos continuar con su lucha al por fin vencer temporalmente el abismo al derrotar a los *Cuatro Reyes* vueltos señores de las profundidades, para poder encender una hoguera en las tinieblas insondables.

## Capítulo 3. El espacio de lo humano en un mundo Artificial

### De Cyberpunk y “una mirada de terror”

... Entonces lo entendí. La carrera espacial no es más que otro juego en la lucha de poder entre los EUA y la URSS. Política, economía, la carrera armamentística... todo son arenas para la absurda competición. Seguro que lo puedes entender, pero la tierra en sí misma no tiene fronteras ni límites. No hay ni Oriente ni Occidente, ni guerra fría. La ironía de todo es que ambos países gastan billones sólo para llegar a la misma conclusión. En el siglo 21 toda la humanidad se dará cuenta de que forma parte de un pequeño cuerpo celeste llamado Tierra. Un mundo sin capitalismo ni comunismo. Ese es el mundo que quiero ver. Pero la realidad continúa traicionándome ...

Fragmento del discurso dicho por *The Boss* hacia *Snake* en la cinemática antes de su duelo en el videojuego *Metal Gear Solid 3. Snake Eater* (Konami, 2004)

Entendiendo más lo que significa un videojuego después de haberlo definido en sus posibilidades y sus diferencias con otros medios, ya podemos adentrarnos en otras inquietudes. El videojuego como cualquier otro medio tiene géneros; dentro de él pueden predominar más unos sobre otros por su popularidad. Sin embargo, hay algunos que destacan por la fuerza que adquieren en este medio, por el poder renovarse en sus posibilidades y por redimensionar lo que parecía algo de sobra conocido. Para esta parte nos ocuparemos del cyberpunk como género relevante para una inquietud pedagógica, el futuro y como nos posicionamos frente él.

Tsutomu Nihei presentaba un manga llamado *Blame* (Nihei, 2017) con una historia muy peculiar. Se trata de una especie de mundo post apocalíptico, donde la humanidad vive en una “mega estructura” donde todo es artificial. La ciudad es autoconsciente y sirve a los humanos; lamentablemente un día los “genes con conexión a la red” se pierden debido a una extraña enfermedad. Estos genes son los que los identifican como ciudadanos y al ya no tenerlos la ciudad empieza una cacería contra las personas, los que quedan después de mucho tiempo, difícilmente podemos llamarlos humanos, siendo más máquinas para poder sobrevivir a sus condiciones.

Estamos rodeados siempre de tecnología, la utilizamos, pero no sabemos qué es, Kosík al respecto escribe: “el individuo maneja el teléfono, el automóvil, el interruptor eléctrico; como algo ordinario e indiscutible. Sólo una avería le revela que él existe en un mundo de aparatos que funcionan, y que forman un sistema internamente vinculado cuyas partes se condicionan entre sí” (Kosík, 1967, p. 33). Sin embargo, el videojuego tiene el factor del interés que provoca, así como el número inmenso de jugadores. Existen hoy en día un número de distractores importantes, saltamos de un lugar a otro apenas pensando en lo que hacemos; el videojuego puede ser un distractor, pero una implementación bien enfocada puede ayudar a entender el funcionamiento de la tecnología y su avance.

El avance tecnológico parece que va de la mano con nuestra capacidad de imaginar el futuro. Ya anteriormente mencionaba las posibilidades que deja un nuevo avance científico tecnológico. Pero de igual manera, surge la preocupación de que las posibilidades que nos otorguen no sean las mejores para nosotros o incluso sea más bien catastrófico el avance. Por ejemplo, haciendo alusión a esto tenemos al videojuego *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), basado en el subgénero del *Atompunk*<sup>46</sup>, presenta una visión de un mundo postapocalíptico después de una guerra nuclear. Muchas veces se nos sitúa el avance desmedido de la tecnología como ese algo que termina por volverse en nuestra contra. Si el videojuego desde su inicio está ligado a la inteligencia artificial, la posibilidad de generar un ser pensante como nosotros, como en el inicio de este apartado con la obra *Blame*.<sup>47</sup>

Al videojuego como producto tecnológico podemos tomarlo desde la resistencia a este mismo hecho. Retomando la visión de Esquirol al referir a Ellul sobre el *Bluff* tecnológico como esta propaganda, esta manera de introducirse la ideología (Esquirol, 2011). Debido a que como retomaran otros autores al igual que Ellul, la técnica oculta la esencia del hombre. El videojuego puede funcionar como propaganda o desde su relación con el entretenimiento como distractor, pero esta no es una regla debido a que la ludonarrativa más que alejarnos de las preguntas sobre lo humano y nuestra existencia, pueden acercarnos. De tal manera que nos surgen dos formas del acercamiento al videojuego, la primera como entretenimiento que puede alejarnos de preguntas sobre la realidad en la que nos encontramos, sería en una función de distracción. La segunda, que es la que nos importa para la ludonarrativa pedagógica, es la que nos reencuentra con la realidad en la que nos encontramos haciéndonos reflexionar sobre cuestiones importantes de nuestra cotidianidad a través las ficciones videolúdicas y una imaginación sobre el futuro.

Queda claro que el género del *cyberpunk* nos entrega visiones catastrofistas del mundo, está al servicio de una ideología que podría indicarnos que ese futuro es ineludible, pero ¿qué pasa cuando la visión de un posible futuro de este tipo es más bien una analogía de nuestro presente? o ¿Cuándo desde una experiencia ludonarrativa se nos cuestiona sobre lo que significa ser humano? Este tipo de cuestiones ya han pasado, como es en el caso de la saga de *Metal Gear* mostrándonos una imagen de la guerra contemporánea y el uso controlador de la técnica en la actualidad. *Nier: Automata* (Square Enix, 2017) es otro juego que nos lanza la pregunta sobre la condición humana e irónicamente ninguno de los personajes en su historia es humano.

No podemos desviar la mirada del avanzar tecnológico, con todo lo que esto conlleva, como lo son: una nueva guerra más incisiva basada en el manejo de la información electrónica, el problema ecologista, la distracción, etc. Pero pensar que el videojuego puede ayudar a percatarnos de estas cuestiones, sitúa la resistencia contra un mundo tecnologizado dentro de la misma técnica. Tal vez no es pensar cómo se imagina Ellul sobre la técnica,

---

<sup>46</sup> Subgénero de la ciencia ficción derivado del *cyberpunk*, donde la ficción expone un futuro post guerra nuclear. En la saga de videojuegos *Fallout* los escenarios son un yermo consecuencia del estallido de múltiples bombas atómicas alrededor del mundo.

con su cada vez mayor potencialidad de fabricación del humano. Sería más en el sentido de un reinventarse dentro de las posibilidades que nos ofrece esta misma. El videojuego de esa manera se sitúa como un espejo que nos obliga a mirarnos a través de él. Resulta interesante el videojuego y el cyberpunk, éste último como corriente, en su propia palabra, dejaba ver ya sus portes conformada por ficciones con fuertes implicaciones en lo cibernético y lo punk. Como corriente salida de la literatura que van a tomar los escritores que iniciaron esto en su sentido contracultural. El videojuego en su género del cyberpunk se encuentra en la paradoja de tecnología que habla de la misma tecnología, encontrando potenciación en las características del videojuego, en la inmersión y el formato.(3 Person View, 2018)

Ya no consiste en esperar la muerte de la humanidad dentro de la ciudad por falta de espacio, es comprender todo lo que creamos y nos rodea, el desinterés por los objetos que después de producirlos van a ser objetos de consumo. Es el desinterés por nosotros mismos y la mirada catastrofista de una raza decadente por sus propias creaciones, ya no nos sirve de advertencia, es preciso alejar esta visión del futuro para situarla en el presente. Para una pedagogía que retome la ludonarrativa y sea consiente que de todo lo anterior hay que tener en cuenta lo siguiente:

Un principio del arte de educar que deberían tener a la vista sobre todo los hombres que hacen Mecánicos: hechos por costumbre, sin pensar. Juiciosos: de acuerdo con principios. planes para la educación, es: los niños deben ser educados no de acuerdo con el estado presente del género humano, sino de acuerdo con el posible y mejor estado futuro, es decir: según la idea de la humanidad y todo su destino. (Kant, 2009, p. 37)

Muchas preguntas sobre el futuro de nuestra especie, nuestra condición existencial y los lugares que habitamos son preguntas que muchas personas nos habremos hecho alguna vez. Además, son temas comunes del cyberpunk y podremos encontrar a lo largo de diferentes medios, desde la literatura hasta los videojuegos. Las historias *ciberpunks* suelen tener la generalidad en todas sus historias de ser mundos distópicos, el futuro no parece ser agradable, está lleno de restricciones, atentados contra la libertad, peligros digitales y cibernéticos y un sistema social que por más estricto que sea, se muestra decadente y luchando contra su propia caída.

En las características del cyberpunk encontramos siempre una megacorporación que detenta el verdadero poder gubernamental, el tema de la inteligencia artificial, el transhumanismo o mejoras cibernéticas sobre el cuerpo, y sobre todo un miedo constante a la tecnología. Como miedo no me refiero a una fobia tecnológica, es más las ficciones *ciberpunks* muestran en sus paisajes una belleza muy particular, cosas que podríamos decir que valen la pena, pero miedo porque todas esas luces de neón, esos avances tecnológicos han tenido un alto precio y no podemos dejar de decirnos que todo está mal, todo en cualquier momento explotará o se caerá a pedazos.

Desde el final de la década de los ochenta encontramos ejemplos de videojuegos *ciberpunk*, Tenemos como ejemplo *Nehuromancer* (Mediagenic, 1988) que es una adaptación de la novela homónima de William Gibson que marcó un hito para la literatura de la ciencia ficción; también tenemos como ejemplo *Snatcher* (Konami, 1988) obra inspirada en

clásicos fílmicos como *Blade runner* (Scott, 1982). Estas obras, ya hoy en día las podemos considerar como clásicos de culto, en ellas podemos ver tendencias como la del personaje protagonista que pelea contra una corporación, un misterio que hay que resolver y una amenaza tecnológica de primera prioridad.

Estas características, así como muchas otras que se irán introduciendo a lo largo del texto, seguirán hasta nuestros días, por ejemplo en juegos un poco más recientes como (refiriéndonos al último de esta saga puesto que la primera entrega data desde el año 2000) *Deus Ex: Mankind Divided* (Square Enix, 2016) tenemos al caso de que en este videojuego se expone una temática de un sistema represor, el transhumanismo y las diferencias sociales, contrastadas por el acceso a las tecnologías, como el miedo casi “racista” de los resultados de la ciberneticización. Así como, de cumplir lo ya mencionado en el párrafo anterior, pues el protagonista es un agente preparado que deberá desentrañar una compleja historia y luchar contra la amenaza en turno.

Pero también tenemos ejemplos de juegos, donde el protagonista no pelea contra una gran amenaza, donde la historia se vuelve más íntima, pues nuestras acciones no ligan el destino de una nación. Aunque tienen repercusiones en el destino de una ciudad tampoco son gran cosa, al fin y al cabo. Este es el caso de *Ruiner* (Devolver Digital, 2017) juego que trata sobre un misterioso hombre con máscara con pantalla, que nunca habla, y solo se expresa por medio de los mensajes de la pantalla de su careta, que es ultraviolento mejorado cibernéticamente, y que después de habersele hackeado el cerebro está en busca de su hermano secuestrado. La historia de nuevo cuenta con las ya conocidas características, pues la ciudad *Heaven* está dominada por una megacorporación. También ya tenemos el tipo de protagonismo *hacker* de casi cualquier obra *ciberpunk*, pues nuestra compañera de viaje *She* nos abrirá todas las puertas necesarias para descender hasta los infiernos, y es que esos son los escenarios de este juego, infiernos tecnológicos, aunque ya más adelante ahondaremos en ellos.

También tenemos otros ejemplos, de mundos *cyberpunk* que no se presentan directamente en el juego, pues son elementos secundarios o se toman características de este subgénero. Ejemplo de esto es la saga *Halo* que perteneciente al subgénero de la ciencia ficción en la ópera espacial, el *lore* de sus mundos humanos sugieren sociedades tipo *ciberpunk*. Otro ejemplo es el juego *Nier: Automata* (Square Enix, 2017) que retoma muchas características de un mundo *post-ciberpunk*, donde los protagonistas son androides y los antagonistas robots, con escenarios post-civilizaciones y temas recurrentes como la inteligencia artificial, la duda de si una máquina podría desarrollar alma, la recurrencia de si somos nuestros recuerdos y una vez más un gran misterio hecho por algún poder al mando.

También me gustaría mencionar otros ejemplos de géneros ya consolidados, como en el género del Survival Horror con el videojuego *The Evil Within* (Bethesda Softworks, 2014) que presenta rasgos típicos de un *ciberpunk*; como por ejemplo en el *lore* de su trama con una megacorporación que ha entramado todo el peligro y se extiende a niveles poco sospechados, el tema de transición de la mente a la máquina, entre otras cosas. También está el caso del juego *Horizon Zero Dawn* (Sony Interactive Entertainment, 2017) que



presenta un mundo *post-cyberpunk* y es que aquí todo lo que ha podido salir mal en una distopia<sup>48</sup> de este tipo, ha salido mal y la humanidad por poco no se ha extinguido teniendo que entrar en un estado extraño de primitivo-futurismo pues se han vuelto a viejas, muy viejas formas de civilización, como las tribus y los clanes, usando armas convencionales como arcos y lanzas, pero claro todo completamente cibernético y lo más curioso de todo, las máquinas también para adaptarse a este nuevo mundo después de la gran catástrofe mundial se han vuelto casi animales tomando formas típicas como las que asemejan a muchas especies de herbívoros y las que parecen casi dinosaurios, además de lograr la característica básica de los seres vivos de la reproducción.

Lo anterior ha sido un ejemplo muy superficial de la extensión del género cyberpunk en los videojuegos que nos sirve para visualizar el peso y relevancia de estas formas en las narrativas lúdicas y es que a estas alturas es muy difícil que un jugador no haya jugado a una obra tipo cyberpunk o que no la haya escuchado en algunos clásicos imperdibles como la saga *Metal Gear* u otros subgéneros adyacentes o derivados de este, como en la franquicia *Fallout* perteneciente al subgénero del *Atom Punk*. Las raíces de sus características fórmulas, temáticas y contenidos son extensas y profundas en el medio. Incluso se ha llegado a decir que los videojuegos son herederos de este subgénero, volviéndolo ya todo un género propio y constituido en su ludonarrativa.

Pero entonces qué de importante tiene este género, por qué razón dedicarle una exploración y sobre todo qué relevancia puede tener para la pedagogía. La primera respuesta se ha dicho ya antes, por pura cuantificación el número de juegos de este género es amplio y sus rasgos se inducen en otros géneros. Esto es importante para una pedagogía ludonarrativa pues es todo un género, todo un mundo dentro de este cosmos. La segunda respuesta lleva consigo otra pregunta ¿Por qué dedicarle en este trabajo todo un subtema? Podríamos fácilmente hacer la exploración de otro género, como uno de los más icónicos por su valor histórico, el género de plataformas, o también podría dedicarse tiempo al género de peleas y hablar de la creación de comunidades por este medio y de los lazos que forma. Incluso podríamos volver a un valor histórico para hablar de las arcadias y de la década de los años noventa. La razón es simple, la temática cyberpunk es demasiado cercana a nuestra época, hace mucho que esas “profecías” han dejado de ser futuros lejanos y son ahora futuros que están a la vuelta de la esquina o incluso que ya hemos vivido y seguimos en ellos<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Es lo contrario a la utopía, podría traducirse de su significado etimológico como un “mal lugar”. La distopia funciona en las ficciones narrativas como una forma de visualizar futuros posibles donde el desgaste de los sistemas sociales lleva a regímenes totalitarios y la represión de las libertades del individuo en post de un supuesto beneficio. que lleva a la radicalización de las diferencias entre clases sociales.

<sup>49</sup> Desde mi punto de vista varios aspectos que aparecen en la ciencia ficción y en específico en el cyberpunk como futuros posibles, son ahora realidades, que si bien no se cumplen tal cual como en estas ficciones (ya que muchas de ellas son exageraciones de ciertas críticas, como el caso de la mega estructura con el manga *Blame*) sí tenemos coincidencias presentes en nuestra cotidianidad. Por ejemplo, la idea de un ciborg es una realidad desde el 2004 con el caso de Neil Harbisson al ser reconocido como el primer ciborg (#FUTURO360, 2020). Otro ejemplo es el problema ambiental y la mancha urbana que se presentan en las fantasías *ciberpunk* como consecuencias de la sobretecnología. Otro ejemplo es la serie *Black Mirror* que en capítulo

La respuesta a la tercera pregunta se debe a las temáticas y contenidos de este género. Las cuestiones filosóficas y existenciales son emblemáticas para cualquier pedagogía, en esta parte nos enredaremos un poco sobre el tema de la libertad. Una cuestión propia de la libertad es la responsabilidad y ¿qué puede ser de mayor peso que la responsabilidad sobre la propia existencia?, ¿sobre el mundo en el que vivimos y en los que viviremos? o ¿sobre los peligros de la extinción de nuestra especie provocados por nosotros mismos? El cyberpunk me parece un género genial para hacernos estas preguntas, para cuestionarnos a nosotros como individuos y como especie, sobre el tan anhelado sueño de creación reflejado en la inteligencia artificial o sobre el miedo histórico, y tal vez biológico, de la muerte, sorteada en la trascendencia del cuerpo con una materialidad que nos permita viajar hasta las estrellas<sup>50</sup>.

El otro es el otro porque no soy yo y el otro no me importa hasta que signifique un peligro o un beneficio para mi persona; lo anterior lo podemos encontrar en las bases del racismo(Castoriadis, 2008); este pensamiento es el pecado de nuestra especie, en nuestro egoísmo e ignorancia hacia la finitud de nuestras vidas hemos olvidado las bases elementales de nuestra existencia, somos organismos biológicos que bien podríamos ser clones que buscan en su replicación y adaptación una manera de sobrevivir a la extinción.

No somos individuos como formas únicas separadas por completas de cualquier otra, formamos parte de una especie, nos regimos bajo las mismas leyes cósmicas que cualquier existencia, nuestra responsabilidad es sobre nosotros mismos y sobre lo que nos rodea. Sino terminaríamos compartiendo el mismo destino que el demonio legión que en su multitud se haya su perdición, y es que el cyberpunk trata sobre la lucha de clases de entre los que tienen acceso a la tecnología y quienes no lo tienen (3 Person View, 2018) este problema se da en la pedagogía que busca una articulación de los sujetos y una liberación a partir de la toma de conciencia.

---

“*Nosedive*”(Wright, 2016) se habla de una especie de sistema económico y de clases a través de la puntuación con una escala de estrellas para determinar sus relaciones sociales, este capítulo asemeja al uso de las redes sociales y aunque en la realidad en la que nos encontramos no existe como tal un sistema de puntos basado en las redes sociales como base económica, sí que las redes sociales se han convertido en un nuevo espacio para la industria del entretenimiento como nuevas formas de trabajo, en el caso de los videojuegos tenemos a los creadores de contenido que se dedican exclusivamente a grabarse jugando videojuegos en plataformas como *YouTube*, *Facebook games* o *Twitch* y que a partir de su popularidad basada en vistas o sistemas de puntuación pueden tener remuneraciones económicas acordes con estos sistemas. Para finalizar tenemos el caso de la serie *Mr. Robot*(Esmail, 2015) que tiene un tratamiento especial a las “tradiciones del *cyberpunk*” y es que en vez de ser predicciones a futuro parece ser más una realidad paralela a la nuestra a partir de referencias importantes de nuestra contemporaneidad que encajan con las características *cyberpunk*, como en el ascenso de una figura política a través de control de los medios de comunicación, la cultura del *hacker*, las criptomonedas, la guerra entre naciones a través de la información y la carrera por el poder gracias a la generación de inmensas bases de datos de la población.

<sup>50</sup> En 1960 Anfred E. Clynes y Nathan S. Kline acuña el termino ciborg para referirse a una ser humano modificado para poder sobrevivir en entornos extraterrestres(Rubio, 2018). De igual forma en varias ficciones de corte cyberpunk podemos encontrarnos con esta faceta del ciborg, tal es el caso del personaje *Zima* en el episodio numero 14 *Zima blue* de la serie *love Death and Robots*(Valley, 2019),

El miedo hacia lo desconocido es el sentimiento atávico por excelencia como escribía Lovecraft; nos da miedo la oscuridad porque no sabemos que creaturas se hayan bajo su cobijo y la lejanía, nos aterra lo que nos parece incomprensible, el futuro es atemorizante porque no sabemos que nos depara. Pero hay otro miedo más, que es un futuro que se nos viene encima, lo aterrador de la realidad, el miedo a lo que sabemos que preferimos olvidar.

Me parece que los videojuegos pueden ser un recordatorio de nuestra situación, la ficción nos ayuda a que podamos comprenderla un poco más o al menos que en el interés de los mundos fantásticos encontremos interés viéndonos reflejados en ellos. El género del cyberpunk con sus expectativas fatalistas de una realidad próxima nos ayudan a darnos cuenta de las cosas y tal vez es que sí sabemos de ellas, pero preferimos dejarlas en un letargo de olvido porque así es más fácil de vivir con comodidad, para vivir comodamente y libremente son formas distintas de existencia; a veces es necesario un recordatorio que nos ayude a decidir sobre nuestra manera de vivir. porque si no decidimos nuestra historia alguien más lo hará por nosotros y en ese momento ya no será nuestra historia.

El tema de las historias personales es muy interesante porque le da al sujeto la capacidad de responsabilizarse de sus actos y de cierta manera construir su propia vida. Pero en este caso de los videojuegos lo tomaremos un poco distinto; porque hay videojuegos en los que no contamos nuestra historia, sino más bien interpretamos una, porque a veces el juego no consiste en pensar ¿Qué haría yo? Sino ¿Qué haría mi personaje? Es una especie de vínculo empático que consiste en vivir una historia ficticia a través de una piel digital, nos volvemos algo así como actores de un teatro en un escenario que al principio nos es ajeno y desafiante. y ese es el punto. Porque si pudiéramos ser todopoderosos desde el primer momento, sino hubiera desafío y no hubiera una falta de pertenencia al entorno no habría propósito para seguir, por eso lo genial del género cyberpunk es que, aunque se traten temas que ya nos son de sobra conocidos, nos producen un estado de extrañamiento, una falta de familiaridad, un estado de lo siniestro de un lugar que pensábamos nos era un santuario.

El tema de la ciudad es muy importante, decía en la reflexión de Esquirol sobre el filósofo Ortega que la especie humana carecía de un ambiente propio y por ello necesitaba de la tecnología para crearse un mundo propio a partir del mundo base, porque el mundo en el que había nacido le era ajeno a él (Esquirol, 2011). La ciudad es como ese hábitat de la humanidad, un ambiente controlado y artificial, todo lo que hay en él no crece naturalmente, es por y para los humanos. Las grandes distopías muestran en sus escenarios a grandes ciudades con edificios gigantescos que unen el cielo y la tierra, son ciudades gigantescas y que precisamente en la espesura de sus materiales en lo más bajo a nivel de suelo<sup>51</sup> o incluso más abajo aún se esconden los marginados, la escoria de la sociedad o

---

<sup>51</sup> La idea de la jerarquía vertical de la ciudad como analogía al sistema de clases sociales tiene una interesante reflexión en el videojuego *Ruiner* (Devolver Digital, 2017) con la facción enemiga *Creeps* que según la mitología de este videojuego la personas que conforman esta facción son terceros hijos, ya que la política de esta ciudad por temas de población no permite la existencia de más de dos hijos por familia, así que cuando nace un tercero simplemente se le abandona en las calles. Los *Creeps* son considerados la más

simplemente la gente común, rodeada de humo y basura. La ciudad se muestra como un lugar inseguro para las personas que no estén en niveles más altos, cada vez más alejados del suelo. Pero ¿qué pasa si no es solamente inseguro por el tema de la criminalidad y pobreza? ¿Qué tal si la ciudad es un ente propio, un organismo que funciona autónomamente y ha decidido que sus huéspedes son unos virus que eliminar? Esta premisa la toma el manga de *Blame* (Nihei, 2017) que, aunque, no es un videojuego y tampoco haya una adaptación a este medio, es un gran ejemplo de la idea de la ciudad que rechaza a sus huéspedes al extremo. Pues la ciudad de *Blame* busca el exterminio de la humanidad, una humanidad que irónicamente está encarcelada por esta misma ciudad y cumple con el sueño del ciber hombre, pues busca extenderse hacia las estrellas; sin embargo, desde que la humanidad perdió el control sobre su propia forma, la ciudad se ha ido construyendo autónomamente sin ninguna limitación en una especie de torre, la cual ya nadie recuerda cuánto tiempo lleva existiendo y mucho menos saben cuántos niveles tiene. Bien podría ser una torre infinita, puesto que su construcción es constante e ininterrumpida, es la creación devorando a la humanidad y a todo lo que haya a su paso. *Blame* pertenece más al subgénero del *biopunk*<sup>52</sup> pero mantiene en su narrativa temas ya conocidos que nos acaecen, como el transhumanismo, el miedo a una tecnología desbordante, a la trascendencia de la ciberneticización y uno de los principales miedos, es a que construyamos nuestra propia perdición, a que el hijo del hombre sea su asesino. *Blame* es el ejemplo llevado al extremo de la pérdida del habitat y de incluso el significado de la humanidad, pues en un mundo en que todo es artificial, ¿Los humanos siguen existiendo?

Hay un videojuego que se acerca mucho a las ideas del manga ya anteriormente mencionado; el videojuego se titula *Soma* (Frictional Games, 2017) pero no se acercan por sus historias, pues las dos obras son completamente distintas en estas, pero me resulta a mí que las dos obras giran sobre el mismo tema del terror en lo siniestro. La falta de familiaridad con lo que nos parecía común, si en una obra era el extrañamiento de nuestro entorno, en la otra es el de nuestro cuerpo. ¿Somos lo que recordamos? ¿Si perdiéramos los recuerdos, aun así, seguiremos siendo nosotros? ¿Si trasladáramos nuestras memorias a otro cuerpo, ese cuerpo seríamos nosotros? Estas preguntas las toca *Soma* en un escenario completamente artificial, una especie de complejo de laboratorios bajo agua, donde trataremos con máquinas, seres que cruzan la barrera entre lo orgánico y lo mecánico y toda esta aventura para cuestionarnos quienes somos realmente nosotros, para producirnos ese

---

baja escoria de la ciudad, siendo una mafia dedicada a los actos más perversos de la criminalidad. Lo curioso viene con los escenarios donde se encuentran estos enemigos, ya que son las alcantarillas de la ciudad en las que los terceros hijos encontraron refugio siendo niños y ya de adultos las convirtieron en hogar y bases de operaciones. Además, en dicotomía con la corporación *Heaven* o cielo en español, estas alcantarillas se encuentran lo más alejado del cielo como parte de la atmósfera y del cielo como la corporación, así que estos lugares se nos presentan como infiernos. Añadiendo una última cuestión a esta reflexión, es que los *Creeps* son los únicos enemigos, que a pesar de ser considerados psicópatas, son los únicos que tienen y demuestran honor, que parecen tener una ética en sus actos criminales y avanzada la historia son los únicos personajes que al principio fueron enemigos y después se vuelven compañeros al servicio de nuestro protagonista, sin mostrar rencor o sentimiento de venganza después de eliminar a muchos miembros de su facción. Aspectos que no volveremos a ver mientras más avanzamos hacia la corporación *Heaven*.

<sup>52</sup> Subgénero derivado del cyberpunk que trata principalmente el tema de la biotecnología.

terror que nos da al mirarnos al espejo y no reconocernos; es el miedo del transhumanismo, el siguiente paso de la humanidad tal vez, romper las barreras entre la carne y el metal, entre la psique y lo digital.

El ejercicio que nos propone el cyberpunk no es meramente individual, si nos fijamos en las obras antes mencionadas, los sujetos dentro de la ciudad parecen carecer de cierto apego a los demás, en un estado de desinterés o de anestesia. La reflexión que personalmente hago es en el sentido de la comunidad desde nuestras limitaciones existenciales. Esquirol argumenta en una conferencia que como humanidad formamos una verticalidad en cuanto a la horizontalidad del mundo físico en el que nos encontramos, habernos erguido conforma una serie de dificultades, puesto que hemos perdido nuestra protección de lo natural, por tanto para resistir al mundo base en el cual nos encontramos, formamos comunidades y en ese acto conformamos un nuevo mundo (FUNDACIÓN JUAN MARCH, 2016).

En condición de nuestra separación con la naturaleza, apostamos por el Dios de la máquina, que nos construye un mundo. La tecnología termina volviéndose sustentadora del ser humano, extensión de sí y con las redes sociales que se ha caracterizado tecnológicamente de los presentes años y como fruto de devoción. El objetivo no es simplemente repensarnos en nuestra relación individuo-máquina es repensarnos en reconfigurar la relación comunidad humana respecto a la tecnología en condición con la existencia, porque en las ficciones jugables en las que nos adentramos, los mundos futuros que nos presentan son cercanos. Y más que el fin del mundo es el fin de la humanidad como comunidad.

## Sobre sumergirse.

¿Ahora recuerdas? ¿Quién eres? Y ¿Qué se suponía debías hacer?

Engaña a la muerte gracias a ti

Y gracias a ti deje mi marca.

Tú también lo hiciste, escribiste tu historia. Tu controlas tu vida.

Yo soy Big Boss y tú también eres... No...

Él es nosotros dos, juntos

¿Dónde estamos hoy? Nosotros construimos esto,

Esta historia, esta “leyenda” ... es nuestra.

Nosotros podemos cambiar el mundo y con ello, el futuro.

Yo soy tú y tú eres yo.

Lleva eso contigo a donde quiera que vayas

Gracias... mi amigo.

De ahora en adelante eres Big Boss.

Discurso de *Big Boss* en la cinemática final de la misión 46 del videojuego *Metal Gear Solid V The Phantom Pain* (Konami, 2015)

¿Pero por qué una ficción videolúdica puede ser tan poderosa en hacernos reflexionar sobre cuestiones tan importantes como los son el futuro y las imágenes de humanidad que pueden surgir o perderse? ¿Qué es lo especial de este medio? La respuesta rápida y que ya sabemos por secciones anteriores es la inmersión, cualidad definitoria del videojuego y potenciada para el cruce de lo real a lo ficticio. Como adelanto de lo que se expondrá en esta sección se puede decir que la inmersión es sumergirse, lo cual nos puede llevar tanto a otros lugares como a otras pieles.

Como primer punto de estudio empezamos con la idea de traducción, que nos servirá para seguir avanzando en lo que puede ser la experiencia ludonarrativa del videojuego en la parte de la inmersión del sujeto-jugador en las ficciones videolúdicas. La traducción es un arte complicada y engorrosa porque requiere un dominio de lenguajes y una conciencia sobre las cosas que se haga y no tan sólo reproducir una palabra del lenguaje a traducir en su homólogo en la traducción. Es llevar una serie de significados y sentidos en una labor interpretativa, es llevar una palabra a un contexto distinto del que sale. Aquí radicó todo un debate como el de Gadamer con Derrida de 1985 que nos presenta como estudio Grondin del dialogo de estas dos personas, donde uno de los puntos que se mencionó fue respecto al diálogo donde Derrida le cuestionaba a Gadamer, como lo siguiente: “¿No es acaso comprender integrar lo otro en un sistema totalizante?” (Grondin, 2014, p. 139). Y siguiendo sobre esto:

Derrida identifica aquí la comprensión con una forma de violencia infligida al otro: ¿no obliga la voluntad de comprender al otro a doblarse, a conformarse a los esquemas de pensamiento que yo le pongo y que, por este hecho mismo, dejan de lado su especificidad? Dicho de otra manera: ¿nace necesariamente la apertura hacia el otro de un esfuerzo de «comprensión»? (Grondin, 2014, p. 140)

Se marcan los límites de la comprensión y el acto dialógico, pues dentro de un mismo lenguaje hay ciertos obstáculos entre sujetos al interpretar. Se vuelve más caótico si llevamos esta cuestión a dos lenguajes distintos; pues en la propia traducción hay una interpretación que acota el sistema de significados del lenguaje traducido en un texto, por ejemplo. Lo mismo sucede del paso de un medio a otro en los transmedias, al ir del lenguaje cinematográfico al del comic. Incluso podemos volverlo más complicado, debido a que no hay un solo lenguaje cinematográfico, así vemos diferentes convencionalismos al hablar del cine occidental y luego pasar a algún filme de anime oriental. Y siguiendo, incluso depende todo esto del tiempo donde se haya desarrollado y en el que se esté contemplando.

Cada lenguaje conlleva sus límites y posibilidades que se expanden o retraen, siendo inherente a cada persona, pues la significación depende más de un grupo cultural y la historia de cada sujeto, aquí reside la interpretación como acto subjetivo y circunstancial; además somos dependientes de nuestro tiempo histórico y nuestras condiciones en todos los sentidos. Somos como lo que menciona Gadamer en cuanto herederos, pero herederos activos por la comprensión (Grondin, 2014).

Ahora bien, el lenguaje gramatológico que se nos impone muchas veces como el más común, resulta de hecho el menos. Aunque claro es que apariciones de tecnologías como la imprenta y el libro revolucionaron la historia y trajeron consigo nuevas categorías de comprensión para la humanidad. La realidad es que hasta la fecha una gran parte de la población mundial es considerada analfabeta, según datos de la UNESCO al menos 781 millones de adultos son analfabetas (Unesco, s.f.). Queda claro que lidiamos con un grave problema, pero también podemos ver que es una gran dificultad el aprendizaje de un idioma, aunque sea la “lengua común” de donde nos encontremos, entonces muchas personas son desplazadas de ciertos saberes al carecer de cuanto menos de los códigos necesarios para comunicarse de esta manera, sin embargo, hay un cierto tipo de lenguaje que es digamos más abierto.

Al jugar somos partícipes de una serie de reglas y construcciones previas al momento de jugar; por ejemplo, en un juego de mesa como *Monopoly* ya desde un principio se tiene establecidas las pautas para el juego tales como: el número de jugadores, como se gana y como se pierde, que se debe hacer en casos específicos, que no se puede hacer. Aunque claro podemos en todo momento romper con estas reglas o crear otras, que seguramente en algún momento esto será así al jugar, la base ya ha sido preconfigurada, jugamos con base a una serie de esquemas que ya se nos han dado, si no, no tendría caso el juego y dejaría de ser *Monopoly*, de igual manera siguiendo este mismo ejemplo, existen múltiples versiones

de este juego de mesa, desde un *Monopoly* tramposo, uno socialista, uno donde no se gana obteniendo más propiedades o dinero, sino que el ganador es el que resulta con más experiencia, todas estas son versiones de un juego que surgen del atractivo de sus propias limitaciones, apearse o desapearse en este sentido a las reglas del juego es lo que da múltiples experiencias.

Scolari habla de una enunciación en el juego, tenemos un enunciador que podríamos llamar autor y un jugador que participa en esta enunciación (Scolari, 2013). El juego en tanto como enunciación es un situar en, porque a partir de las lógicas que se presenten, el jugador actuara de cierta manera, el juego es de cierto modo un acomodar de circunstancias, porque el autor (pudiendo ser una persona o un equipo de desarrolladores tal sea el caso) pone ante el jugador/es una serie de acontecimientos y reglas que condicionan y posibilitan la participación de este/os.

Tanto en la vida “real” de cada persona como en la ficción de cada videojuego, el sujeto está inmerso en una serie de acontecimientos que van desde lo programado de la rutina y la planeación, hasta lo azaroso que resulta de la incertidumbre de la vida. Estos acontecimientos pueden asemejarse en costumbre de lo cotidiano, pero nunca son exactamente iguales, siempre hay algo que cambia y por tanto toda planeación y proyecto tiene que contemplar dentro de sí y su predicción a las posibles disyuntivas futuras que surgen, errores y por supuesto la ignorancia que tiene ante lo que terminara pasando.

En la vida aparecen acontecimientos que condicionan al sujeto; estas son: circunstancial e improvisación. Tomemos por ejemplo el peligro cuando asaltan a una persona y al asaltante mismo, este último puede haber hecho esta práctica muchas veces, tener ciertas costumbres e incluso refinar ciertas técnicas y recursos para la hora del acto delictivo, pero siempre está el desconocimiento en una acción peligrosa, ya que la víctima del asaltante podría ser un agente policial en cubierto y responder la agresión con fuego, como ya ha sucedido en múltiples ocasiones, o podría la víctima caer en un estado de violencia y atacar al asaltante y hacer que este último lo termine matando, etc. Podemos prepararnos para las cosas, pero siempre surgen de manera distinta, aunque sea en un entorno rutinario y sistemático.

El videojuego como enunciación lleva a otro nivel lo anterior ya mencionado, porque la repetición de los eventos puede ser en sí mismos repeticiones de la repetición, no es como en la vida “real” un repetir en el flujo del tiempo y enfrentarse a otra situación dentro de la misma tradición. En el caso de un videojuego tenemos en el grueso de los exponentes la mecánica de juego de la repetición, del guardar y volver a enfrentarnos al morir e intentar de nuevo, a revivir la experiencia por gusto, porque algo se nos pasó o porque sí. Veo una gran oportunidad en esto, porque en nuestras vidas cotidianas solemos carecer de esta oportunidad de nutrirnos en la pura repetición.

Si cometemos un error grave en nuestro trabajo podríamos ser despedidos y nunca volver a ser contratados ni siquiera en un empleo similar y lo que es peor, podemos incluso no aprender nada de esta situación, porque simplemente no entendemos la situación en sí y no hacerlo nunca. Pero el videojuego exige un aprendizaje para llegar al final, para avanzar o incluso para mantenerse dentro de él, se me figura como una evaluación que quiere ser



superada incluso con la más alta nota, de no ser así se puede repetir y claro es que el aprendizaje y la transformación no es de la fuente del videojuego sino de nosotros mismos. Por ello puede aquí haber una lección que nunca se aprenda, aún así, tener un medio que se empeña tanto por ser superado me resulta de gran valor.

El juego conlleva dentro de sí una serie de artes y disciplinas como lo es la música en la banda sonora, el dibujo y la pintura en el diseño, entre otros. Considero que precisamente por llevar una serie de lenguajes que parten sobre todo de lo emotivo, es fácil acceder a sus mensajes y discursos<sup>53</sup>. Ya hice la mención de que para la introducción en textos es necesario de conocimientos básicos sobre leer y escribir. El escuchar una pieza musical<sup>54</sup> sin previo conocimiento en lenguaje musical nos puede llevar a un sentimiento melancólico, excitarnos o inquietarnos. Lo mismo sucede con la composición visual que nos da de primera mano una exposición a lo que estamos enfrentándonos. A esto le sumamos el hecho de que para sumergirnos en un videojuego es necesario “jugar”, no es tan necesario una especie de explicación<sup>55</sup> de lo que percibimos, porque eso que percibimos lo estamos haciendo nosotros.

---

<sup>53</sup> Aunque el sujeto. jugador termina modificando el videojuego al comportarse de distintas maneras en cada partida de videojuegos y su perspectiva sobre la misma obra sea distinta a la del autor por historia de vida, su estado de ánimo o sus saberes de la misma obra, género y/o medio (que es a lo que se apela como parte de la libertad del sujeto-jugador sobre la obra videolúdica). En este momento nos enfocaremos a la intención del autor y la capacidad de apertura del medio videolúdico por su característica de mentoría, ya que este medio enseña su propio lenguaje al sujeto-jugador al jugar alguna obra videolúdica sin la necesidad de un mentor u obra externa (claro que se beneficiaría el sujeto-jugador de esto y es a lo que apuesta este trabajo de tesis). Para aclarar lo anterior tomemos cualquier videojuego de tipo *survival horror* donde la evocación del autor queda en crear mundos que den miedo, situaciones que generen estrés y mecánicas de juego consonantes con el género; de esta manera la intención del autor queda en la evocación de un mundo *survival horror* y el sujeto-jugador puede acceder con mayor facilidad a esta intención del autor a través de las propias mecánicas de juego.

<sup>54</sup> Esto también tiene una connotación narrativa, pues puede servir lo musical en una obra dentro de ella, pero también en su periferia para extender su historia, como por ejemplo en el desarrollo de personajes. Tal es el caso del videojuego *Silent Hill 4* (Konami, 2004) con la canción *Tender Sugar* de Akira Yamaoka, que forma parte de la banda sonora de este videojuego y que parece hablarnos de la situación de *Joseph Schreiber*, personaje secundario el cual sale muy poco y sólo se sabe la mayoría de él a través de las notas de su diario y de la canción antes mencionada.

<sup>55</sup> La explicación puede ser sumamente necesaria en muchos casos, por ejemplo en el aprendizaje de algún instrumento musical se puede llegar a desarrollar ciertas técnicas por cuenta propia e incluso del desarrollo de ciertas habilidades como la del ritmo o el sonido limpio, pero en el caso del aprendizaje de la teoría musical en la lectura de partituras o el aprendizaje de armonía, si una persona se le deja simplemente con una partitura difícilmente llegará a la conclusión de sus símbolos o del funcionamiento de las reglas generales del uso de una partitura, para subsanar esto se tendría que recurrir a un mentor, manual o video por ejemplo. En los videojuegos la explicación resulta de otro modo, tomando de nuevo el ejemplo de la partitura la lectura de la misma puede resultar imposible sin un medio externo que explique su funcionamiento, pero en los videojuegos el propio videojuego tiene que enseñar sus mecánicas y hacer posible que pueda ser superado en su totalidad el videojuego (a menos que sea un videojuego cercano al ARG o al transmedia) sin recurrir a medios externos. Las guías para la superación de ciertos niveles o de la totalidad de un videojuego resultan más un paratexto del mismo videojuego y un agregado no indispensable, que repercute como explican Lisbeth Klastrup y Susana P. Tosca en el capítulo 7 del libro *HOMO VIDEOLUDENS 2.0 De Pacman a la gamificación* (Scolari, 2013) que los tutoriales o interacciones a través de la visualización de otros jugadores, terminan generando una comunidad a través de estos tutoriales que se convierten en paratextos de la obra.

De igual manera, podríamos argumentar en contra de esto diciendo que es necesario un aprendizaje previo sobre las mecánicas de cada juego, pues en la diferenciación de géneros y subgéneros cada uno conlleva sus propias mecánicas y reglas, incluso dentro de un mismo género se puede tener la diferencia por la innovación o el acercamiento con mecánicas de otros géneros. Pero podemos responder que el mismo videojuego en su desarrollo y consecución se aprende a jugar al jugar; no es por ejemplo en la ejecución de un instrumento musical como la armónica que para tocar cierto tipo de canciones es necesario cumplir con conocimientos previos, como sucede con el control de técnicas de respiración y de articulación o la técnica del *bending*, porque sin ellos se nos hará imposible el simple hecho de tocar.

El videojuego se vuelve mentor de sus propias mecánicas, ya sea con el conocido tutorial introductorio que muchas veces sirve como prólogo de la misma obra. Tal es el caso de títulos como *Army of Two: The Devil's Cartel* (Electronic Arts, 2013), que nos pone en una misión introductoria y luego en un campo de entrenamiento para declararnos dos cosas, de que va la historia y por lo tanto el papel que jugaremos, y al mismo tiempo enseñarnos las mecánicas de juego básicas junto con las posibles situaciones que veremos a lo largo de la obra.

El tutorial no es sólo cosa del inicio como prólogo, se puede llevar a lo largo de toda la aventura, ya sea de manera directa o sutil. Un ejemplo de manera directa es *Metal Gear Rising: Revengeance* (Konami Digital Entertainment, 2013) que por cada nueva mecánica de acción se nos abre un tutorial que en consonancia ludonarrativa se presenta como una simulación para el personaje jugable Raider, para que él aprenda esas acciones que nosotros usaremos. Un ejemplo de tutorial sutil es *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), debido a que muchas acciones las aprenderemos a través de notas que son parte esencial del desarrollo del guion y que se aprovecha para ayudarnos en el manejo de objetos, acciones e incluso mecánicas determinantes para obtener algún final de los 4 posibles en el juego.

La diferencia entre tutorial directo y sutil tiene que ver en que tanto se pausa la obra o se saca al jugador del ritmo ludonarrativo, como en una especie de paréntesis preparatorio para la consecución de la obra. Es verdad que muchas obras con tutoriales directos cuentan con la opción de saltar el tutorial e incluso nunca ponerlo, además de que la línea entre tutorial directo y sutil se puede difuminar. Por ejemplo, en sagas como *Gears of War* (Xbox Game Studios, 2006) donde en muchas nuevas mecánicas no se rompe con la acción del momento bajo ningún costo, así el tutorial muchas veces es una nota escrita mientras nosotros como jugadores seguimos con la acción. De igual manera, el tutorial puede ser incluso cuestión de estilo, por ejemplo, en el videojuego *Far Cry 3: Blood Dragon* (Ubisoft, 2013) que en su tutorial prólogo se nos advierte que estamos ante un juego parodia y que sus mecánicas serán usadas muchas veces en un sentido cómico, tales tutorías son: “si quieres saltar, salta” o “para agacharte, agáchate”.

---

Otro caso es de los videoensayos y ensayos en blogs al explicar una obra, por ejemplo de que trata o explicando significados ocultos o referencias, lo que exponen es más bien su interpretación del videojuego en su experiencia ludonarrativa y sus saberes como sujetos-jugadores del medio videolúdico.

El sentido del tutorial es doble, pues es una declaración de intenciones sobre la obra y un cumplimiento sobre el factor del jugador para quedarse en la obra y seguir desarrollándolo. Así el videojuego no discrimina en cuanto a saberes y habilidades previas, claro que puede usar esto y se ve reflejado si el juego cuenta con opciones de dificultad, que en muchas veces se colocan en sus síntesis frases como: “esta dificultad es para personas familiarizadas con la obra”, “este nivel de dificultad es para novatos”, etc. Pero el principio de todo videojuego es que dentro de sí mismo se posean los elementos necesarios para su desarrollo por parte del jugador, ya sea explícitamente lo que facilita el aprendizaje o incluso por el clásico prueba y error de algunas obras que llevan a la frustración, pero que forma parte de sus intenciones.

Lo múltiple de los campos del saber que conforman un videojuego, sumado a su factor tutorial, da acceso a cualquiera que quiera y pueda jugarlo, debido a que no es necesario contar con una base de habilidades o saberes previos, puesto que esas habilidades y saberes se irán dando con el avance de la aventura ludonarrativa. Lo que pienso que puede alejar a un jugador de un videojuego es: el estilo, tema, durabilidad y mecánicas de este, que dependen mucho del gusto del jugador y su disponibilidad. Así alguien puede interesarle el tema, pero no quedarse a jugar porque el juego es largo y sus mecánicas difíciles y que el interesado pierda el interés por carecer del tiempo y las energías.

Contrario al párrafo anterior que nos pueda sugerir cierta democracia del videojuego, la realidad es que el videojuego, ya se mencionaba con anterioridad, es sobre todo lujo<sup>56</sup>, desde sus orígenes hasta la actualidad por más masivo que resulte el acceso a ciertos títulos, habrá muchos otros que sean inaccesibles a cierto público por el simple hecho de carecer del dinero necesario para la compra de la plataforma *hardware* que puede ser una consola, pc o teléfono inteligente. Sumando la compra de los juegos o sucesivas adquisiciones como son *DLC*'s<sup>57</sup>. Esta es la razón por la que el videojuego no es al menos para este momento histórico, y muy seguramente para un futuro cercano, ampliamente general para abarcar la mayoría de los sectores sociales. Sin embargo, por todo lo mencionado anteriormente es innegable el potencial que tienen los videojuegos como unidad en sí misma de aprendizaje, el jugador que pueda obtener un videojuego no es discriminado por la ludonarrativa de la obra de su adquisición. Asimismo, puede acceder a la mayoría de los mensajes discursivos<sup>58</sup> e interpretarlos según su subjetividad. Es el videojuego también una grandiosa

---

<sup>56</sup> Seguramente los videojuegos nunca dejarán su cualidad de objeto de lujo, pero el paso de los últimos años de la modalidad de producto a la de servicio, aunado al paso del formato físico al digital y con la llegada de servicios de *streaming* como lo es *GeForce Now* o *Xbox Cloud Gaming*, seguramente marcarán un cambio en la masificación de la industria de los videojuegos y con esto su extensión a otros públicos y por su puesto a más personas. Sin embargo, aun es muy temprano para dar conclusiones, así que nos queda estar vigilantes de como se transforma la industria de los videojuegos con estas nuevas modalidades.

<sup>57</sup> En inglés *downloadable content* o traducido al español, contenido descargable, es una adquisición posterior a la obra base que altera la obra, pero no en un nivel argumental y que no es necesario para el desarrollo, se puede entonces carecer de este contenido extra.

<sup>58</sup> Claro es que un amplio conocimiento de ciertos temas permite reflexiones más amplias y profundas, como en la saga de videojuegos *Silent Hill* que al tener ciertos saberes sobre psicoanálisis permitirían interpretaciones más agudas al estar basado su diseño de escenarios y de enemigos en aspectos del

oportunidad para aprender de manera autónoma, pues el mismo juego incita a la superación de este.

Todo lo anterior, sobre todo nos deja ver la gran capacidad del videojuego y su inmersión; no es algo nuevo ni siquiera para este trabajo, pero es importante recalcarlo porque muy seguramente es el principal atractivo y distintivo de entre otros medios. Por ejemplo, la diferencia entre leer el libro de Dimitri Glujovski *Metro 2033* y jugar su adaptación video lúdica (THQ Deep Silver, 2010) homónima, será la de interpretar al protagonista de esta historia *Artyom*. No es tanto que una obra esté por encima de otra, es que un medio es distinto y ofrece otras posibilidades, no es necesario pensar desde una jerarquía de entre mejor o peor o más bueno, es reconocer las singularidades que este medio nos ofrece.

Como reflexión final sobre esta parte, es de mi agrado expresar que el videojuego como espacio tiene elementos que hacen que el jugador se sumerja más en la obra, lo que resulta aún de mayor interés cuando lo tomamos desde una parte metaludonarrativa. En una especie de reflexión Michel Foucault sobre las meninas escribe lo siguiente:

Las meninas, en el que la representación está representada en cada uno de sus momentos: pintor, paleta, gran superficie oscura de la tela vuelta, cuadros colgados en el muro, espectadores que miran y que, a su vez, son encuadrados por los que los miran; por último, en el centro, en el corazón de la representación, lo más cerca posible de lo esencial, el espejo que muestra lo que es representado, pero como un reflejo tan lejano, tan hundido en el espacio irreal, tan extraño a todas las miradas que se vuelven hacia otra parte, que no es más que la duplicación más débil de la representación. Todas las líneas interiores del cuadro y, sobre todo, las que vienen del reflejo central, apuntan hacia aquello mismo que es representado, pero que está ausente. (Foucault, 1968, p. 299)

Probablemente a lo que se refiere este autor sobre lo que está ausente en la obra y sin embargo es objeto de representación, es el espectador. En el videojuego el espectador es un jugador que recrea el mundo programado que le ha sido dado. Existen obras en el que claramente su intención es hablar sobre el jugador, como por ejemplo con *Inside* (Playdead, 2015) videojuego que se puede interpretar como una reflexión sobre el control de nosotros como jugadores, del medio sobre nosotros y en una clara representación de la lucha de clases que expone otro tipo de control que le es interesante al jugador sobre su condición como jugador. Pero este tipo de obras no son las únicas que han hecho esto, ya sea de una manera sutil, o como mensaje casi directo a los jugadores fanáticos.

En *Metal Gear Solid V The Phantom Pain* (Konami, 2015) se descubre al final de nuestra larga travesía, que el personaje que jugamos no es quien realmente creíamos. *Naked Snake* quien era un personaje mítico de la saga y pensábamos que volveríamos a interpretar desde su antecesor *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*, resulta que no es realmente él<sup>59</sup>, *Punished*

---

inconsciente. Aún así, cualquier persona puede interpretar cualquier título de esta saga con los conocimientos que posea y ampliarlos con el contacto de una de estas obras jugables.

<sup>59</sup> Esto es curioso porque no es la primera vez que se hace esto en esta saga. Después del éxito de *Metal Gear Solid 1*, cuando se anunció su secuela todos los fanáticos pensaban que seguiría como protagonista *Solid Snake*. Incluso su campaña publicitaria anunciaba a este protagonista del primer título que también sería el de

*Venom Snake*, ahora no es sólo un nuevo nombre, es también un nuevo personaje. Pero el cambio principal de esta obra es que el personaje nunca pudo haber existido sin nosotros, el jugador. El título de *Big Boss* que tienen los dos personajes antes mencionados, le es dado por nosotros como jugadores al vivir sus historias, no importa quién sea verdaderamente el personaje, si es una copia, un clon o un farsante, al final el símbolo es el mismo y en el final de este videojuego casi como un agradecimiento por todos estos años de la saga, la obra se despide dándonos a entender que así como nosotros hemos interpretado, ya sea todos estos años o tan sólo en esa ocasión al protagonista, el personaje también termina volviéndose parte de nosotros, como ese algo que trasciende la obra a nuestra forma de vivir.

Esto es una especie de adentro y afuera en los videojuegos, una mera línea que se cruza por el jugador y por el autor. Pero tanto ocurre en juegos dedicados al aspecto meta o a los que hagan gala de esto para dar una gran sorpresa a su audiencia. Ocurre en realmente todos los juegos de formas mucho más sutiles, tanto que no se exponen, las reconocemos cuando las sacamos a la luz. Por ejemplo, en el juego de decisiones *Life Is Strange* (Square Enix/Feral Interactive, 2015) nuestra protagonista tiene un extraño poder de rebobinar el tiempo, así podemos cambiar nuestras decisiones e ir construyendo historias distintas al poder sortear problemas que serían imposibles de resolver sin esta capacidad temporal, que radica su importancia en la trama sobre todo en la obtención de información, que se entiende como aprendizaje del jugador, y que los demás personajes de la historia no son conscientes de esto porque nosotros ya hemos viajado en el tiempo. Esto es de sumo interés porque es verdad que no en todos los juegos tenemos esta capacidad de viajar en el tiempo como mecánica de juego, pero sí podemos hacerlo como acción sobre la arquitectura del videojuego, al recargar una partida si nos ha ido mal o al rejugar una obra.

De tal manera, el videojuego nos ofrece un gran espacio de posibilidades para sumergirnos en él, por características propias de su medio. Pero estos viajes aunque no traten en cuanto a las consecuencias de nuestras acciones en la obra sobre nuestro mundo real (Scolari, 2013), son trascendentes como aprendizaje en nosotros. No es que podamos llevarnos los poderes de *Max* la protagonista de *Life Is Strange*, pero sí podemos llevarnos el mensaje de sus autores sobre el destino, la libertad, la amistad y el amor. De tal manera que el jugar un videojuego no transforma el mundo o nuestras condiciones con él, así como así, pero sí tiene posibilidades de que nosotros nos transformemos en nuestras aventuras al transitar sus mundo ficticios y fantásticos.

Sin embargo, la transformación del sujeto conlleva posibilidades de transformación del mundo. Tomemos el caso de la saga de videojuegos *Dark Souls* que en su mundo

---

la secuela. Gran sorpresa resulta cuando iniciamos la secuela, puesto que todo indica que realmente el protagonista es *Solid Snake* en un traje de buzo, pero al quitarse la máscara resulta que en realidad es un personaje nuevo en la saga para ese momento histórico, siendo el protagonista de esta secuela *Raiden*. Es común este tipo de juegos por parte de los desarrollares para el público, por mencionar otro ejemplo del mismo autor Hideo Kojima, está la demo P.T. que se anunció como un juego completamente nuevo y de un equipo desarrollador completamente nuevo, pero al final resultó ser publicidad para el tráiler de un nuevo *Silent Hill*, saga de videojuegos clásica del terror.

claramente expone referencias al manga *Berserk* desde el tipo de mundo que es, tipo de armas e inclusive la narrativa oscura de esta saga expone una clara referencia a la obra del mangaka Kentaro Miura<sup>60</sup>. Para ser más claros considero que la inspiración que nos provoca una obra puede llevarnos a crear otras cosas o desarrollar otras actividades<sup>61</sup>. Pero no únicamente como paratextos de un medio, el caso de los transmedias es evidente la inspiración de crear una obra en otro medio a partir de la inspiración de otro medio distinto<sup>62</sup>.

Ilustración 3. Artorias y Guts con la Berserker armor



Fuente: KITTTSUNE, 2017.

<sup>60</sup> Esta es la más clara referencia entre estas dos obras. En la ilustración 3 tenemos del lado izquierdo al caballero de Artorias de la portada del videojuego *Dark Souls* la versión para *play station 3* de la versión extendida en una pose y armadura similar a la portada del manga número 28 del manga *Berserk* con el personaje protagonista *Guts* usando la *Berserker Armor*.

<sup>61</sup> Es el caso de esta misma tesis, que al autor en su condición de sujeto-jugador de videojuegos y estudiante de la licenciatura en pedagogía, termina volviéndose autor de una obra acerca de videojuegos que como tesis tiene la posibilidad de formar parte de las demás cosas del mundo.

<sup>62</sup> Hay muchos ejemplos de obras de ficción que han cambiado la realidad de gran manera o que son cuanto menos interesantes sucesos, quiero traer dos ejemplos de estos. El primero es la película *Dogani* (Donghyuk, 2011), que si bien en un principio era una novela, la versión cinematográfica causo tanto impacto social al tratarse de una obra de ficción basada fuertemente en hechos reales, que conmovió y movilizó a la población surcoreana; es verdad que lamentablemente el impacto no fue demasiado fuerte debido a la falta de constancia del pueblo a lo largo del tiempo, pero lograron grandes avances, desde la reapertura del caso policial hasta propuestas de leyes en favor de menores de edad (Café Juseyo, 2018). El segundo caso es uno muy curioso y es que en el manga de *Ashita no Joe* (Takamori y Chiba, 1968) después de la muerte del rival de protagonista, *Taouru Rikiishi*, el propio mangaka recibió muchas cartas, llamadas por teléfono e incluso visitas personales por parte de los fans de su obra para exigirle cuentas sobre la muerte de este querido personaje, el asunto fue tan serio que incluso se llevo a cabo un funeral en que se trajo a un monje y se llevaron los rituales propios de cualquier funeral de una persona real (Marc Bernabe, 2010). Estos dos sucesos marcan el claro ejemplo lo difuso que se vuelve la línea entre lo que llamamos real y lo ficticio, es casi como si se saltara desde un lugar a otro y los efectos fueran bidireccionales entre las obras ficcicias y la realidad física común para todos. Probablemente la diferencia entre lo ficticio y lo real sea pura cuestión moral como lo menciona Huizinga (2010) con respecto al juego y la seriedad, sólo basta que las personas se tomen en serio una narrativa para legalizarla como real, por que a todo esto ¿no es lo que llamamos realidad común una serie de narrativas ficcionales de las cuales a través de la objetivación hemos legalizado, normativizado y actuamos en consecuencia como algo de cosa seria?

Estas obras pueden llegar a la creación de otra cosa como inspiración de un medio, pero también pueden cambiarnos en nuestra forma de actuar o de entender el mundo. El caso de ciertas teorías científicas como el cambio de paradigma a la teoría evolutiva en la biología o del geocentrismo al heliocentrismo y subsecuentes cambios de paradigma en la física con respecto al ordenamiento y funcionamiento relacional de los cuerpos celestes con otros cuerpos celestes, motivan un cambio de percepción del mundo y por consiguiente un cambio de comportamiento del sujeto con el mundo ya sea en por ejemplo consecuentes formas de representación geográfica y maneras de geolocalización o de consecuentes teorías científicas que otorguen avances en el campo tecnológico.

Para la ludonarrativa pedagógica este cambio radica en la inspiración de una experiencia. Para ejemplificar lo anterior tomemos la novela *el juego de los abalorios* (Hesse, 1985) donde el cambio radical de decisiones del protagonista *Knecht*, a través de diferentes encuentros con su amigo de la infancia, el encuentro con diferentes maestros como el *magister musicae*, lo llevan a volverse *ludi magister* y en este cargo sus decisiones afectarán el destino de la orden de la comunidad de *Castalia* de la que forma parte. Esta ficción literaria nos ayuda a entender la transformación como proyecto formativo de un sujeto a partir de las inspiraciones de ciertas experiencias. En nuestra vida real cotidiana la ludonarrativa pedagógica enfocada en los videojuegos apostaría por una transformación del sujeto-jugador en la proximidad del videojuego y las experiencias ficcionales que tenga, no tanto para repercutir de nuevo en el videojuego o en el medio videolúdico, es más dirigido a una motivación a la comprensión y participación de las condiciones materiales de su existencia que en la medida de lo posible reconfigura el mundo en el que se encuentra.

## El rescate de ¿Espacios inexistentes?

En mis sueños más inquietos,  
veo esa ciudad.  
Silent Hill.  
Prometiste volver a llevarme  
allí algún día.  
Pero nunca lo hiciste.  
Y ahora estoy aquí sola...  
En nuestro "lugar especial"  
Esperándote...  
Esperando que vengas a verme.  
Pero nunca lo haces.  
Y yo espero, envuelta en mi  
capullo de dolor y soledad.

Fragmento de la carta dejada para *James* de su esposa *Mary* en la segunda cinemática del videojuego *Silent Hill 2* (Konami, 2001)

Transitar a mundos ficticios por supuesto que puede ser divertido, pero no es una regla y algunas veces ni una necesidad. Lo que nos provoca miedo o angustia no sólo se encuentra en el futuro también está hundido en cada jugador, así pues, el videojuego muestra lugares desconocidos y cuestiones que solemos saltarnos o ignoramos. Hay veces en las que un lugar nuevo nos resulta familiar, y es en eso donde radica lo terrorífico. Esos lugares tenemos que preservar, porque nos dicen cosas que ya sabemos, pero permanecen la mayor parte del tiempo ocultas, como inexistentes, pero es un error no prestarles atención, al igual que a varias obras videolúdicas, como las que veremos más adelante.

En primera instancia, hay que tener la postura de que cualquier obra videolúdica se puede interpretar pedagógicamente y acceder a una serie de saberes y por tanto tener la posibilidad de construir conocimientos, en el sentido formativo más cercano a lo siguiente “En la tradición del idealismo alemán, la *Bildung* tiende entonces a reencontrar —de manera enriquecida y renovada— su original significado místico. Esquemáticamente la *Bildung* es trabajo sobre sí mismo, cultivo de los talentos para el perfeccionamiento propio” (Fabre, 2011, p. 216). Claro que no sólo la *Bildung* como simple cultivo de talentos, pero esta idea nos ayuda a montar una base para un trabajo sobre el sujeto mismo que no sea ejercicio de alguna institución, es más un acto consciente y reflexivo sobre sí mismo.

Este trabajo apunta sobre todo a la formulación de dos cosas. Una forma de visualización a la contemporaneidad y a la creación de una base para la teorización de la ludonarrativa



desde una pedagogía de la formación, con lo primero no me refiero a una teoría de los videojuegos, pues ya existen grandes obras sobre ello, incluso perspectivas como la narratología o la ludología; además que ya hay acercamientos desde la pedagogía a los videojuegos con intenciones aplicables a espacios áulicos. Sin embargo, considero que mucho de esto, parte desde la didáctica y/o desde una motivación a lo educativo más que a lo formativo. Aunque claro, es importante resaltar que no todo es así, puesto que ya hay acercamientos desde un pensamiento de la formación en trabajos desde Latinoamérica e Hispanoamérica de los cuales ya hemos hecho mención o trabajado en algún momento a lo largo de este trabajo.

De tal manera que, si bien el videojuego se seguirá usando con fines educativos o como herramienta didáctica, no serán las únicas dos dimensiones de los videojuegos, puesto que el simple cambio de perspectiva de pasar del entretenimiento a la herramienta y, a espacio, conlleva a consideraciones e intenciones distintas. Para este trabajo la perspectiva es tomar al videojuego como espacio formativo, en cuanto a sus limitaciones y posibilidades que serán mayormente exploradas en otro momento sobre este mismo trabajo. Pero el espacio de los videojuegos es uno que no sigue las mismas reglas físicas, no podemos darle el mismo tratamiento que le daríamos por ejemplo a los espacios áulicos, para empezar por la ya mencionada dimensión física. Por tanto, el videojuego es como espacio digital, un espacio entre la corporeidad del jugador, el *hardware* del dispositivo reproductor del videojuego, la imaginación del jugador y la de los autores en la que se ocupa en el *transmedia* y la *gamificación*.

La palabra milagro es de mi gusto, ya que desde su definición se trata de un acto extraño, de un suceso raro y maravilloso además, de que en sus raíces etimológicas se trata de un admirarse y un sorprenderse (ASALE y RAE, 2020). Esto es de suma importancia porque el acto formativo se encuentra en una sorpresa, en un acto de contemplación y en un descubrimiento de las cosas. En esta ocasión, sobre todo del interés del presente trabajo en un descubrimiento de las cosas cotidianas. No es el milagro una ruptura que acabe con las consecuciones, si no en un acto coyuntural que reconforme y refigure la cotidianidad existente, sería un contemplarse a sí mismo entre las cosas de lo habitual para comprenderse y decidirse. Es sobre la estética que ya hemos tratado antes con Mandoki, pero en el videojuego resalta como una obra que conforma las cotidianidades de millones de personas, dentro de sí puede existir la posibilidad del extrañamiento, sin romper con la cotidianidad.

Deleuze tiene una interesante reflexión sobre el silencio, pensando que el silencio tiene inclusive más relación con la filosofía que la muerte (Deleuze, 2017). Partiendo de la muerte como tópico de este trabajo, esta no es la única idea que nos puede ayudar en una reflexión formativa en cuanto proyecto de imágenes de humanidad o de articulación de las mismas. El silencio puede ser otra idea, incluso más importante, en cuanto al trabajo de articulación de las imágenes de humanidad que conforman al sujeto-jugador durante su

vida. Pienso que algo similar ocurre con la pedagogía, puesto que el silencio<sup>63</sup> más que como habitualmente se reconoce, como una ausencia de sonido, podría ser un lugar en el espacio, que invita a la reflexión a partir de su vacío o de su incomodidad. El silencio suele ser incómodo, desde una charla que cuando se acaban las palabras ya nadie sabe que más decir, cuando se ha dicho algo ofensivo o sobre todo para nuestro interés, con el silencio de la noche que precede el sueño, el silencio frío del noctámbulo<sup>64</sup> que preferiría el olvido del sueño antes que empezar a escucharse a sí mismo, antes que reconocer sus propias intimidades.

Al videojuego como entretenimiento, muchas veces tenemos como jugadores la intención de lograr nuestra propia disociación de nuestras vidas. Una manera de evadir los acontecimientos de nuestra cotidianidad, un escape de la rutina. En la diversión como característica de los videojuegos solemos evadir los asuntos incómodos, si se hablan de temas complicados es mejor que se puedan saltar, no digo que sea algo malo o que hacer lo contrario nos lleva a un estado superior de jugadores, pero de vez en cuando como jugadores de videojuegos aparecen obras en nuestras vidas, que en su incomodidad encontramos placer y recreación.

Ensoñación, silencio, muerte, olvido, rememoración, resurrección, repetición, erotismo y sufrimiento es lo que podemos encontrar en las calles de la saga de videojuegos *Silent Hill*, como una de las obras cumbres del género del *survival horror*, personalmente si me preguntaran sobre qué obra videolúdica considero como la mejor en los terrenos del terror, sin duda el exponente surgiría de esta mítica saga, es mi gusto por estas obras que las he decidido traer a colación, sobre todo para darle tratamiento al concepto del silencio.

*Silent Hill 2* (Konami, 2001) nos pone en la piel de James Sunderland, una persona que tras recibir la carta de su esposa Mary pidiéndole se encuentre en el pueblo de *Silent Hill*, decide asistir ahí; pero el problema es que su esposa lleva algunos años muerta, el pueblo está ocupado por monstruos y las pocas personas que se encuentran ahí tienen sus propios

---

<sup>63</sup> El silencio también puede ser pensado desde la música, Lyotard en “La condición postmoderna” (Lyotard, 1989) hace referente de la cualidad narrativa sobre el silencio en cuanto a tiempo y metrónomo que sería ritmo; en este caso, aunque hacemos uso de este saber tendemos más a otro asunto, pero sin perder de vista esta cualidad musical. De igual manera siguiendo la línea de lo musical podemos pensar en el tempo como análogo a la cotidiano en cuanto a ritmo equivalente a la rutina, al silencio en el videojuego en su reflexión como análogo del silencio en una composición musical donde pueden existir figuras musicales del silencio, que sí bien no cambian el tiempo, dan la apariencia de un cambio de ritmo o le dan más diversidad a la pieza musical.

<sup>64</sup> El noctámbulo es una persona que suele permanecer despierta durante la noche. Esta figura al contrario del sonámbulo me resulta que su estado nocturno se debe a una inquietud íntima y al ejercicio de la contemplación y la reflexión personal. Como cota a lo anterior, el noctámbulo me recuerda a la escena del *Fausto* de Johann Wolfgang Von Goethe (Goethe, 2020), donde el personaje del *doctor Fausto* en medio de la noche, a partir de sus inquietudes sobre la existencia invoca a un espíritu demoníaco surgido del fuego, donde esta presencia demoníaca lo hace dudar a un más de su condición existencial. La noche como lo desconocido, puesto que esconde en su oscuridad y altera la imaginación en sus contraluces (tanto artificiales como las de la luna), me es metáfora de la inquietud personal sobre uno mismo; además se junta la idea de lo demoníaco, que como en la propia obra de *Fausto* en un diálogo entre *Dios* y *Mephistopheles*, el diablo es un aguijón para el movimiento de los humanos, entonces en la noche es más probable de encontrarnos con nuestros demonios.

problemas. Hay una serie de misterios por descubrir y una verdad dolorosa que se había perdido. Esta obra es incómoda, desde su carácter como obra de terror, pero sobre todo por su historia, su modo de juego y el desarrollo de sus personajes. El protagonista es un hombre con sus defectos y decisiones fatales, que lo llevarán a una cruzada para encontrarse con su esposa, pero el infierno es personal, lo terrorífico del infierno no es que exista, sino que todos posemos uno.

Convertir al sexo en lo siniestro es convertir a nuestro mundo en una pesadilla (Las reviews de Camilo, 2018). Esto sintetiza muy bien la parte erótica de *Silent Hill 2*, puesto que los monstruos con los que luchamos son producto del inconsciente del protagonista, surgidos de sus miedos, deseos reprimidos y frustración sexual, no son invenciones en el sentido metafórico, todo toma forma física en *Silent Hill*. Podemos observar lo anterior en su *spin-off* llamado *Nacida del Deseo* (Konami, 2001), donde podemos entender que este pueblo no sigue las leyes físicas del mundo normal, es posible existir incluso, siendo el deseo reprimido de una persona que nunca conocimos y es que como podemos leer en una carta de *Silent Hill 3* (Konami, 2003) la realidad y la locura no son ajenas; la realidad es para el loco lo mismo que es para el cuerdo, o sea pura perspectiva.

Pero otro aspecto, es lo cíclico de esta obra, Deleuze con respecto al inconsciente y la repetición cambia la fórmula de que “se repite porque se ha olvidado”, para él autor;” se ha olvidado porque se repite”. Las repeticiones no son producto del olvido, se ha llegado al olvido del evento original porque se ha repetido tantas veces como para que esto pasara (Deleuze, 2017). Todo en *Silent Hill* es espejo del interior de quienes son llamados al pueblo maldito; es análoga de cosas íntimas que han olvidado, pero ¿Han olvidado cómo negación al recuerdo? O ¿Han olvidado porque es su destino recordar? Es que ¿Quién no puede decir que el personaje de James Sunderland no se ha visto ya una infinidad de veces en el espejo como en el inicio de *Silent Hill 2*? O sumándole a la pregunta anterior el hecho de como en todos los distintos finales del juego habrá un espectro que lo acompañe después de su salida del pueblo maldito para traerlo de nuevo a su prisión. Su destino es despertarse amnésico (como se muestra en la ilustración 4) (Ovejas Eléctricas, 2015) y casi al final de su cruzada recordar que es lo que lo ha llevado hasta ahí para después volver a olvidar.

Ilustración 4. James Sunderland: A través del espejo



Fuente: Jverse, 2018.

Lo monstruoso<sup>65</sup> en estas obras es sumamente inquietante, tanto por sus diseños como por su mitología. La religión que se encuentra en la ficción de esta saga es un sincretismo de diferentes religiones, desde el cristianismo, pasando por las culturas del México prehispánico, hasta la de los nativos americanos y la cultura japonesa; sus divinidades son un punto de ruptura al ser diametralmente opuestas a la visión clásica del bien y el mal, pues son representación de las intimidades de los personajes, pero además en la fórmula clásica de creador - creación que podemos ver a continuación:

Dios, también llamada Creador del Paraíso, Señor de las Serpientes y Juncos y la Madre Sagrada es la deidad solar adorada por La Orden a través de la serie Silent Hill. Según esta religión, Dios es un ser femenino benevolente que trajo orden al mundo y salvación a la humanidad en el pasado y que traerá el Paraíso en el futuro. {...}

Según la teología de La Orden, la humanidad existía antes que Dios. En ese entonces la gente sólo poseía dolor físico y odio. Buscando la salvación del mundo que lo rodeaba, un

---

<sup>65</sup> La idea de lo monstruoso en la saga de videojuegos *Silent Hill* es tratada en profundidad en la tesis: *El Dolor y el Asco como Factores de la Experiencia Estética en la Saga de Videojuegos Silent Hill* (Martínez, 2019). Para sintetizar la idea de lo monstruoso del mencionado trabajo de tesis y mi interés personal por esta palabra se resumen en: la imagen antropomórfica deformada de los enemigos de esta saga de videojuegos, seres que estriban entre los límites de lo familiar y lo desconocido, que producen asco y temor y que a su vez delatan las partes más problemáticas del propio protagonista. En el caso de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) tenemos a lo que podemos llamar el monstruo “cabeza piramidal” que bien puede ser una representación de la vergüenza y deseo de ser castigado del personaje protagonista o en *Silent Hill 4* (Konami, 2004) con el monstruo “víctimas gemelas” que son el recuerdo de dos niños gemelos asesinados por el antagonista Walter Sullivan. Estos dos ejemplos nos dan cuenta del miedo que producen estos monstruos con sus imágenes, y en las mecánicas de juego al ser enemigos difíciles de enfrentar y que pueden producir estrés al jugador, además de dar cierto desconcierto por lo atroz del significado de estos seres. Considero que todo lo anterior lo resume el protagonista de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) después de enfrentar al primer monstruo y decir que eso no es humano, para muy avanzada en la historia enterarnos de que esos monstruos nacen del inconsciente del mismo protagonista.

hombre ofreció una serpiente al sol. A la vez una mujer ofreció un junco al sol y pidió alegría. Sintiendo pena por el mundo consumido por la desolación, Dios nació de estas dos personas.

El mundo en aquel tiempo no tenía concepto de tiempo lineal, por lo que la primera obra de Dios fue crear un tiempo lineal, con medidas, separándolo en día y noche. Después de esto, Dios explicó a la humanidad el camino a la salvación y trajo alegría al mundo. Y como la gente no podía morir, Dios le quitó al mundo la inmortalidad, para que la humanidad pudiera sentir reposo y liberación en la muerte.

La siguiente obra de Dios fue la creación de varios otros dioses y ángeles, como Xuchilbara, el dios rojo, y Lobsel Vith, el dios amarillo, con el fin de que estos seres guiaran al mundo a seguirla y obedecerla. Su obra final sería la creación del Paraíso. (Silent Hill Wiki en español, s.f.)

El desarrollo de la obra de *Silent Hill* es un acercamiento al mundo occidental desde una perspectiva oriental que es natal de sus creadores, por eso lo incómodo de su mitología y deidades, siendo narrativa extraña para los jugadores la de la subversión mitología cristiana, desde la humanidad como creadora de Dios y no a la inversa como estamos acostumbrados. Aunando las ideas de la muerte como salvación del sufrimiento, la del paraíso como representación en los distintos escenarios de todos los videojuegos como espacio lúgubre, oxidado y melancólico. Inclusive el factor desde la femineidad de dios tanto como la de sus personajes protagónicos, secundarios y antagonicos en el carácter de lo sagrado y ceremonial.

Se encuentra lo inquietante e incómodo en su mitología en la raíz de lo misterioso en lo siniestro. “Evocar un sentimiento siniestro y terrorífico no depende tan solo de que el mundo de ficción sea realista, que contenga elementos fantásticos y sobrenaturales, sino de las destrezas creativas del poeta, que es quien establece el tono de la obra.”(Mendoza, p. 45). De nuevo nos encontramos con lo poético, pero ahora como evocación del autor, si el jugador es intérprete y demiurgo; es agente de reflexión, el autor es invocador de sentimientos y emociones, la profundidad de una obra es culpa del autor, la profundidad da cuenta de lo siniestro y es que lo siniestro es aquello que debía permanecer oculto y ha sido sacado a luz (Freud, 2014).

El videojuego de terror presenta un espacio de reflexión en cuanto al silencio, como momento que precede a la incomodidad de traer a la luz del conocimiento lo que evitamos o nos ocultamos. El pueblo de *Silent Hill* será un pueblo ficticio, pero sirve como motivo de la revisión de los espacios íntimos que nos conforman; de una reflexión incómoda que nos muestra aquello que no queremos ver, pero que es necesario para un análisis profundo de nosotros, que nos sirve como manera de encontrarnos, aceptarnos y seguir para tener libertad de elección en nuestras múltiples transformaciones; que sólo es posibilitada y precedida por el silencio que acontece en el acto de jugar y que en sus incomodidades sólo aquellos que tengan la valentía de seguir jugando encontraran riquezas en lo subterráneo de sus espacios.

## Capítulo 4: Ludonarrativa de la libertad

Debatiendo los límites y posibilidades del videojuego por una práctica de la no evasión.

El hombre elige, el esclavo obedece.

Frase dicha por *Andrew Ryan* al personaje protagonista en la última sección del videojuego *Bioshock* (2K Games, 2007)

El videojuego como espacio formativo posibilita e incentiva a la reflexión. Pero ¿para qué? Podemos decir que, para ser libres, pero ¿para qué? Para responsabilizarnos de nosotros y nuestras transformaciones y al mismo tiempo de nuestra participación en el mundo. Cosa difícil es la libertad, tanto para definirla como para ocuparla, porque no termina en llegar a ella, sino hacer uso de ella. Por tales razones para esta parte se realizará este tema como directriz de la totalidad del trabajo, por su carácter especial para la categoría ludonarrativa.

Una de las grandes preguntas de la humanidad es sobre como terminará su historia. Hemos guardado de diferentes maneras y con diferentes versiones la historia en fragmentos de humanidad de distintos periodos de tiempo, una forma de preservar y continuar la cultura, medianamente nos hemos dado un inicio, en la narrativa de la ciencia, la de la religión, en general la narrativa de cada mitología o cosmovisión; pero a su vez también pensamos en un fin e incluso hasta más allá de ello, tenemos como ejemplo el *Ragnarök* de las culturas nórdicas, donde después de una gran batalla donde todos los seres participarán el mundo será destruido y a continuación de los restos de este mundo nacerá otro más. Un gran regalo para la humanidad es su conocimiento sobre su propia finitud, este saber se ha extendido del sujeto como conciencia de sí hacia todas las cosas, es el conocimiento de que nada ni nadie permanece eternamente, todo lo que existe en algún momento dejará de hacerlo.

El fin nos ha marcado para crear grandes narrativas que dirigen nuestra forma de vivir, pero también ha motivado nuestra imaginación para saber cómo será nuestro fin como especie, pues sabemos que nuestra historia tendrá un fin; pero también yacemos en la incertidumbre sobre cómo y cuándo será. Hay innumerables ficciones de cómo será esto, desde un simple meteorito, un cataclismo ecológico, dios borrando la existencia o algún evento apocalíptico sobrenatural. Bajo el prisma apocalíptico se erige la saga de videojuegos *Halo* y aunque es verdad que el sentido apocalíptico no se siente tan fuerte en cada entrega, sí que es el móvil de cada título de la saga.

Imaginemos a una raza humana altamente tecnológica, con la capacidad de viajar por la galaxia y conquistar mundos para terraformarlos<sup>66</sup> para sacarle el mayor beneficio, pero que la expansión de la humanidad la orilla a una serie de conflictos en una especie de evolución de la lucha de clases, las rebeliones cada vez se vuelven más destructivas. Esto lleva a un naciente gobierno unificado de las colonias humanas de la galaxia a pensar en soluciones drásticas para defender a la expansión y unificación de la humanidad. Se crea la más grande armada en la historia de la humanidad y a la vez el proyecto más ambicioso en la creación de los más grandes guerreros que no únicamente la humanidad haya visto, sino toda la galaxia incluso.

Un mal día la humanidad que estaba entrando en lo que hubiera sido la más devastadora guerra contra sí misma, es interrumpida por algo aún más terrible. La humanidad conocería por primera vez a otras vidas inteligentes, pero no sería un encuentro amistoso, este primer encuentro dejaría como saldo la destrucción de todo un planeta-colonia humano. La destrucción de varias grandes y sumamente costosas naves. La única embarcación sobreviviente lograría salir de esta masacre porque su enemigo así lo decidió y fue para dar un mensaje sobre que el imperio *Covenant* desde ese momento iniciaría una campaña dedicada al exterminio total y absoluto de la humanidad.

*Halo* es una gran saga para el mundo de los videojuegos y para la ciencia ficción en general; no es un secreto mi agrado por esta obra (ya que he hecho mención de esta saga a lo largo de todo el trabajo), pero más allá de esto una de las cosas que podemos decir de *Halo* es que es fascinante la posición en la que sitúa al jugador, seguramente cuando de niños se ha jugado a ser los salvadores del mundo, recreamos fantasías de cómo somos los salvadores de la humanidad, como defendemos al mundo de una gran catástrofe, como realizamos el viaje del héroe, de cómo somos los elegidos y los únicos que pueden hacer el trabajo.

Para estos videojuegos nos ponemos en la piel del Jefe-Maestro<sup>67</sup>; una encarnación absoluta de esta fantasía de poder; adorado por la humanidad y temido por sus enemigos<sup>68</sup>. El *Jefe*

---

<sup>66</sup> Básicamente la terraformación es la intervención de algún cuerpo celeste para recrear las condiciones necesarias haciéndolo habitable para la vida humana.

<sup>67</sup> La historia de los *Spartan* es fascinante. Dentro de la mitología de *Halo* el proyecto *Spartan II* o también llamado *Spartan* originales fue en verdad ambicioso, pues se buscó en la base de datos de la población humana a los niños que contaran con la mejor genética para posteriormente secuéstroslos, Después se les introdujo en la mejor educación militar con los mejores maestros e instructores, al entrar a la adolescencia se les daba el salto genético que era una serie de mejoras genéticas y quirúrgicas para crear super soldados y si esto fuera poco tan sólo era la mitad del proyecto, porque a cada *Spartan* se le dio una armadura llamada *mjolnir*, que potenciaría todas sus habilidades y claro les daría la mejor protección. John 117 el protagonista de la saga principal de *Halo* es el mejor de los *Spartan*, el único con el título más alto que este tipo de soldados puede obtener, el de jefe maestro.

<sup>68</sup> Lo podemos ver en la mitología de *Halo* con el famoso lema “un Spartan nunca muere sólo se pierde en batalla” que surge de que obviamente los *Spartan* morían; pero significaban tanto para la armada y en los últimos años de la guerra para toda la humanidad, que no podía expedirse acta de defunción de un *Spartan*, para ello se recurría a escribir en el expediente como “desaparecido en batalla”. Esta simple frase es significativa porque resume a la perfección lo que significa un *Spartan* en este universo.

*Maestro* se convertirá por estas características en la mascota de la empresa de videojuegos, *Xbox*. Este juego podría ser el sueño de todo adolescente, el protagonista no habla durante el *gameplay* para remarcar que somos nosotros los que importamos y cuando habla dirá alguna frase muy del estilo de John McClane<sup>69</sup>, Pero esta imagen del *jefe* cambiara drásticamente en la cuarta entrega, cuando vemos a un John 117 agotado por la guerra, vulnerable, con el dilema de su fiel compañera y que resulta ella por cada entrega ser la mitad de su ser. Cortana una inteligencia artificial que es uno de los recursos más valiosos de la humanidad por su importancia estratégica, será la protegida, compañera y protectora del *Jefe Maestro* y desde *Halo 1* (Microsoft Game Studios y MacSoft, 2001) al *Halo 4* (Microsoft Studios, 2012), veremos una tremenda evolución y contraste con John pues ella se muestra más humana que máquina, con un terrible miedo a la muerte, expone sus sentimientos a su compañero y llega hasta actuar de manera irracional, algo sumamente raro para una IA, el jefe en cambio, se muestra más frío, más máquina que hombre, casi obsesionado por cumplir una misión, viéndose a sí mismo como un recurso para la humanidad, que de ser necesario se sacrificaría sin dudarlo por la causa.

Ahora bien, todo este largo rodeo es para familiarizarnos con esta obra que aparece en el año 2001 como exclusivo de *Xbox* y que será el símbolo de la consola, se dice que una nueva generación de *Xbox* no surge hasta que aparece un nuevo *Halo*. Queda claro que esta saga es importante, aunque me he dedicado en los últimos párrafos a establecer que esta ficción es una fantasía de poder, también me gustaría volver al principio de este texto, la humanidad contra su extinción.

La importancia de *Halo* radica sobre todo en su magnitud, según un post de la página oficial de Xbox Microsoft (Mangas, 2019) se reveló que en la semana de lanzamiento de *Halo Master Chief Collection* (Xbox Game Studios, 2014) tanto de *PC* como en *Xbox* había cerca de 3 millones de jugadores. El largo alcance de esta obra en cuanto al número de personas es en verdad relevante, porque pueden llegar una serie de mensajes a una gran audiencia, pensando además que cada persona terminara dando su propia interpretación de estas obras. Sería interesante mirar algunas posibles interpretaciones.

En primer punto ya he hecho hincapié sobre como *Halo* funge como fantasía de poder que es seguramente la razón por la que muchas personas se adentren a esta saga; pero veamos a la imagen del *Jefe Maestro* de otra manera y en vez de ser esta figura de poder, lo situamos como un personaje atormentado. Recordemos que la historia de este icono es que desde su infancia hasta su adultez está envuelto en la guerra y parece no tener fin pues si revisamos el *lore* de *Halo* la historia de la galaxia es la de una serie de guerras atroces que siempre

---

Sobre la parte de temido, después del incidente de *Halo 1* (Microsoft Game Studios y MacSoft, 2001) en los demás juegos los enemigos llamarán al jefe maestro como demonio, en *Halo 5* (Microsoft Studios, 2015) se nos revela que era un sobrenombre que se usó para referirse al jefe de manera despectiva, pero al mismo tiempo de forma respetuosa por el miedo que producía. Inclusive llegamos a saber que en el *Covenant* se estableció un protocolo para en caso de ver al jefe, todas las tropas disponibles deberían dirigirse a su posición para atacarle al mismo tiempo con la esperanza de poder matarlo.

<sup>69</sup> Protagonista de la popular película de 1988 *Die Hard* o en su título en Hispanoamérica “Duro de matar” o “La Jungla de cristal”.



rayan en el límite de la extinción, además si revisamos el número de servicio de John osea “117” hace referencia a un pasaje bíblico, específicamente al libro de apocalipsis 1:17 que dice así “Y cuando le vi, caí como muerto a sus pies. Y él puso su diestra sobre mí, diciéndome: No temas; yo soy el primero y el último” (Reina, 2009, p. 1968). Haciendo esta alusión a que John fue el primer niño en formar parte del programa *Spartan II* y seguramente terminará siendo el último vivo de este programa, podemos ver a un hombre envuelto a lo largo de toda su vida en la crueldad de la guerra, cargando el peso de la vida en sus hombros y viéndose a sí mismo como un ser fuera de la humanidad el cual su único propósito es defender la vida humana.

Me parece que *John 117* es un personaje atormentado, que resulta su vida estar destinada al campo de batalla, a toda la humanidad, y también toda la vida en la galaxia la que se debate entre la prevalencia y la total aniquilación, es una especie de infierno el pelear por siempre. De esta simple manera, vemos dos posibles acercamientos al juego, en un principio como entretenimiento, de la segunda manera como una forma de visualizarnos como especie marcada por su finitud y las amenazas ante ella; dos posibles jugadores que desde mi punto de vista se diferencian de cómo se piensan en el juego, si usan al personaje jugable como avatar, una encarnación digital que está hecha para ser el medio en el que él se introduzca en la mayor medida de lo posible tal y como quiere.

Pero también hay un jugador que interpreta, en el sentido acercado a la teatralidad, uno que está dispuesto a usar otros nombres y otros rostros, que se visualiza más como actor que como visitante. Como visitante estamos habituados a empatizar con las cosas y no involucrarnos realmente, precisamente porque llevamos las situaciones a nuestro contexto, a nuestro pensar, a nosotros; pero de esta manera nos introducimos en otro mundo no perdiendo nuestra cualidad de visitantes que tiene todas las ventajas y comodidades, desde el pequeño abismo que nos aleja de las cosas, como si de un muro de cristal se tratara, eso precisamente hacemos la mayoría de las veces con *Halo* y sobre todo con el Jefe Maestro, lo usamos como traje olvidando que ya hay un hombre debajo de esa armadura.

Ya en párrafos anteriores escribía que *Halo* invita más a usar al Jefe como avatar, a sentirnos como nosotros mismos con los dones de este personaje, pero la cosa cambia un poco en *Halo Reach* (Microsoft Game Studios, 2010), porque estamos viviendo los últimos días de un planeta moribundo, se siente más la presión de un destino terrible y además de que curiosamente aunque en esta entrega se nos da la posibilidad de la personalización del protagonista de este título, al quien simplemente se le llama noble 6 para sentirnos a nuestro gusto, incluso hasta podemos elegir su sexo y personalizarlo a lo largo de la campaña usando ese mismo personaje en el multijugador. Aun con todo, la historia del equipo “Noble” se siente lo suficientemente profunda como para tener su propia identidad<sup>70</sup> y

---

<sup>70</sup> La idea de identidad es un tanto engorrosa, puesto que en su etimología significa “lo mismo”. Identidad es identificarse con algo, tener identidad no es tanto ser diferente sino encontrar puntos en común, por ello identidad sería un “nosotros” como perteneciente a algo. De tal manera que cuando escribo en este caso identidad no me refiero al personaje como un unico entre todos, sino en el sentido de pertenencia con su

singularidad, como si interpretáramos un papel con sus propias características que se llevan hasta en el final y hasta su forma de morir.

Pero la saga de *Halo* no es el mejor ejemplo para hablar de juegos que invitan a la interpretación, hay mejores obras como por ejemplo para citar unos cuantos: *The Last Of Us*, *Life is Strange*, *The Witcher* o la saga de *Silent Hill*. Pero la importancia de la saga *Halo* es de nuevo su magnitud, su alcance y es que hay una diferencia grande entre la audiencia de *Halo* a la de *Silent Hill* que la segunda aunque popular es más de un nicho reducido, así obras como *Halo* se me figuran como una entrada para ver las posibilidades del mundo de los videojuegos, que el jugador logre adentrarse en sus narrativas y encuentre algún significado para su vida, algo que lo haga ser mejor o al menos despierte su conciencia<sup>71</sup>.

Ahora bien, hay un elemento más que se suma y ya lo hemos ido tratando, es la técnica. Lejos de quedarnos con el videojuego como producto tecnológico, refiero a la técnica como lo entiende Heidegger desde la antigüedad como un des ocultar, a la técnica moderna como un des ocultar provocante (Heidegger, 1997). Esto me lleva a pensar en que si la técnica en la lúdica del videojuego conlleva a una serie de sensaciones ya programadas que inevitablemente terminarán en un fin específico. Por ejemplo: Eco considera que

Siendo el Kitsch un Ersatz, fácilmente comestible, del arte, es lógico que se proponga como cebo ideal para un público perezoso que desea participar en los valores de lo bello, y convencerse a sí mismo de que los disfruta, sin verse precisado a perderse en esfuerzos innecesarios. (Eco, 1977, p. 84)

Esto es porque el videojuego con sus dos elementos fundamentales pueden llevarlo al nivel de arte, que sus elementos lúdicos con sus narrativos entren en consonancia nos indican a que debe a ver una vigilancia sobre el proceso de creación de él mismo, porque no basta con entretener, es preciso generar una experiencia artística. Pero esta misma constitución de experiencia puede llevarnos al *kitsch* como una simulación del arte rebajada.

Pero cae de nuevo esta experiencia en una farsa. Siendo la ludonarrativa una experiencia artística que des oculte, que muestre o que construya, se termina en el consumo, cosa interesante que distingue Arendt entre la labor y el fabricar siendo la principal diferencia el tiempo de vida (Arendt, 2011). Uno sirve para la vida, el otro la construye y si pensamos de esta manera los videojuegos en los últimos años han cambiado de ser productos a servicios, no se paga por la cosa en sí, sino por la licencia que tenemos para jugarla antes de que expire el tiempo de uso.

---

equipo y con lo historia que se desarrolla con él, contrario a nosotros que podríamos identificarnos como interpretación, que más que volver la historia a nosotros, sería nosotros dentro de la historia del videojuego.

<sup>71</sup>Ejemplificando la idea del *lore* mostrada en otra sección de este trabajo, la información usada sobre la saga *Halo* se recuperó de los videojuegos, así como de su campaña publicitaria *Hunt the truth* (Halo #HUNT the TRUTH, 2015) que son una serie de audios en una ficción de investigación periodística, pero sobre todo se obtuvo la información del libro *Halo Mythos: A Guide to the Story of Halo* (Easterling et al., 2016) que es básicamente una especie de enciclopedia de la historia de esta saga, pero no tratada externamente, sino como el diario de un personaje dentro de este universo.

Siendo honestos, aunque existan las condiciones de una experiencia más compleja y profunda del mantenimiento de la obra, no será redituable si no se comprara, para hacerlo hay que tener el máximo número de tiempo al jugador frente a la pantalla, ilusionarlo con propaganda, hacer que el juego se venda antes de que incluso sea terminado, estas son prácticas que hablan del videojuego como producto cultural de consumo. Pero esto no es realmente algo que determina que el jugador, es ese elemento que no se puede programar dentro del juego, por más enfocado que se quieran obtener ciertas conductas y se manejen las modas que hagan que la obra se venda, tanto los autores como el público pueden ser conscientes de esto, rompiendo con el producto consumible que se desecha, pero para esto hay que llevar la crítica al juego, hay que aprender a jugar pensando.

Hay más de mil maneras de leer un libro y lo que comprendemos al ver una película cambiara dependiendo de la época en que la veamos, básicamente porque no somos las mismas personas que leen ese libro o que ve esa película, nuestras experiencias han cambiado nuestra forma de mirar; pero en esencia las obras siguen siendo la misma, la perspectiva cambia, pero el objeto en sí, no. Algo particular ocurre con el videojuego, este es realmente una obra inacabada porque depende casi exclusivamente de cómo va a ser jugada, hasta el juego más lineal otorga una serie de oportunidades distintas a cada jugador que simplemente no pueden ser programadas.

Por ejemplo, *Halo* es un juego que en lo personal me marco mucho, la historia del primer juego es más bien un guion sin ningún giro argumental y el juego en sí, es un corredor que nos lleva al final. Pero la primera vez que lo jugué, consideré a todos los alienígenas que me dispararan como enemigos a muerte, no dejaba el nivel hasta que no acabara con todos porque para mí se lo merecían. Tiempo después cuando supe la historia de cada especie alienígena contra la que luchaba, mi manera de jugar cambio porque, interprete el personaje protagónico, no sentí que cada oponente fuera un odiado enemigo, de cierto modo tuve piedad al darme cuenta y que me encontraba en las mismas circunstancias que ellos, y que el objetivo del juego no era ganar la guerra sino acabarla cosa que dejan muy claro la segunda y cuarta entrega.

Alguien que perciba a los videojuegos como entretenimiento, jugará por ejemplo *Hotline Miami* (Devolver Digital, 2012) como un juego de simulador de asesinatos donde el objetivo es matar y no dejar a nadie con vida, pero si profundizamos más nos daremos cuenta del conflicto interno del protagonista, la crítica a la industria de los videojuegos y un tratamiento bastante profundo sobre la violencia y la manera en que nos relacionamos con obras que cumplen nuestra fantasía de poder. Del mismo modo, la habilidad para jugar cuenta mucho, para alguien puede ser una aventura o un reto o un complicado *puzzle* dependiendo de las destrezas que posea.

El videojuego es esa extraña escultura que nos permite e incluso exige deformarla, nosotros cambiamos cada vez que jugamos, pero también ella lo hace. Aunque el final sea el mismo y no podemos evitar los acontecimientos más relevantes de la obra, sin embargo, la manera en que se juega ha cambiado por completo el juego, aunque claro esto depende de las

posibilidades que entregue cada obra, la complejidad y la profundidad de cada una nos darán un número de posibilidades y cuáles serán.

La ludonarrativa también tiene que ver con el cumplimiento de fantasías de poder y la obtención del rol, el juego no es que sea una ayuda a la educación, sino que educa por sí misma, Freud (2003) nos indica que el juego del niño está siempre dirigido a ser grande, a ser adulto. El juego nos encamina hacia una dirección, no es indiferente, por eso que decía de que hay que actuar como un des ocular provocante. Cuál es la intención de los desarrolladores, del medio y de nosotros son aspectos que hay que tomar en cuenta para saber en el tipo de jugadores que somos y que seremos al jugar. Al final el videojuego no es un espacio aislado que tenga implicaciones sólo para consigo mismo, este nos muestra las actitudes que tomamos y con ellos los roles. El videojuego educa, es por eso que hay que ser cuidadosos, el niño juega a ser adulto pero el adulto sigue jugando, sigue cumpliendo en el juego sus deseos (Freud, 2003).

La ludonarrativa en el videojuego es mucho más amplia debido a que la experiencia de esta misma no termina cuando terminamos el juego. En la E3 de 2016 Hideo Kojima conocido principalmente por la saga de *Metal Gear* presentaba su nuevo juego *Death Stranding* (Sony Interactive Entertainment y 505 Games, 2019). El mismo Kojima expresó que, aunque su juego aún no salía a las tiendas ya había empezado, esto debido a que el juego que seguimos los fanáticos de sus obras estamos al pendiente de cada nueva actualización sobre el tema, los *puzles* como las referencias en los trailers, los juegos publicitarios en sus redes sociales, de cierto modo el juego antes de salir; es descubrir de que trata el juego, cual es la historia y sobre qué elementos se desarrollará. Esto es muy relevante debido a las declaraciones de los desarrolladores de *Dead Stranding*, al explicar que la experiencia del juego vas más allá del juego mismo.

Lo anterior puede ser ejemplo de un transmedia<sup>72</sup>, como ya habíamos visto en secciones pasadas. La ludonarrativa no es propia del videojuego, cada juego conlleva estos elementos en sí, cada juego conlleva su propia narrativa, esto nos deja en la duda de que podemos considerar un videojuego, nuevas propuestas como la realidad virtual o aumentada vislumbran nuevos horizontes, incluso a llevarnos a pensar en si puede haber videojuego sin imagen basándose en otros sentidos, o por lo mismo llevar al juego al tacto como lo hace el proyecto de Nintendo en la *Switch* con su “Nintendo labo”.

La ludonarrativa puede servirnos para desocultar, para hacernos ver al juego mismo. En sí el videojuego tiene la gran ventaja de hacernos dar cuenta que estamos jugando, que el rol

---

<sup>72</sup> Otro ejemplo de transmuda es *doki doki literature club* (Team Salvato, 2017), que para obtener el final “verdadero” es necesario acceder a los archivos de juego, además de buscar sitios de internet para lograrlo, el juego con sus protagonistas rompe la cuarta pared, además de que nos obliga a interactuar con él a su nivel más elemental. Basándose además necesariamente en la respuesta del público en las redes sociales debido a que este es en sí mismo una especie de demo para otro juego. *Tribe Twelve* (TribeTwelve, 2010) es un canal de *YouTube* que su historia se desarrolla en múltiples redes sociales, su historia se maneja en el plano de la ficción y nuestra “realidad” no es un videojuego como sería comúnmente, pero contiene las características de esta ludonarrativa transmedia.

que tomemos impactará en el juego mismo, en nosotros y en el mundo que nos rodea; la ludonarrativa se perfila aquí como una experiencia de formación, una ida y vuelta, en cuánto se retorna ya no se vuelve el mismo del principio. Darnos posibilidades para más que alejarnos del “mundo real” como diríamos comúnmente, nos invita a estar en contacto con él (como lo que trajimos a colación con los transmedia), la ludonarrativa en el videojuego lo trasciende, pero es preciso no quedarnos con una simulación, una experiencia fragmentada, reducida, una fantasía de poder o una educación para repetir patrones conductuales.

Para profundizar un poco más con el tema de lo educativo seguiremos con el siguiente eje, el de lo didáctico-educativo. Lo primero que viene a la mente cuando se habla de videojuegos educativos o su utilización como recurso didáctico es el típico juego enfocado en un área especial como la matemática, como ejemplo de trabajo de este tipo, tenemos el siguiente fragmento de Rodríguez, Padilla y Castillo. “En cuanto al desarrollo de videojuegos educativos en el área de las matemáticas, se tiene que la mayoría están orientados a alumnos que se encuentran cursando el nivel básico (primaria) y nivel medio superior (secundaria), como por ejemplo *Times Attack*, que tiene el propósito del aprendizaje de las tablas de multiplicar” (Rodríguez, M., Padilla, M. y Castillo, J., 2016, p. 11). ¿Pero el videojuego como recurso didáctico tiene realmente que pensarse como una extensión del tema que se verá en cierta clase?

Dentro del aula ocurren más cosas que la enseñanza de un tema, el salón conforma un espacio de convivencia, de conflicto y de transferencia. El trabajo educativo rebasa el cumplimiento del plan de estudios; conforme a lo anterior queda entendido que el educador tiene más tareas que las que se advierten en un principio y, por eso me gusta pensar en la idea de Rousseau en el Emilio que su trabajo no es la de formar a un futuro profesional, sino la de formar un hombre (Rousseau 2017). Sin embargo, la formación del hombre no puede lograrse sin una sensibilización, una que no puede ocurrir sin la experiencia artística, en la utilización del videojuego debe estar siempre presente este sentido de sensibilizar.

Gros nos dice lo siguiente: “Los juegos serios son unas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia, de forma segura, en entornos peligrosos o de alto riesgo” (Salvat, 2009, p. 253). El videojuego desde sus antecedentes ha estado ligado a la simulación. Los desarrollos de estos mismos intentan lograr esa sensación de realidad, sin embargo, estos como cualquier otra obra crean por sí mismas realidades que a su vez impactan en nuestra cotidianidad, lejos de si las mecánicas de juego son realistas es si estas van conforme a la realidad que han creado y si permiten recrearnos en éstas.

Dicho lo anterior confieso que no puedo evitar llevar a los videojuegos a los espacios áulicos, no como herramienta o recurso didáctico, pero sí como un espacio más para la

formación<sup>73</sup>. Al final el videojuego por sí mismo recoge muchas artes dentro de sí, existe la posibilidad de una experiencia artística e incluso de liberarnos de ciertas prácticas de control al ser conscientes de que todos somos jugadores que a su vez conformamos el juego. Pero para que el videojuego pueda ser retomado pedagógicamente hay antes que saber cómo jugar, que desde mi punto de vista es un juego serio, no para entretener o formar para el trabajo, esto no puede ser logrado dualmente entre dos, una máquina y una persona, tiene que existir una orientación que bien puede ser el pedagogo quien la lleve.

El día 20 de octubre de 1999 ocurrió uno de los sucesos que conmocionaron a EU y al resto del mundo. En Colorado E.UA, en la escuela de Columbine Eric Harris y Dylan Klebold llevaron a cabo un tiroteo que acabaría arrebatando la vida de 12 estudiantes y un profesor, además de 24 personas más afectadas. Al terminar, tiempo después se conocería como la masacre de Columbine, los dos perpetradores se suicidaron. La relevancia de este suceso para el tema de estudio que aquí se trabaja, es uno de los grandes estigmas que hasta la fecha el videojuego arrastra, debido a que a Eric Harris y Dylan Klebold se les encontró en sus computadoras el juego *DOOM* (id Software, 1993), el cual catalogaron como un simulador de homicidios.

Afortunadamente el videojuego ha madurado, así como su público, pero esto no evita que por ejemplo Donald Trump quien fuera presidente de Estados Unidos, declarara que los videojuegos generaban personas violentas según él al estar ligados a otros tiroteos en el país. En México también tenemos ese tipo de casos como los intentos del partido verde por generar penas a la venta ilegal de juegos violentos. El medio videolúdico está cargado de una serie de prejuicios y estigmas que hay que romper para darle un sentido pedagógico.

Siguiendo sobre la línea de una preparación pedagógica al videojuego, entendamos lo siguiente. Arendt escribe: “Los campos de concentración y exterminio de los regímenes totalitarios sirven como laboratorios en los que se pone a prueba la creencia fundamental del totalitarismo de que todo es posible” (Arendt, 2004, p. 351). No es de extrañarse que la ciencia ficción refleje mundos donde se trascienda las posibilidades de lo humano con el uso de la informática, esto es debido a que el periodo en el que nace la computación es uno de guerra (como revisábamos en el primer capítulo), tan sólo hay que pensar en las máquinas de Turing y su influencia en la segunda guerra mundial o su final con el uso de la bomba atómica para terminar de golpe con una vasta región, los ordenadores muestran nuevas posibilidades y del mismo modo que los campos de concentración tratan de mostrar que todo es posible, la informática conlleva consigo la misma posibilidad más aparte de la creación de una nueva realidad.

El videojuego tiene sus propios intereses, no tanto en la obra en sí, es en su desarrollo, en su contexto y en el jugador. El interés pedagógico que poseemos en estos tres niveles requiere acercamientos distintos; sobre todo mi principal interés en este momento es sobre

---

<sup>73</sup> Dos aspectos surgen de esto, el primero es si es viable el montaje del *hardware* en las escuelas ya que estos conllevan consigo el financiamiento para los juegos además de su mantenimiento. La segunda es si es necesario llevarlos hasta el aula o es más bien que deben ser trabajados en por ejemplo la casa.

el jugador. El interés por tener un jugador intérprete puede entenderse cercano al lector modelo que presenta Umberto Eco:

No cabía esperar otra cosa, al menos de Jakobson. Les chats es, pues, un texto que no sólo requiere la cooperación de su lector, sino que también quiere que dicho lector ensaye una serie de opciones interpretativas que, si no infinitas, son al menos indefinidas y que, en todo caso, son más de una. (Eco, 1977, p. 16)

Haciendo uso de la característica flexible e inmersiva del videojuego con su público, el videojuego incita a hacerse a través de sus mecánicas, pero no como simple reproducción, es como juego que surge a partir de la interpretación. Tenemos en la posición ideal del jugador a uno que recrea la obra y se recrea en ella tantas veces como sea posible. Es también parecido a:

Los videojuegos narrativos poseen algunas particularidades interesantes en su dimensión enunciativa, fundamentalmente la construcción, por parte del jugador, de un nivel determinado del texto donde su relación con el personaje no es una relación <<avatar - jugador>>, sino <<personaje de ficción- espectador que relata>>. De este modo el jugador/enunciario deviene, expeditamente, un jugador/narratorio. (Pérez, 2012, p. 246)

Lo anterior sigue con la estela de un lector modelo o de un jugador demiurgo como aparece en *Homovideoludens* en los *god games* que son juegos en los que el jugador es básicamente un dios constructor de mundos (Scolari, 2013). Pero no es solamente en mantenernos a la espera de un tipo de jugador así como el antes mencionado, ni distinguir solamente en tipos de juegos, es sobre la idea siguiente: “La búsqueda de esta identidad personal a seguir a la continuidad entre la historia potencial o incoativa y la historia expresa cuya responsabilidad asumimos” (Ricoeur, 2004, p. 145). Es sobre todo el interés de un jugador interesado por su historia personal, en darle continuidad a las historias que le anteceden y con su propia narración iniciar nuevas.

En todo caso, el punto de todo esto es no es dejar solo al jugador, y para hilarnos sobre la figura más inmediata cuando se trata de hablar de pedagogía y videojuegos, la figura docente, ya desde ahí puede haber un posicionamiento prometedor. *Grigori* del videojuego *Dragon's Dogma* (Capcom, 2012), es un dragón temible, que será nuestro enemigo y que será él quien nos elija como contrincantes durante toda la aventura después de habernos robado el corazón literalmente; nos incitará a recuperarlo volviéndonos más poderosos, se convierte en un mentor indirectamente para nuestro personaje jugable, haciéndolo conocer más del mundo y de el mismo, *Grigori* es el villano que nos vuelve héroes y nos cuestiona entre elegir a la muerte o lo que hay más allá de ella, a la normalidad de nuestras vidas o la verdad del mundo (3 Person View, 2017). No es que el docente se vuelva un villano, pero si un reto, el pedagogo entre muchas cosas tiene mucho de maestro y como tal en su práctica incita a la de su superación; pero sobre todo a una superación personal, porque en el conocimiento y responsabilidad de nuestras propias vidas, una historia plana y sin cambios tal vez no merezca ni ser contada (Konami, 2003).

## La Ludonarrativa es una Pedagogía

-Belmont, hijo de Belmont. Te estaba esperando.

-Drácula, Muere y abandona este mundo. ¡Nunca pertenecerás a él!

- ¡Pero si fue este mundo el que me invito! Tus propios congéneres me llamaron con elogios y tributos.

- ¿Tributos? Eres un ladrón. Robas las almas de los hombres, su libertad...

- La libertad se sacrifica siempre en favor de la fe, buen cazador. ¿O es que estas aquí por casualidad?

- Yo solo estoy aquí por ti. ¡Al diablo con tus herejías! ¡No eres más que una peste para la humanidad!

- ¡Ja! La humanidad es un pozo de odio y mentiras. ¡Lucha por ella y luego muere por sus pecados!

Dialogo entre Drácula y Richter Belmont en la cinemática anterior al enfrentamiento final entre estos dos personajes en el videojuego *Castlevania: The Dracula X Chronicles*.(Konami, 2007)

Llego el momento para dirigir las últimas palabras a cierto tipo de jugador que inquieta la mente del autor que las escribe. Entrados en el dilema de la libertad y teniendo la mayor parte del terreno del videojuego reconocido. Es de las últimas tareas por realizar pensar quienes pueden hacer uso de estos saberes y panoramas, al mismo tiempo que unas reflexiones de sus posibles implicaciones.

En la saga de videojuegos *Castlevania* existe la lucha ancestral entre la humanidad y las fuerzas de la noche, sobre todo representados en la familia Belmont y Drácula. La historia de Drácula y los Belmont es una muy antigua y que comparten el mismo nacimiento. En *Castlevania: Lament of Innocence* (Konami, 2003) el protagonista León Belmont jura dedicar su vida y el legado de su familia para cazar a la noche, sobre todo para que algún heredero de la familia Belmont sea lo suficientemente poderoso para matar a su mayor enemigo, Drácula, quien en otra vida con el nombre de Mathias Cronqvist sería su mejor amigo y compañero de armas.

Hemos arriesgado nuestras vidas y luchamos por la causa de Dios ... Pero Dios robó sin piedad a quien más amaba ... ¡Cuando todo lo que siempre deseé fue la seguridad de Elisabetha! Si la vida limitada es un decreto de Dios, entonces lo haré. ¡Desafiarlo!, ¡Y dentro de esa eternidad, lo maldeciré para siempre!

- Mathias a su antiguo amigo, León<sup>74</sup> ( Castlevania Wiki., s.f).

Después de duras pruebas en una larga travesía y ser descubierta la decisión de Mathias, León iniciará con la dinastía Belmont un linaje poderoso, pero con una tarea maldita, cazar a las criaturas de la noche y toda amenaza que ponga en riesgo la existencia humana. Maldita porque precisamente al carácter de tal empresa, la propia humanidad les dará la espalda por temor a su poder. Desde el inicio de los famosos cazavampiros Belmont, cada

---

<sup>74</sup> Traducido del inglés.



miembro de la familia ha luchado y perecido en nombre de la causa, dejando tras de sí valiosa información para el siguiente sucesor, así como heredando el *Vampire Killer* el arma insignia de la casa Belmont, el cual es un poderoso látigo con la suficiente fuerza para matar a Drácula, incluso tan poderoso que una persona que no fuera miembro de la dinastía Belmont no podría resistir tal poder y moriría en el uso de tan valioso objeto.

Entiendo que sería más correcto, seguir bajo la línea argumental de los videojuegos, pero en esta ocasión me tomaré el lujo de seguir por una obra adyacente que incluso, podría pasar como *transmedia* de los videojuegos. La serie *Castlevania* fue lanzada en 2017 para la plataforma de contenido digital *Netflix* como exclusiva. La serie relata en su primera y segunda temporada las travesías sobre, hasta ese momento, el último heredero de la dinastía Belmont, Trevor Belmont quien será el encargado de cumplir la promesa de León de algún día poder matar a Drácula. Trevor no lo hará solo, puesto que será para esta misión una triada conformada por el ya mencionado cazador, sumándosele una poderosa hechicera llamada Sypha Belnades y el propio hijo del señor de los vampiros, Alucard. Esta triada tan disonante se encargará de enfrentar al mayor mal de todos.

Mi decisión sobre porque seguir el hilo de la serie, se debe sobre el impacto de una de sus escenas que es precedente de la batalla final. Es una escena en donde se encuentran los tres protagonistas en el último vestigio de los más poderosos cazadores de la noche, al ser quemada su mansión décadas atrás, sólo quedo debajo de ella un valioso tesoro, la mítica *Biblioteca Belmont*, fundada por el mismísimo León (Deats, 2018), recopilando generaciones y generaciones de información, materiales y recursos para ese momento cúspide que se encontraría en el último heredero y que quedaría sellada en una mirada entre el retrato de León y Trevor quien este último sostiene en ese momento una reliquia que pensaba perdida, el látigo cadena “Estrella de la mañana”.

El plan maestro de León era uno que trascendería su propia vida, mientras que su viejo amigo había alcanzado la eternidad obteniendo todo el tiempo del mundo. León como simple mortal, sabía que la única manera de vencer ese problema tan terrible y enorme se lograría con el paso de las generaciones. Cada miembro de la dinastía tendría que superar al anterior, obteniendo primero su poder del anterior y heredando el arma ancestral. Cada Belmont muere, para trascender en el siguiente, no como reencarnación, sino como educación, como cultura, como voluntad, todos hasta Trevor y sus amigos.

Ahora bien, un problema de tales magnitudes como la lucha entre la mortalidad y la eternidad de la oscuridad no se puede vencer una sola vez. El primer cazador victorioso sobre el rey de los vampiros será Trevor, pero no el último, desde entonces cada Belmont se alzaría para matar a Drácula quien resucita cada 100 años. Cosa curiosa encontramos con la saga seguramente más famosa en la historia de *Castlevania*, compuesta por *Castlevania: The Drácula X Chronicles* (Konami, 2007)<sup>75</sup> y su secuela *Castlevania: Symphony of the*

---

<sup>75</sup> En realidad, la obra original es *Castlevania: Rondo of Blood*, pero la obra *Castlevania: The Drácula X Chronicles* es mucho mejor elección siendo un *remake* que mejora los gráficos y además el argumento que queda mucho más sólido con respecto a su secuela. Además, como agregados dentro de este juego,

*Night* (Konami, 1997)<sup>76</sup> donde relata al último heredero formal de la casa Belmont, Richter Belmont el más poderoso de la dinastía, pues el solo haría su cruzada en el famoso Castillo de Drácula y realizaría hazañas nunca hechas, como el vencer a la muerte misma obligándola a encarnar. Sin embargo, un día este héroe dejaría su puesto y Alucard tendría que levantarse a pelear contra las fuerzas de la noche, ante la desaparición del más poderoso cazador.

Desde aquí en adelante, no es que los Belmont murieran, pero si dejaran de ser el escudo de la humanidad. Incluso, dejarían a otras familias de cazadores sus legendarias armas como el látigo *Vampire Killer*. En fin, el mal siempre existirá y ya sea que haya un Belmont, Alucard o alguna familia heredera del poder y la determinación de luchar contra la noche, la humanidad podrá tener la oportunidad de vivir otro día.

La razón de hacer todo este relato es una especie de analogía explicitaría que muestre mi visión de cómo se percibe la acción pedagógica y su futuro. El pedagogo tiene un compromiso con la actualidad, es la razón de hablar del nudo de los videojuegos en la contemporaneidad. Pero hablar de aspectos ya tratados con anterioridad, como cyberpunk o el pasado de los videojuegos y la tecnología. No es otra que decir, que los problemas de la pedagogía no son nuevos, conllevan una historia que nos trasciende, desde antes de nuestro nacimiento hasta después de nuestra muerte. Es más, trasciende nuestras facultades, la pedagogía en su magnitud tiene límites y pueden ser superados en la conciencia de ellos.

Sería una ingenuidad pensar que el problema de la libertad puede ser resuelto bajo una única perspectiva de una vez y para siempre, el problema es más grande que cada uno de nosotros. En la concepción marxista se tiene que: “La historia de todas las sociedades que han existido hasta ahora es la historia de las luchas de clases”(Marx y Engels, 2017, p. 47). Tenemos siglos y siglos de historia que nos han traído a cada fecha los mismos problemas, la desigualdad social, la ignorancia colectiva, el estado de enajenación, el desinterés sobre nosotros mismos, la falta de diálogo, la imposibilidad de decidir sobre nuestras vidas, etc. Son problemas que no pueden abordarse desde un sólo lugar y que no pueden resolverse en un lapso corto y sobre todo que no pueden resolverse una sola vez.

En la famosa obra “El silencio de los corderos” Hannibal Lecter en su última carta a la agente especial Clarice Starling le escribe lo siguiente:

No me sorprendería que la respuesta fuese sí y no. Los corderos se habrán callado de momento, pero usted, Clarice, se juzga a sí misma con la piedad de la balanza del Averno y tendrá que ganarse una y otra vez ese bendito silencio. Porque a usted lo que la impulsa es el compromiso, fijarse un objetivo, y el compromiso no cesa, nunca. (Harris, 1999, p. S. P.)

---

cumpliendo ciertos retos podemos obtener *Castlevania: Rondo of Blood* y *Castlevania: Symphony of the Night*.

<sup>76</sup> Tal es el impacto de esta obra que junto con los clásicos juegos *Metroid* inauguraron un género llamado *Metroidvania* que es seguido hasta nuestros días.

El pedagogo tiene un compromiso con la verdad, no como única y totalizante, sino con la del relato personal y la historia colectiva que se inventa y se recrea sobre sí misma. Tiene un compromiso con la libertad, porque como derecho de la dignidad humana es sobre todo una conquista y en consecuencia la libertad no es tanto un estado como lo es una acción; es una actividad de conquista sobre sí mismo, y por tanto, al igual que la agente Starling, ha de ganarse cada día, hasta antes de ir a dormir, sea cual sea el sueño que se tenga.

Pero además, como seres finitos y temporales que somos, tenemos un compromiso con la vida misma, tanto la que se juega como la que ya es escritura. Si en la acción pedagógica se busca la destrucción de un mundo es únicamente para proponer otro, la pedagogía no es la encargada del aniquilamiento infinito como en la analogía con Drácula, aunque pareciera que estos límites de nuestra existencia nos imposibilitan la libertad, la cuestión es otra y es que la libertad no es la separación de las cosas, sino la decisión sobre las posibilidades.

Me gustaría traer como ejemplo los últimos dos capítulos de la serie anime *Evangelion* (Anno, 1997) que, desde su aparición hasta nuestros días, han sido motivo de reflexión e interés personal sobre nuestra condición existencial. En una parte de estos últimos capítulos se muestra la metáfora visual de la nada (representada simplemente como una hoja en blanco), como la gran separación de todas las cosas, pero en la nada no hay posibilidades de acción, así que al protagonista, Shinji, primero se le da una forma física y delimitada que acota su existencia y para que pueda hacer algo se le da el límite de la horizontalidad y así consecutivamente con todas las cosas que van surgiendo. Cada nuevo trazo quita libertad entendida como falta de sujeción, pero trae consigo posibilidades desde lo más básico, con respecto a la horizontalidad en la acción de caminar de un lado a otro.

Nuestra existencia queda acotada por dos grandes cuestiones, en las cuales nuestra libertad no pude decidir. Nuestro nacimiento, que es fruto de elecciones que nos anteceden y de las cuales no somos siquiera conscientes, ni se nos es requerida mayor participación nuestra. Hasta nuestra muerte con la cual no hay posibilidad siquiera de negociación, como sucede en el relato de *Gilgamesh* reflexionado por Loera. Estos dos grandes límites son los que les dan espacio y forma a nuestras vidas, todos llegamos de la misma manera (más no a las mismas circunstancias, de ahí lo azaroso que es la vida y la pedagogía) nuestro destino es el mismo; pero como sucede en la frase de la obra literaria *La espada del destino*, “lo único que nos está destinado a todos es la muerte. La muerte es el otro filo de la espada de doble filo. Uno soy yo. El otro es la muerte” (Sapkowski, 2010).

El mayor conocimiento que nos es legado es sobre nuestra finitud, el conocimiento de que tenemos el tiempo contado. Nos pone el punto de decidir, pues teniendo un tiempo límite y sin saber cuándo llegara ni como, tendremos que plantearnos que queremos ser y hacer con el tiempo que nos queda, en la medida de nuestras posibilidades, como entendida desde Heidegger (2012) como un proyecto en cuanto a las posibilidades y en cuanto a la muerte.

Pero la cuestión no vira en cuanto a la muerte, ya dejaba en claro mi entusiasmo con respecto al compromiso del pedagogo con la vida, y es que, si con el filoso Ellul aprendíamos la libertad de decir no, con Nietzsche podemos aprender la libertad de decir sí, tal vez en la frase: “¿Esto era – la vida?” quiero decirle yo a la muerte. “¡Bien! ¡Otra vez!”

(Nietzsche, s.f., s.p). En la existencia, al menos en la que nos encontramos, no existe una libertad como la liberación total, podríamos decir que esa les pertenece a las tierras de la muerte, pero tampoco estamos seguros, así que poco importa preocuparnos por eso, la libertad que tenemos en vida es pequeña sí, pero de gran valor y aún de mayor trabajo y responsabilidad, pero que nos otorga dignidad y la oportunidad de ser como queremos ser.

Tal vez no sea en el eterno retornar nuestra mayor confrontación con el dilema de nuestra temporalidad y trascendencia. En la educación la respuesta y la pregunta como contraposición a nuestra existencia. Formación como cuidado de sí y acción sobre nosotros mismos tanto en figuración como en elección de las posibilidades que lo caótico de la existencia física que nos han dado, pero que se deja como relato en educación para aquellos que vienen, muy parecidos al plan maestro de los Belmont. No quiero que se me confunda y se crea que hago analogía de que el pedagogo debería ser el héroe o salvador, ya mostraba en otra parte mi inclinación narrativa a la figura del maestro como el “Jefe de nivel” a retar y superar, encuentro más en el relato de la casa Belmont la historia del pedagogo, pues desde León hasta Richter ningún cazador ha sido obligado a llevar el cargo, es más bien un llamado<sup>77</sup> que se toma como voluntad y que se muestra en el compromiso de ser llevado hasta donde sea posible, es la libertad en la responsabilidad y el saber de decir sí.

Por ello, el pedagogo es para la pedagogía, como el jugador es llamado a la aventura ludonarrativa como un juego superior que trasciende al jugador, y sin embargo toma volumen, forma y fuerza con la historia en la acción personal. No es entonces descabellado decir, que la pedagogía es una ludonarrativa. Aunque personalmente, prefiero el juego de palabras sobre que la ludonarrativa es una pedagogía. Pues es el “la” condiciona a una “unidad”, pero no queremos tratar con la unidad totalizante como la idea de un dios Lovecraftiano<sup>78</sup> en cuanto a la nada como suprema creadora del todo, como una suprema homogenización, donde la relación es la igualdad, y por esto se conlleva al siguiente dilema: “Mal asunto sería éste: si pudiéramos comunicarnos sin lenguaje, no tendríamos nada que decirnos: más aún, ni siquiera existiríamos. Y no existiríamos porque, para empezar, «yo» podrá ser además muchas cosas...” (Duque, 1994, p. 21). En lo problemático del lenguaje, de las imposibilidades del diálogo, de las contradicciones de las relaciones, podemos descubrir a pesar de todo esto, libertad, libertad en cuanto a nuestra propia forma y en la de la transformación y en la de hilarnos. Es por consiguiente preferible

---

<sup>77</sup> Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras* (Campbell, 2017) sobre el concepto que desarrolla, el monomito o el periplo del héroe, explica que el primer punto que le inicia la aventura del protagonista o héroe es el llamado a la aventura, este punto es básico en la aventura arquetípica de la mayoría de narrativas ficcionales y mitos que no son ajenas a las historias de videojuegos y que personalmente tampoco me parecen ajenas a nuestras realidades. Las actividades que hacemos y las decisiones que tomamos parecen un llamado a la aventura surgida de un desbalance en nuestra normalidad que incitan a un movimiento o una acción en consecuencia de nuestra parte ante la situación presente.

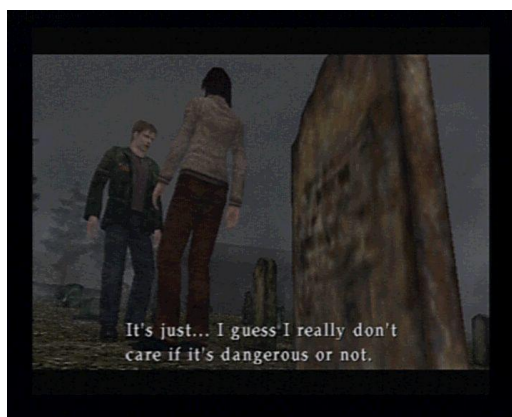
<sup>78</sup> En la mitología ideada por H.P. Lovecraft encontramos en su repertorio de dioses al que seguramente es el más grande entre todos, *Azathoth* que es descrito como sin forma, sin conocimiento, eterno, inmutable y supremo, que habita en el vacío y que es el principio del universo, pero también el final. Este dios podríamos interpretarlo como la nada, homogénea, inalterable, infinita y por tanto sin posibilidades; además de lo que nos trae a cuenta, sin definición.

para este caso, contrariar a la unidad totalizante con la de una totalidad articulada en su complejidad.

No es en la unidad totalizante y homogénea, como en la de una eterna paz en la que podríamos exclamar que todas las victorias ya se han logrado, que por ende no haya historias que valgan la pena contar, en la que la pedagogía tenga su meta o su praxis, es en la utopía de la articulación donde hay posibilidades de acción, pues la utopía no puede ser alcanzada y por ello incita a un constante movimiento y múltiples resoluciones. Articulación, porque la humanidad es imágenes de humanidades, pero en una dimensión menor es el mismo sujeto imágenes de humanidad de sí mismo; desde su nacimiento hasta su muerte tiene la condición existencial de sus múltiples transformaciones, pero no el instinto o el don de su conocimiento y de su elección. Es la praxis pedagógica que nos permite retomar el legado educativo en acción para sí, como formación. Es la dotadora de la capacidad de una conciencia que en cuanto a nuestra singularidad nos hile con todas nuestras transformaciones y en nuestra relación con el mundo.

Ahora bien, para que quede más clara la idea sobre la articulación de imágenes de humanidad y la postura que puede tener el pedagogo ante esta perspectiva ludonarrativa veamos lo siguiente. Empezando por la idea de la articulación de las imágenes de humanidad tenemos dos casos diametralmente opuestos pero que siguen el mismo sentido. El videojuego *Silent Hill 2* (Konami, 2001) tiene una frase muy peculiar en uno de los primeros escenarios donde tiene una conversación entre el personaje protagonista James Sunderland y Angela Orozco, al discutir sobre lo peligroso que es adentrarse al pueblo de *Silent Hill* a partir de la advertencia de Angela para James, sin embargo este último responde de una forma muy peculiar, diciendo que no le importa lo peligroso que sea, aun así él tiene que encontrarse con su esposa.

*Ilustración 5 James y Angela*



Fuente: MAT, 2016.

Esta frase es sumamente significativa si el jugador ya ha jugado al menos una vez esta obra videolúdica, puesto que a lo largo de la aventura James nos demostrara que está dispuesto a

recorrer un infierno para encontrarse con su esposa, aunque sean unos pocos momentos y sean desagradables. Al terminar la obra una vez y volver a jugarla desde el principio su frase toma otro significado, puesto que bien podría ser esta una petición del personaje protagónico para el sujeto-jugador de interpretar su aventura, para que él pueda encontrarse una vez más con su esposa. Esta decisión como acto consciente resulta de dos conexiones en dos dimensiones distintas. La primera es la conexión de las imágenes de humanidad en el jugador en su presente al jugar y encontrarse con esta frase, que se liga a una imagen precedente sobre la misma obra. La segunda dimensión es el encuentro de las imágenes de humanidad del sujeto-jugador con las del autor, en tanto evocador de realidades ficcionales. De tal manera que la imagen de James Sunderland se le expone al sujeto-jugador como ejercicio de enfrentamiento del yo a otro, del cual queda responsable como cómplice de aventuras.

El otro caso lo tenemos con el videojuego *Oxenfree* (Night School Studio, 2016) ya que este juego de toma de decisiones presenta múltiples finales y diferentes arcos argumentales que únicamente pueden ser desbloqueados al jugar el videojuego múltiples veces. Este videojuego es uno de misterio en el que tenemos que descubrir un secreto oscuro en una isla desierta, interpretando al personaje protagónico Alex quien será una chica adolescente acompañada por su hermanastro y sus amigos. El caso especial de *Oxenfree* es que el misterio a descubrir se esconde en un bucle temporal, de tal manera que el jugar por primera vez el videojuego ya sea cual fuera el final que obtengamos todos estos finales nos llevarán inmediatamente al principio de la historia.

Si queremos salir del bucle tendremos que jugar cuanto menos una vez más, aunque lo más probable es que se tenga que jugar más veces, debido a que el final cambia cada vez que jugamos, pero también la consecución narrativa en general, pudiéndose llegar a darle fin al bucle, pero hacer que personajes importantes para nosotros desaparezcan de la trama, que nos enemistemos con ellos o que en general la historia que hemos entramado sea de nuestro desagrado. Por ello el jugar varias veces es debido a un aprendizaje de cada partida, que curiosamente en consonancia ludonarrativa, tanto el personaje Alex como algunos antagonistas son conscientes de que estamos volviendo a jugar el videojuego y cuantas veces llevamos, situándose ellos mismos en un aprendizaje y entregándonos o cambiando opciones de decisiones, escenarios y consecución narrativa; llegando al punto a que después de una primera partida, una mecánica de juego que es elegir una frase (que si jugamos por primera vez, tanto Alex como nosotros no tendrá sentido y se expone en la ilustración 6) sirve como un regalo para la siguiente versión de Alex y para nosotros en posteriores partidas, al ser esta frase una síntesis de lo que hemos aprendido de distintas decisiones, como si fuera el diario de un estudiante.

Ilustración 6. Encuentro entre Alex y su reflejo de otro tiempo.



Fuente: Sciere, 2016.

Es entonces aquí que el aprendizaje no es otra cosa que las articulaciones de imágenes de humanidad a través del tiempo, ya que como sucede con Alex, cada versión de ella en posteriores partidas no es que sean superiores, son más bien una concatenación de todas ellas y que si decidimos terminar con el bucle temporal, la última versión de Alex es todas las Alex que hemos jugado en cada partida, no es superior en una jerarquía de mejor o peor, es simplemente una imagen con mayor complejidad.

Los dos casos anteriores nos sirven para entender la finalidad ludonarrativa sobre el relato personal, ya que, aunque *Silent Hill* y *Oxenfree* nos presentan la mecánica de la repetición y se encuentran en este mismo sentido, la dos obras pueden tomar direcciones opuestas. Tomemos el caso de un sujeto-jugador que decida ser responsable con la voluntad de James de repetir la historia todas las veces que le sea posible, de esta manera este sujeto-jugador decide seguir jugando porque considera que la historia de este videojuego es la de repetirse dedicado a un momento cumbre de emoción, que es la del encuentro entre James y Mary. Pero el mismo sujeto-jugador con el caso de Alex al terminar varias veces la historia y ponerle fin al bucle temporal, decide que esa última Alex es la orquestación de todas las imágenes de esa historia, siendo el sujeto-jugador demiurgo de este videojuego puede elegir no volver a jugar nunca más ese título, debido a que esa última Alex articula todos los momentos de la historia que ha decidido llamar como verdadera, construyendo entonces un relato al poner un fin de manera volitiva.

Estos dos casos que se encuentran en un mismo sentido y al mismo tiempo se dirigen en direcciones opuestas, me recuerda lo presentado por la eudemonología con las ideas de la aceptación de la vida y de la culminación de la vida a través del suicidio. La vida como aceptación la expone Schopenhauer como el ejercicio de extender la vida al infinito, pero no por temor a la muerte, sino que en contraposición a ella, la idea de la vida es preferible a

del no ser (Schopenhauer, 2000). Esta idea se puede llevar a cabo en las ficciones videolúdicas, debido a que aunque no podemos extender la vida a la infinitud, en el videojuego podemos tomar la percepción de que la ludonarrativa de una obra es incompleta y por tanto busca reinventarse en otras imágenes de humanidad que trascienden el tiempo cronológico; de igual manera podemos decidir poner un punto final a la historia, por ejemplo al terminar un videojuego y decidir como acto consciente no volverlo a jugar, estamos constituyendo una historia el demarcarlo en un principio, una serie de decisiones que conforman la dirección de la historia y un final que la marca como historia completa.

Entonces el aprendizaje es esta articulación de imágenes de humanidad, que puede ser uno de los momentos finales de la experiencia ludonarrativa. Es uno de los momentos finales porque si tomamos el segundo caso literalmente pone un punto final y en el primero el punto final se convierte en puntos suspensivos a la espera de más de reinversiones de la experiencia ludonarrativa. Teniendo los momentos de la experiencia ludonarrativa, como los de la kinestesia y sinestesia, el tutorial, la proximidad y lejanía en el ir venir de adentro y afuera de las ficciones videolúdicas, el silencio, la reflexión, la proyección a futuro, el mejoramiento de las habilidades en la repetición y el aprendizaje podemos formular una especie de alfabetismo ludonarrativo. Esta alfabetización no se encuentra en el proyecto de estandarización de la experiencia ludonarrativa a partir de la definición del videojuego en sus características, decimos alfabetización un tanto similar a lo que ocurre con la música entre la figura del músico lírico y el músico lector, donde el primero no conoce las reglas de un sistema formal de ser músico y el segundo sí, es más puede que un músico lírico haga música en cuanto a composición y el segundo sea un reproductor de un género.

La alfabetización sería para el interesado de repensar la ludonarrativa en una parte metaludonarrativa, no para el sujeto-jugador en sí puesto que este ya se encuentra con la ludonarrativa de un videojuego al jugarlo, no necesita de un sistema de reglas o condiciones para vivir la experiencia y no necesita de otro que lo posicione como alfabeto o analfabeta jugador. Además, al decir metaludonarrativa me refiero, no a encasillar la experiencia ludonarrativa y al videojuego en un dogma, sino simplemente a promover sus estudios de manera seria, con compromiso, responsabilidad y proyecciones, donde una alfabetización podría ser como principio esta misma tesis como propuesta de lo que es una ludonarrativa pedagógica, de tal manera que el concepto refiera a todos estos momentos de la experiencia ludonarrativa del videojuego, no dejándonos llevar por la inercia o expectativas de la industria, sino generando formas de comprensión para repensar el medio.

Esta idea es parecida a lo que decía el canal de *YouTube* de *buku qui* al proponer a los videojuegos como forma de arte, no para institucionalizarlos ni para elevarlos a una jerarquía, es con el objetivo de estudiarlos de formas distintas a la objetividad de la prensa de videojuegos, para poderlos criticar con categorías que de otra forma no tendrían sentido al ser simplemente productos de entretenimiento (aunque sin llegar a censurar al entretenimiento que sigue quedando como dimensión y opción para el jugador), es para exigirles más, para que los jugadores de videojuegos participen activamente en el medio y para que tenga libertad de decisión sacándolo de su mera condición de consumidor cultural, es para formarse en experiencias que de otra manera no tendría (*bukku qui*, 2015).



La alfabetización sería en dos movimientos, la de unas perspectivas externas que permitan un eje de análisis sobre el medio y la extracción de los saberes que aprendemos del medio videolúdico. Es alfabetización porque no hemos salido de la experiencia ludonarrativa de los videojuegos y dejado de lado los saberes que nos otorga la experiencia ludonarrativa, siendo alfabetización porque es el mismo medio videolúdico a partir de sus ejes de análisis y comprensión que nos enseña cómo es la experiencia ludonarrativa personal al enseñarnos a jugar videojuegos. Pero sobre todo volviendo a la idea de *bukku qui* de tomarnos seriamente al videojuego como el mismo videojuego puede enseñarnos a jugar seriamente.

Esta alfabetización puede quedar como en la pretensión de la teoría musical con sus métodos y sistemas en relación de la analogía con el músico lector que se hacía antes. Claro que una teoría musical puede formarse como dogma y limitar la música y su apreciación, pero esta misma teoría puede ser como manera de comprender la misma música. Así la distancia que tomaría el músico lector del músico lírico es la de encontrarse en un sistema que puede ser compartido, no es que el aprendizaje lírico no lo sea, pero una teoría musical aprendida puede ayudar a la conformación de una comunidad separada en distancia y tiempo, puesto que al conocer los signos y métodos de la teoría cualquiera puede acceder con mayor facilidad a la comprensión de la música o composiciones de otros músicos en cualquier momento.

La ludonarrativa es, como la entiendo y la pretendo desde el medio videolúdico, como nudo de la contemporaneidad, como terreno fértil pero no inhóspito de aquel que quiera construir casas. Es en un principio fórmula del videojuego, pero heredera de categorías pedagógicas y por tanto legado para quienes encarnan la praxis pedagógica. Praxis como congruencia semejante a la utilidad que hace mención Cicerón sobre su propia obra y lo refiere a Ático, en cuanto su amistad como ser útil para muchos (Picos, 2013). De tal manera que si se consigue conformar una teoría o método de la ludonarrativa esta sería con el afán de una conformación de comunidad en la que los miembros pueden acceder con mayor facilidad a la comprensión de los videojuegos y la formación en la experiencia ludonarrativa, además de su comunicación con formas comunes para sus encuentros.

La ludonarrativa sería como un método, pero también pensamiento para acercarse a una de estas partes de la contemporaneidad y, una figura de sujeto. el de video-jugador. Que sirva entonces desde lo didáctico si se requiere, pero que nunca surja ni que pretenda llegar ahí, porque sus raíces son más profundas, complejas pertenecientes a la pedagogía. Pero tendría que ser para fines de este trabajo más como intención, si se le ve desde un ámbito formal, como la que se refiere en la siguiente frase: “El maestro que se interesa por la formación, el maestro que tiene la intención puesta en el estudiante, y no puesta en el programa; el programa no es el fundamental, el fundamental es el estudiante.”(Carrizales, 2003, p. 33).

Para ellos que sirva la ludonarrativa, como mirada que se le suma a las demás pedagogías y perspectivas sobre lo humano, en contraposición a la idea de que exista únicamente “la” pedagogía, como si de una sola ciencia y nivel de especialización se tratase. Que sume en la difícilísima tarea de la articulación, que sirva como acercamiento a una de las dimensiones de lo humano, que sirva como hilo entre los sujetos que se congregan en el juego para vivir.

Y para todos los demás, que en el milagro del acontecimiento que se esconde en el videojuego han escuchado el llamado y desean entenderlo para atenderlo, para ellos que sea de utilidad.

## Conclusiones. Game Over.

-Somos el universo. Somos todo aquello que piensas que no forma parte de ti. Nos estás mirando ahora mismo, a través de tu piel y tus ojos. ¿Y por qué el universo toca tu piel, y te ilumina? Para verte, jugador. Para conocerte. Y para ser conocido. Te contare una historia. Habia una vez un jugador.

[...]

-Y el jugador era una nueva historia nunca antes contada, escrita en letras de ADN. Y el jugador era un nuevo programa nunca antes ejecutado, generado a partir de un código fuente de hace mil millones de años. Y el jugador era un nuevo humano, nunca antes vivo, hecho de nada más que leche y amor.

[...]

-Y algunas veces el jugador creyó que el universo le había hablado a través de ceros y unos, a través de la electricidad del mundo, a través de unas palabras que se deslizan en la pantalla al final de un sueño.

[...]

-Y el universo dijo que la oscuridad contra la que luchas está dentro de ti.

-Y el universo dijo que la luz que buscas está dentro de ti.

-Y el universo dijo que no estás solo.

-Y el universo dijo que no estás separado de todo lo demás.

-Y el universo dijo que tú eres el universo probándose a si mismo, hablándose a si mismo, leyendo su propio código.

-Y él un universo dijo que te ama porque eres amor.

-Y el juego se terminó, y el jugador despertó del sueño. Y el jugador comenzó otro sueño. Y el jugador soñó de nuevo, soñó mejor. Y el jugador era el universo. Y el jugador era amor.

-Tú eres el jugador.

-Despierta.<sup>79</sup>

Fragmento del dialogo poético entre las dos entidades desconocidas durante los créditos del videojuego *Minecraft* (Mojan, 2009).

La ludonarrativa tomaría como elementos los conceptos trabajados aquí, por hacer un breve recuento: La kinestesia y la sinestesia, el silencio, la historia jugada<sup>80</sup>, etc. Estos conceptos

---

<sup>79</sup> Se utilizo como referencia la traducción del video "Final de Minecraft en español [comentario en la descripción]" *DarkLOLable* (2019).

<sup>80</sup> En la obra de Ricoeur *Tiempo y Narración* (Ricoeur, 2004) entiendo que la historia es lo que ya ha sido hecho como pasado, se escribe de lo acontecido, pero me parece que el videojuego ofrece algo distinto a esto, que decido llamar como tiempo jugado, el tiempo de lo ficticio que trasgrede la lógica del tiempo lineal y que en el milagro del acontecimiento puede devenir en un estar aquí y ahora, parecido un tanto a la sabiduría oriental o la práctica del *Yoga* que en el ejercicio de la relajación se intenta lograr el conocimiento sobre el cuerpo y el presente a partir del disfrute o el placer, parecido al placer de jugar. Soy consciente de la imposibilidad física sobre el instante debido al tiempo de respuesta de nuestros sentidos o a la relatividad de lo físico. Sin embargo, el objetivo sobre el conocimiento de uno mismo y lo que nos rodea en tiempo presente

o ideas nos ofrecen una perspectiva en cuanto a cómo acercarnos a la figura de lo humano como jugador y en nuestra época como jugador de videojuegos. La distancia que toma la ludonarrativa de otro tipo de análisis como los surgidos de la semiótica, el diseño de juegos o desde la reseña; tiende más al aspecto de lo poético y lo estético, de lo axiológico, de la interpretación hermenéutica, del acto dialógico, de la libertad y la narración personal, del jugador demiurgo, de las figuraciones y las imágenes de humanidad, de nuestros dilemas existenciales y de los grandes problemas de la historia de la humanidad.

Para fines didácticos volvamos a dividir la categoría de este trabajo en sus dos componentes, y es que el juego y la narrativa son conceptos ya comunes para la pedagogía, esto es algo que ya habíamos mencionado en este trabajo, pero es de suma importancia reiterarlo, porque no es solamente un inmiscuirse por parte de los pedagogos en “nuevas” formas. Es también hacer un punto de encuentro con tradiciones de la historia de la pedagogía como lo es la de la *Bildung*, de tal manera que todo es una suerte de hilos interconectados y aquí sólo se realiza una construcción sobre estas conexiones. El juego entonces, entendemos que conforma todos los niveles de la cultura y es pieza básica de las relaciones humanas. La narrativa es entonces, sobre todo pensada desde este trabajo, como la historia, sobre todo en el actuar del jugador como la historia personal y viva que se hace y se reinventa.

La ludonarrativa que nos interesa es el relato personal, que se forma por cada persona en su condición de jugador, haciendo uso del artículo *the ludonarrative dissonance in Bioshock* como punto en común con los factores que conforman al videojuego, una parte lúdica y otra narrativa, que después de una exploración y reflexión pedagógica podemos resignificar a la ludonarrativa, dándole más profundidad que el de elementos de estructuración; de tal manera que decir ludonarrativa pedagógica nos refiere al videojuego, pero con él a la contemporaneidad, nuestra relación con la tecnología, las relaciones que hacemos entre nosotros y el proyecto que emprendemos con nuestro tiempo. Es un situarnos en la actualidad como presente histórico.

Muchas veces lo narrativo se entiende desde lo literario inmediatamente discriminándolo al nivel de lo ficticio, pero no como dimensión compleja y relevante para nuestras vidas, es más bien como un entretenimiento, el mismo que en la historia de los videojuegos lo encontramos en la era de las arcades y la aparición de las consolas, no es que me posicione moralmente sobre esto y diga que está mal, y que hay otras perspectivas que estén bien, tampoco pretendo hacer censura, comprendo la importancia del entretenimiento, la diversión y separación de la vida rutinaria a través de la evasión. Pero no es de mi interés hacer apología de esto, ni siquiera para hacer uso de ello con pretensiones didácticas, si le he dado valor a la parte didáctica y la *gamificación*, es para marcar contrastes con las intenciones que tengo sobre una ludonarrativa y porque son puntos de los cuales ya se trabaja desde lo pedagógico.

---

es una búsqueda por la amplitud de la mirada y en la profundidad de la interpretación en la contemplación, como fin en sí mismo más que como camino de la búsqueda.

Comprendo que varias de las posturas aquí resultan faltas de concordancia, pero es precisamente debido a que no se busca una consonancia, se espera que mediante las disonancias se pueda tener que mirar de mejor manera la complejidad de lo humano. Tratar las competencias digitales para el pedagogo y hacer una crítica en cuanto a lo ideológico de esto, no es una contradicción, sino mirada de lo disonante de la condición del pedagogo y de los medios culturales. De tal suerte que puede haber riquezas en lo complejo y dispar, más que en lo unitario y consonante, donde existan mayores posibilidades de comprender la realidad social y cultural y con ello lo humano para saber mediante nuestras condiciones con ello, que ser haciendo.

Haciendo un espacio para el pedagogo, el interés de este trabajo no se encuentra en la formación de profesionales de los videojuegos, tampoco en que el pedagogo se convierta en un desarrollador de videojuegos, por supuesto que sería sumamente interesante ver videojuegos de gran alcance realizado por pedagogos o que alguno se inserte en trabajos de elaboración de videojuegos, pero tampoco lo considero de gran necesidad, esto tendría que ser por interés de cada persona en como desenvolverse en su práctica pedagógica en lo laboral. Pienso, es más importante un nivel más básico, desde el comprender el medio y a los jugadores. Respecto al dominio tecnológico que debería tener el pedagogo, considero que sería un error mirarlo desde lo instrumental, lo importante de una ludonarrativa pedagógica es el aspecto metodológico y conceptual que podría ser parte de la práctica pedagógica.

Habría que investigar no sólo el medio en su historia, sino además la historia de la pedagogía y los pedagogos, desde el esclavo de la antigua Grecia hasta nuestros días, tendríamos que ser cuidadosos de que en la ingenuidad del pedagogo no haga venganza de su antigua condición como esclavo para volverse esclavizador (Meneses, 2015). En la tecnología hay mucho de control y dominio del sujeto, en la historia del pedagogo también hay rastros de control y vigilancia, por eso lo que surja de la “novedad” del videojuego y las nuevas tecnologías, no es sólo enfocarnos en el jugador como el otro en la relación con el pedagogo, si no al pedagogo mismo con sus prácticas; ahora mismo no me atrevo a realizar más especulaciones de lo que podría ser, pero sí es necesario adelantarnos a investigar al pedagogo como figura de este juego de relaciones y de cuidar de no ser pre-formativos<sup>81</sup> con pretensiones de formación.

Siguiendo el hilo de párrafos anteriores pensemos en lo siguiente:

Los relatos, se ha visto, determinan criterios de competencia y/o ilustran la aplicación. Definen así lo que tiene derecho a decirse y a hacerse en la cultura, y, como son también una parte de ésta, se encuentran por eso mismo legitimados. (Lyotard, 1989, p. 21)

Si vamos por el entendido, que el juego forma parte de nuestras vidas y nuestra cultura. La narrativa muchas veces se encarga de ser justificación de esta, los discursos políticos,

---

<sup>81</sup> Pienso esta palabra como similar a los objetos prefabricados, como materiales y planos rígidos, en masa, para una única disposición.

ideológicos y los “estilos de vida” propuestos por los medios masivos de información, terminan siendo justificación y fin de la vida de los muchos sujetos, esta legitimidad de los discursos como performatividad<sup>82</sup> no permiten que el sujeto pueda ser narratario de su propia vida, protagonista de sus propios juegos. Por ello, la ludonarrativa como ese acontecer de toma de conciencia del jugador de situación como jugador, en primer momento conlleva una toma de conciencia sobre su estado personal con respecto al mundo. Pero también, después de un ejercicio sobre sí mismo<sup>83</sup>, puede llevar a una revolución, no porque se cambie todo, es más en el sentido de responsabilidad y libertad en la construcción de su relato personal.

Es, por tanto, que a la ludonarrativa podría vérselo como una comprensión sobre el jugador actual, que ha venido a representarse como jugador de videojuegos, no porque sea el único juego ni el más importante, sino que como medio relativamente joven es icono de nuestra contemporaneidad. De tal manera, para comprender una parte de lo humano, la del jugador. Es preciso hablar de videojuegos, y aunque existen ya múltiples perspectivas sólidas, dicho sea de paso, sobre los videojuegos; son sobre todo surgidas desde el campo de las comunicaciones, claro que esto es ya pertinente para la pedagogía por su contenido humanista de estas perspectivas, pero considero que puede surgir otra perspectiva<sup>84</sup> desde las propias pedagogías y las tradiciones tomadas aquí.

Puede surgir un método de esto, no como fórmula ni como tabla, sino como itinerario. Claro es que no todos los jugadores tienen o hayan tenido una experiencia formativa con los videojuegos, tampoco considero congruente que en búsqueda de esta experiencia se forme, resultando en condicionantes y evitando un trabajo sobre sí de cada sujeto. Pero pensando en todo lo tratado en la longitud de este trabajo, también resulta lógico que pueden haber estas experiencias formativas en los sujetos, esto presupone un trabajo de otro tipo y desde otro enfoque, pero que tome como planteamiento esta tesis.

La experiencia formativa en los videojuegos en singular y subjetiva, sería una ingenuidad que todos los puntos presentados hasta aquí se cumplieran al pie de la letra, pero como acercamiento al medio videolúdico desde una perspectiva pedagógica y como acercamiento al jugador de videojuegos desde una pedagogía que busca la liberación y la responsabilidad del sujeto en su vida, que piensa en las articulaciones de las imágenes de humanidad en el mundo y de imágenes de humanidad en el mismo sujeto como ser temporal. Le llamo a esto ludonarrativa, que ya desde aquí nos marca el inicio y el ritmo que pueden tomar diferentes trabajos y prácticas de los pedagogos o cualquier otro que quiera pensar desde esta mirada.

---

<sup>82</sup> Contrario a esto se encuentra el performance, que es cercano al jugador narratario que menciono. El performance como expresión artística es una interpretación consciente y con objetivos, además de ser una complejidad de las artes escénicas, siendo puesta en escena e interacción con la audiencia.

<sup>83</sup> No solo en lo individual, en la sección “De Cyberpunk y una mirada de terror” hacia énfasis de que la práctica formativa conlleva a un pensamiento sobre comunidad y mundo.

<sup>84</sup> Aclaro que ya existen trabajos en torno a la ludonarrativa, pero más que otra cosa son aproximaciones. Existen también trabajos que no son en torno a la ludonarrativa pero que, si tratan los mismos temas y se consideran los mismos fines. Aún así, es necesario fortalecer más esta perspectiva y sumar miradas en lo que aún son campos jóvenes.

El medio video-lúdico, ofrece su propio espacio, sus propias condiciones y posibilidades; sobre todo en mi gusto la de la inmersión que, aunque claro, cualquier medio puede ser virtual por estar cada uno de nosotros preparados para sumergirnos en las ficciones narrativas en esta búsqueda. Por qué es un medio que conlleva a una necesaria participación de la audiencia en el deseo de lograr un modo más completo para esto (Murray, 1999). Es cierto que tampoco se espera que el videojuego compita con la realidad en tanto “real” como presentan obras ficcionales como *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) o *Serial Experiments Lain* (Nakamura, 1998) donde hay un medio que puede bien reemplazar la realidad. El jugador es perfectamente consciente de su cualidad como jugador, de no serlo no tendríamos que culpar a los videojuegos, sería más cuestiones personales que cada sujeto trae consigo al jugar y son resultado de una mayor complejidad social, por ello no se busca una ludopatía, se piensa a la ficción no como real sino como posibilidad de acción distinta a nuestras condiciones físicas y culturales.

Siguiendo con las posibilidades y usos de una ludonarrativa pedagógica en el videojuego, tenemos un ejercicio parecido al que nos presenta la novela *El Juego de los abalorios*, donde el protagonista de este libro cursa estudios en la “provincia pedagógica Castalia” donde se le hace una evaluación para subir de grado con el ejercicio de una especie de curriculum vitae, que en este caso significa hacer un trabajo de narración autobiográfica pero ficcional, ponerse a sí mismo como una persona o figura importante de otros tiempos, esto con el fin de que sirviera como una forma de reflexión para dar inicio al autoconocimiento y al situar al Yo en distintos momentos temporales y ficcionales, pudiera el autor comprenderse como una parte de la gran narrativa histórica de la que formaba parte (Hesse, 1985). De esta manera el videojuego puede servir como el mismo tipo de ejercicio, con el objetivo de lograr una congruencia entre la dimensión educativa y formativa.

Para la ludonarrativa pedagógica se contemplan dos dimensiones. La primera es la dimensión educativa, como esa herencia cultural que es legado de las imágenes de humanidad que trascienden en el tiempo. La segunda dimensión es la formativa, como proyecto sobre sí mismo, una forma de dar sentido a la vida siendo partícipe, consiente y responsable de las transformaciones en el transcurrir de cada sujeto entre los dos grandes límites existenciales, el del nacimiento y el de la muerte y que ejerce como articulación en el momento del presente. Se busca la congruencia por que la educación como herencia antecede a cualquier proyecto formativo, además de que la conciencia sobre esto hace que el sujeto no caiga a un subjetivismo radical o en la creencia de un relativismo individualista; es un pensarse como parte de la existencia material y momento narrativo del caos histórica que conforman los acontecimientos de la humanidad; es una manera de emprender un proyecto formativo que no caiga en la ingenuidad o en ilusiones de conciencia, y por tanto que al final de su proyecto formativo quede como una parte más de la herencia educativa que servirá para otros sujetos de otros tiempos.

Ya en una conferencia de Esquirol, este autor menciona como la humanidad formaba comunidad, en principio como forma básica de supervivencia que luego se torna como forma básica de perseverancia temporal y de cultura (FUNDACIÓN JUAN MARCH, 2016). Pero la comunidad se forma tanto en proximidad espacial como temporal. La

educación sería para esta ocasión una manera de cooperación entre las imágenes de humanidad de diferentes momentos temporales y el proyecto formativo la articulación de estas imágenes en la figuración y práctica de cada sujeto. El videojuego si se le piensa de esta manera podría ayudar como ejercicio pedagógico para el ensanchamiento de la conciencia, del pensamiento y para el fomento de la comprensión de las condiciones existenciales de cada persona.

La conciencia es el primer paso de esta práctica, tendría que ser algo parecido al concepto de la educación liberadora, un aprender a leer y escribir el mundo en cuanto un proyecto de alfabetización crítica (Bowman, 2008). Es comprender las distintitas realidades para ser participe en sus transformaciones. El videojuego no es el terreno final de este ejercicio reflexivo, pasaría ser más una antesala o panorama introductorio, porque la meta no es simplemente quedarnos en el videojuego, sino trascenderlo. Claro que el videojuego, como se dijo antes, no lo lograría por sí mismo como si de su naturaleza se tratara, como si sucediera este acto de conciencia por arte de magia. Entonces para lograr lo anterior la figura del pedagogo quedaría conectada con una imagen antigua y adyacente, la del *ludi magister*<sup>85</sup>, que en la antigüedad servía como primer maestro, el de la enseñanza de la lectura y escritura. El pedagogo con esta imagen relacional se encargaría también de otros tipos de alfabetización, la de la videolúdica, la virtual, la digital y la ludonarrativa.

Pero mis pretensiones quedan referidas también a otro tipo de imagen para formar al pedagogo. Ya en una nota a pie de página explicaba un poco sobre el *dungeon master*. Esta figura es importante para nuestra actualidad porque aquí literalmente se convierte el pedagogo en el maestro de juegos, no en el instructor, el capacitador o el que se asegura de seguir el programa y enseñar contenidos; es el del proponer los juegos, el de jugar con las realidades, el de asegurar retos y sobre todo el incitador de experiencias formativas. Su rol es el del incitador y evocador, el que enuncia la narrativa y explica las reglas del juego.

Con lo anterior tenemos un medio que nos ofrece una capacidad de inmersión mayor que la de otras, pero tampoco pensemos desde la jerarquía de mejor y peor, de mayor o menor. Es pensar que este medio ofrece posibilidades nuevas que no nos obligan a actuar como siempre; es una manera que hasta el momento sigue siendo novedosa por su capacidad de crecimiento y transformación. Haciendo analogía con el espacio físico, no veo necesario hacer juegos más “pedagógicos” sino jugar más pedagógicamente los videojuegos, pensar más ludonarrativamente nuestras vidas y en general, jugar más, pero no estúpidamente, porque la vida es corta y en la experiencia formativa veo más riqueza en el disfrute de nuestros momentos que ya por sí mismos nos potencian y elevan en nuestras múltiples transformaciones.

---

<sup>85</sup> Se puede traducir como maestro de juegos. En la antigua Roma, el *ludi magister* era casi siempre el primer profesor, era de tipo popular porque ensañaba los dominios básicos, el de la lectura y escritura y aveces también se relata que los del cálculo. Además de ser en la mayoría de los casos el primer profesor por su contacto con las edades más jóvenes y servir para las clases sociales bajas.



## Fuentes de consulta

- 2K Games. (2007). BioShock (Microsoft Windows Xbox 360 Xbox One PlayStation 3 PlayStation 4 Mac OS X iOS Nintendo Switch) [Videojuego]. Massachusetts, Estados Unidos: 2K Boston 2K Australia.
- 2K Games. (2013). BioShock Infinite (Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X, Linux, Nintendo Switch) [Videojuego]. Massachusetts, Estados Unidos: Irrational Games.
- 3 Person View. (2017, enero 17). 10 Villanos Memorables—3PV [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LWOOI0zIEQg>
- 3 Person View. (2018, junio 18). Cyberpunk: Análisis de un género - 3PV [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_L4\\_MgWZgyo](https://www.youtube.com/watch?v=_L4_MgWZgyo)
- Activision y Bungie. (2014). Destiny (ActivisionPlayStation 3 PlayStation 4 Xbox 360 Xbox One) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: Bungie.
- Annapurna Interactive. (2017). What Remains of Edith Finch (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Giant Sparrow.
- Anno, H. (1997). Magokoro o, kimi ni [Serie]. En Neon Genesis Evangelion. TV Tokyo.
- Aoizora06. (2016, junio 29). Priscila's Song—The witcher Wild Hunt 3 SPANISH VERSION (Cover). [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=-x3X3\\_Bdgb0](https://www.youtube.com/watch?v=-x3X3_Bdgb0)
- Arendt, H. (2004). Los orígenes del totalitarismo. Taurus.
- Arendt, H. (2011). La condición humana. Paidós.
- ASALE, R.-, y RAE. (2020a). Inteligencia | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/inteligencia>
- ASALE, R.-, & RAE. (2020b). Milagro | Diccionario de la lengua española [Diccionario]. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/milagro>
- Austin, J. L. (2016). Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones. Paidós.
- Bandai Namco Entertainment JP y FromSoftware. (2016). Dark Souls III (PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows) [Videojuego]. Tokyo, Japón: FromSoftware.
- Bebé no Bautizado. (s.f.). Wiki Dante's Inferno. Recuperado el 25 de abril de 2021, de [https://dantesinferno.fandom.com/es/wiki/Beb%C3%A9\\_no\\_Bautizado](https://dantesinferno.fandom.com/es/wiki/Beb%C3%A9_no_Bautizado)
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (2015). La construcción social de la realidad. Amorrortu.
- Bethesda Softworks. (2008). Fallout 3 (Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360) [Videojuego]. Maryland, Estados Unidos: Bethesda Game Studios.
- Bethesda Softworks. (2014). The Evil Within (PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox 360, Xbox One) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Tangoameworks.

Bethesda Softworks. (2016). Doom (Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Stadia) [Videojuego]. Texas, Estados Unidos: id Software.

Bethesda Softworks. (2020). Doom Eternal (Microsoft Windows, PlayStation 4, Stadia, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X) [Videojuego]. Texas, Estados Unidos: id Software.

Bowman, M. A. (2008). Saberes para la acción en educación de adultos. Alfabetización. Decisio (21), 55–58.  
[https://www.crefal.org/decisio/index.php?option=com\\_content&view=article&id=23&Itemid=128](https://www.crefal.org/decisio/index.php?option=com_content&view=article&id=23&Itemid=128)

bukku qui. (2015). ¿Son arte los videojuegos? [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=MFU2\\_9dQm7A](https://www.youtube.com/watch?v=MFU2_9dQm7A)

Café Juseyo. (2018). #PASÓENCOREA EP.9- EL CASO DE LA ESCUELA DE SORDOMUDOS (DOGANI) | CAFÉ JUSEYO. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RaSZZQ4XjGQ>

Campbell, J. (2017). El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito. Fondo de Cultura Económica.

Capcom. (2001). Devil May Cry (PlayStation 2, Nintendo Switch HD Collection PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox On) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom Ninja Theory.

Capcom. (2012). Dragon's Dogma (PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Nintendo Switch) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.

Carrizales, C. (2003). Paisajes Pedagógicos I. Lucerna Diogenis.

Castlevania Wiki. (s.f.). Mathias Cronqvist [Wiki]. Castlevania Wiki.  
[https://castlevania.fandom.com/wiki/Mathias\\_Cronqvist](https://castlevania.fandom.com/wiki/Mathias_Cronqvist)

Castoriadis, C. (2008). El Mundo fragmentado. Terramar.

CD Projekt. (2011). The Witcher 2: Assassins of Kings (Microsoft Windows, Xbox 360, OS X, Linux) [Videojuego]. Warsaw, Polonia: CD Projekt Red.

CD Projekt. (2015). The Witcher 3: Wild Hunt (Microsoft Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch) [Videojuego]. Warsaw, Polonia: CD Projekt Red.

Charlie Knight. (2018, diciembre 31). DARK SOULS Y LA PSICOLOGÍA: Como El Juego Trata La Depresión Rompiendo Las Reglas [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=fm5grEz3iuc>

Dawkins, R. (2003). El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta. Salvat.

DarkLOLable. (2019). Final de Minecraft en español [comentario en la descripción] [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=82tZ-ARv3aM>

DayoScript. (2019, octubre 1). Los muchos nacimientos del videojuego | La leyenda del videojuego [Episodio 1] [Video]. YouTube  
<https://www.youtube.com/watch?v=LITldKFhWEA&list=PLfbxvdoWEDa1ogAcUDjXpvWBQmxfkWJRd>

- Deats, S. (2018). For Love (Núm. 7) [Streaming]. En Castlevania. Netflix.
- Deleuze, G. (1994). Estudios sobre cine. Paidós.
- Deleuze, G. (2017). Diferencia y repetición. Amorrortu.
- Devolver Digital. (2012). Hotline Miami (Android, PlayStation Vita, Microsoft Windows, Linux, Macintosh operating systems) [Videojuego]. Gothenburg, Suecia: Dennaton Games, Abstraction y GameMaker, PhyreEngine.
- Devolver Digital. (2015). Hotline Miami 2: Wrong Number (Android, PlayStation 4, PlayStation Vita, Google Stadia, Microsoft Windows, Linux, Macintosh operating systems) [Videojuego]. Gothenburg, Suecia: Dennaton Games.
- Devolver Digital. (2017). Ruiner (Linux PlayStation 4 Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch) [Videojuego]. Polonia: Reikon Games.
- Devotid Media. (2019). The Coin Game (Microsoft Windows) [Videojuego]. Michigan, Estados Unidos: Devotid Media.
- Dewey, J. (2010). Democracia y educación: Una introducción a la filosofía de la educación. Morata.
- Duque, F. (1994). La humana piel de la palabra: Una introducción a la filosofía hermenéutica. Universidad Autónoma Chapingo.
- Dong-hyuk, H. (2011). Dogani. [Película]. Samgeori Pictures.
- Easterling, J., Patenaude, J., y Peters, K. (2016). Halo mythos: A guide to the story of Halo. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Eco, U. (1977a). Apocalípticos e integrados. Editorial Lumen.
- Eco, U. (1977b). Tratado de semiótica general (1. ed). Lumen.
- Educación 3.0. (2019, agosto 5). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? EDUCACIÓN 3.0. <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- Electronic Arts. (2008). Dead Space (PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows) [Videojuego]. California, Estados Unidos: EA Redwood Shores.
- Electronic Arts. (2010). Dante's Inferno (PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Portable) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Visceral Games Artificial Mind and Movement.
- Electronic Arts. (2011). Alice: Madness Returns (Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360) [Videojuego]. Shanghai, China: Spicy Horse.
- Electronic Arts. (2012). Mass Effect 3 (Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U) [Videojuego]. Alberta, Canada: BioWare.
- Electronic Arts. (2013). Army of Two: The Devil's Cartel (PlayStation 3, Xbox 360) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: EA Montreal Visceral Games.

- Emu2k9 Gameplays. (2017, agosto 8). Hellblade—Senua’s Sacrife—Documental. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Iltt2gUda1l>
- Esmail, S.(Productor). (2015). Mr. Robot [Streaming]. En Mr. Robot. Estados Unidos: NBCUniversal Television.
- Esquirol, J. M. (2011). Los filósofos contemporáneos y la técnica de Ortega a Sloterdijk. Editorial Gedisa.
- Fabre, M. (2011). Experiencia y formación: La Bildung. Revista Educación y Pedagogía. (23)(59), 215–225.
- Fiennes, S. (2012, septiembre 7). The Pervert’s Guide to Ideology [Documental; Pelicula]. P Guide. Inglaterra: Productions Zeitgeist Films.
- Forzán, H. (2018, noviembre 5). Gaming, un negocio gigante [Periodico]. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/columna/hussein-forzan-r/universal-deportes/mas-deportes/gaming-un-negocio-gigante>
- Foucault, M. (1968). LAS PALABRAS Y LAS COSAS una arqueología de las ciencias humanas. Siglo XXI Editores.
- Franchesco Channel. (2017, septiembre 16). Protagonistas | ¿Necesitan personalidad? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IXGj8xoe8I4>
- Freire, P. (2017). Pedagogía del oprimido (55 ed.). Siglo Veintiuno.
- Freud, S. (2003). El delirio y los sueños en la Gradiva de W. Jensen y otras obras: V9. Amorrortu.
- Freud, S. (2014). Obras completas. Amorrortu.
- Frictional Games. (2017). Soma (Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One) [Videojuego]. Malmö, Suecia: Frictional Games.
- Fronzizi, R. (1972). ¿Qué son los valores?: Introducción a la axiología. Fondo de Cultura Económica.
- FUNDACIÓN JUAN MARCH. (2016, marzo 28). La condición humana: ¿océano o desierto? | Josep Maria Esquirol [Video]. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ndZ1VGmu-ko>
- #FUTURO360. (2020)., el primer cyborg legalmente reconocido: “No tenemos que cambiar el mundo, tenemos que cambiar nosotros” [Blog]. #FUTURO360. [https://www.futuro360.com/videos/neil-harbisson-cyborg-legalmente-reconocido-cambiar-el-mundo-nosotros\\_20201027/](https://www.futuro360.com/videos/neil-harbisson-cyborg-legalmente-reconocido-cambiar-el-mundo-nosotros_20201027/)
- Gadamer, H.-G. (1994). Verdad y metodo II. Sigueme.
- Galactic Cafe. (2011). The Stanley Parable (Microsoft Windows, OS X, Linux) [Videojuego]. Texas, Estados Unidos: Galactic Cafe.
- Goethe, J. (2020). Fausto. ELEJANDRIA. [www.elejandria.com](http://www.elejandria.com)

- Gramsci, A. (2006). Los intelectuales y la organización de la cultura. Apuntes de Antonio Gramsci. (Realizada por Iván Valdez Jiménez.). Recopilación tomada de [www.gramsci.org.ar](http://www.gramsci.org.ar).
- Grondin, J. (2014). ¿Qué es la hermenéutica?. Herder.  
<http://www.digitaliapublishing.com/a/60866/>
- Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual: Construyendo el e-learning del siglo XXI. Editorial UOC.
- Grupo Didáctica y Nuevas Tecnologías. (2015, marzo 24). Conferencia: “Videojuegos y aprendizaje colaborativo”, con Begoña Gros Salvat. [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=lsqzp8IC-Pw>
- Halo #HUNT the TRUTH. (2015, noviembre 3). Halo #HUNT the TRUTH Season 1 & 2 “ALL EPISODES” [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vpuYEBxoRGc>
- Harris, T. (1999). El silencio de los corderos. RBA Editores.
- Heidegger, M. (1997). Conferencias y artículos. Del Serbal.
- Heidegger, M. (2012). Ser y tiempo (3 ed.). Editorial Trotta.
- Hesse, H. (1985). El juego de los abalorios. Hyspamérica Ed. Argentina.
- Herbart, J. (s.f.). Pedagogía general derivada del fin de la educación. Google Books.  
[https://books.googleusercontent.com/books/content?req=AKW5Qae8G2PFwTM27j7xIPzAJj79r2ho6IOeE6X6s6OE1S1RyVimAqlRzaFStc129hKLEqH4qgLEWU7u\\_p088hQijcaaXLDtRnnq5qLtLPy9eYxh2e9rAT6I1qOOM9Vq4uQsWg-JggPqMxGODJKIh-PWm7fmPkpPsVWxd8x8t0UnQYN7BkjQK7KL5fnaxf5GKmH\\_9NkUpXTADsaMbaynkJkto7r7eZnwmGmWaxdR9hdYsORhllnqPS9v\\_Jqyrgz3JQPekskavyTlg8Dzxaqeh6ZRKEDordq9etNe\\_2WxEjhe7qk\\_PkvJ2V4](https://books.googleusercontent.com/books/content?req=AKW5Qae8G2PFwTM27j7xIPzAJj79r2ho6IOeE6X6s6OE1S1RyVimAqlRzaFStc129hKLEqH4qgLEWU7u_p088hQijcaaXLDtRnnq5qLtLPy9eYxh2e9rAT6I1qOOM9Vq4uQsWg-JggPqMxGODJKIh-PWm7fmPkpPsVWxd8x8t0UnQYN7BkjQK7KL5fnaxf5GKmH_9NkUpXTADsaMbaynkJkto7r7eZnwmGmWaxdR9hdYsORhllnqPS9v_Jqyrgz3JQPekskavyTlg8Dzxaqeh6ZRKEDordq9etNe_2WxEjhe7qk_PkvJ2V4)
- Higinbotham, W. (1858). Tennis for Two (Analog computer) [Videojuego]. Estados Unidos: Brookhaven National Laboratory.
- Hocking, C. (2007). Dissonance ludo-narrative in Bioshock [Blog]. click nothing, design from a long time. [https://www.clicknothing.com/click\\_nothing/2013/03/la-dissonance-ludo-narrative-.html](https://www.clicknothing.com/click_nothing/2013/03/la-dissonance-ludo-narrative-.html)
- Huizinga, J. (2010). Homo ludens. Alianza.
- HYPE Podcast (2020, agosto 5). Anomalía 017: The Last of Us 2. [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=aYonyi7YjJ8>
- id Software (1993). Doom (MS-DOS) [Videojuego]. Texas, US: id Software.
- Baudrillard, J. (1991). La guerra del Golfo no ha tenido lugar. Anagrama. Barcelona.
- Jverse. (2018, marzo 15). James Sunderland: A través del espejo. Medium.  
<https://medium.com/@jverse/james-sunderland-a-trav%C3%A9s-del-espejo-e15e31a01f3f>
- Kamándula Producciones. (2009, mayo 3). Spot 20" — Nintendo GameBoy Advance Girls Edition 2004 [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=rA2w\\_qanuBA](https://www.youtube.com/watch?v=rA2w_qanuBA)

Kant, I. (2009). Sobre pedagogía. Editorial Universidad Nacional de Córdoba; Encuentro Grupo Editor.  
[https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1152/Sobre%20pedagogia\\_Kant.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1152/Sobre%20pedagogia_Kant.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Kelly, C. (s.f.). Carl. Austin R Wilson. <https://www.austinwilson.com/stories/carl/full>

KITTTSUNE. (2017, octubre 2). Is that a Berserk reference? Todas gamers.  
<https://todasgamers.com/2017/10/02/is-that-berserk-reference/>

Konami. (1988). Snatcher (PC-8801, MSX2, PC Engine, Sega CD, PlayStation, Sega Saturn) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami.

Konami. (1997). Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation Sega Saturn Xbox 360 PlayStation Portable PlayStation 4 Android iOS) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami Computer Entertainment Tokyo.

Konami. (2001). Silent Hill 2 (PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami Computer Entertainment Tokyo (Team Silent).

Konami. (2003a). Castlevania: Lament of Innocence (PlayStation 2, PlayStation Network) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami.

Konami. (2003b). Silent Hill 3 (PlayStation 2, Microsoft Windows) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami Computer Entertainment Tokyo (Team Silent).

Konami. (2004a). Silent Hill 4: The Room (PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami Computer Entertainment Tokyo (Team Silent).

Konami. (2004b). Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PlayStation 2) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami Computer Entertainment Japan.

Konami. (2007). Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP (PlayStation Portable), PlayStation Network) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Konami.

Konami. (2015). Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One) [Videojuego]. Tokyo, Japón: Kojima Productions.

Konami Digital Entertainment. (2008). Silent Hill: Homecoming (PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows) [Videojuego]. Estados Unidos: Double Helix Games.

Konami Digital Entertainment. (2013). Metal Gear Rising: Revengeance (PlayStation 3, Xbox 360, Windows, OS X, Shield Android TV) [Videojuego]. Osaka, Japón: PlatinumGames.

Kosík, K. (1967). Dialéctica de lo concreto. Grijalbo.

Las reviews de Camilo. (2018, abril 12). 8 CURIOSIDADES que quizás no conocías de SILENT HILL 2 (PARTE 2) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1vV7LKEDYew>

Leyendas & Videojuegos. (2017, febrero 12). El significado de Inside—L&V - Playdead's Inside. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KNaFa0NC4RA>

- Loera, A. (2016, agosto 26). Gilgamesh o el silencio de la muerte. El origen de la literatura occidental [Blog]. El Siglo. <https://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/1251436.gilgamesh-o-el-silencio-de-la-muerte.html>
- Lyotard, J.-F. (1989). La condición postmoderna: Informe sobre el saber (4. ed). Ed. Cátedra.
- Mandoki, K. (2001). Análisis paralelo en la poética y la prosaica; Un modelo de estética aplicada. *Aisthesis: Revista chilena de investigaciones estéticas* (34). 15-32.  
[http://estetica.uc.cl/images/stories/Aisthesis1/Aisthesis34/anlisis%20paralelo%20en%20la%20poetica%20y%20la%20prosaica\\_katya%20mandoki.pdf](http://estetica.uc.cl/images/stories/Aisthesis1/Aisthesis34/anlisis%20paralelo%20en%20la%20poetica%20y%20la%20prosaica_katya%20mandoki.pdf)
- Mangas, D. (2019, diciembre 12). Halo: The Master Chief Collection ha sido jugado casi 3 millones de veces en PC.. Alfa Beta Juega. <https://www.alfabetajuega.com/noticia/halo-the-master-chief-collection-ha-sido-jugado-casi-3-millones-de-veces-en-pc>
- Marc Bernabe. (2010). Tetsuya Chiba sobre la muerte de Tooru Rikiishi - mastersofmanga.com. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m4FKsbU8fWU>
- Martínez, C. (2019, diciembre 23 ). Gamers en México son 72.5 millones. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/telecom/gamers-en-mexico-son-725-millones>
- Martínez, E. (2019). El Dolor y el Asco como Factores de la Experiencia Estética en la Saga de Videojuegos Silent Hill [Posgrado de Artes y Diseño]. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño.
- Marx, K., y Engels, F. (2019). El manifiesto comunista. Alianza Editorial.
- MAT. (2016, noviembre 29). Silent Hill 2 Screenshots for PlayStation 2. MobyGames. <https://www.mobygames.com/game/ps2/silent-hill-2/screenshots/gameShotId,91323/>
- Matamoro, B. (2009). La verosimilitud: Historia de un pacto. 1987, (444), 84–100. Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- McLaren, P. (1984). La vida en las escuelas. Siglo Veintiuno.
- Mediagenic. (1988). *Neuromancer* (Amiga, Apple II, Apple IIGS, Commodore 64, MS-DOS) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Interplay Productions.
- melodysheep. (2019, marzo 20). Orden cronológico del futuro: Un Viaje Hacia El Fin de los Tiempos (En 4K) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uD4izuDMUQA>
- Meneses, G. (2015). METAPEDAGOGÍA. La pedagogía entre Laberintos & Columpios. Lucierna DIOGENIS.
- Microsoft Game Studios. (2004). Halo 2 (Xbox, Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One ,Xbox Series X/S) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: Bungie.
- Microsoft Game Studios. (2010). Halo: Reach (Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows). Bungie.
- Microsoft Game Studios y MacSoft. (2001). Halo: Combat Evolved (Xbox One, Xbox, Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS Classic) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: Bungie Studios y 343 Industries.

Microsoft Studios. (2012a). Forza Horizon (Xbox 360) [Videojuego]. Leamington Spa, Inglaterra: Playground Game.

Microsoft Studios. (2012b). Halo 4 (Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: 343 Industries.

Miller, A. (1998). Por tu propio bien: Raíces de la violencia en la educación del niño. Tusquets.

Mojan. (2009). Minecraft (Windows, OS X, Linux, Android, iOS, Xbox 360, Raspberry Pi, Windows Phone, PlayStation 3, Fire OS, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation Vita, Universal Windows Platform, Wii U, tvOS, Nintendo Switch, New Nintendo 3DS) [Videojuego]. Stockholm, Suecia: Mojang.

Moraga, P. (2010) La función de la falta en el deseo: Lacan y Deleuze. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Buenos Aires.

Murray, J. H. (1999). Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Ed. Paidós.

Muzska89. (2014, octubre 11). TOP 10 JEFES DARK SOULS (5-1) [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=muNFu6\\_sK7Y](https://www.youtube.com/watch?v=muNFu6_sK7Y)

Myrick, D., y Sánchez, E. (1999, enero 23). The Blair Witch Project [Película]. Artisan Entertainment.

Nabokov, V. (2020). Curso de literatura europea/ lectures on european literatura. Debolsillo.

Nakamura. (1998, septiembre 28). Ego. En Serial Experiments Lain. TV Tokyo.

Namco Bandai Games y JP: FromSoftware. (2011). Dark Souls (PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch) [Videojuego]. Tokyo, Japón: FromSoftware, Inc.

Niantic y Nintendo. (2016). Pokémon Go (IOS, Android) [Videojuego]. Kyoto, Japón: Niantic Nintendo The Pokémon Company

Nietzsche, F. (s.f.). Así Habló Zaratustra (ELEJANDRIA). ELEJANDRIA. [www.elejandria.com](http://www.elejandria.com)

Night School Studio. (2016). Oxenfree (Microsoft Windows, OS X, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch, Linux, iOS, Android) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Night School Studio.

Nihei, T. (2017). Blame!: Master edition. Panini.

Ninja Theory. (2017). Hellblade: Senua's Sacrifice (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch) [Videojuego]. Cambridge, Inglaterra: Ninja Theory.

On-Line Systems. (1980). Mystery House (Apple II, iOS) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Online Systems.



- Ovejas Eléctricas. (2015, noviembre 10). Ovejas Eléctricas—La noche cíclica (Silent Hill 2). [Video]-YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2VI5Ly9W6Rw>
- Pedagogia. (2010, noviembre 7). Dra. Begoña Gros Salvat. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=i3JcnTo9M2E>
- Pérez, Ó. (2012). El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego. Laertes.
- Picos, R. (2013). Marco Tulio Cicerón: Apuntes para una filosofía de la amistad. *Tópicos (México)*, (45), 49–82.
- Playdead. (2015). Inside (Xbox One Microsoft Windows PlayStation 4 Nintendo Switch iOS macOS) [Videojuego]. Copenhagen, Dinamarca: Playdead.
- Quetzal. (2009, julio 9). Podcast de Ovejas Eléctricas—The Last of Us 2 es crunch y hermosura (spoilers y sal) [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_fbOEcsxzSc&t=239s](https://www.youtube.com/watch?v=_fbOEcsxzSc&t=239s)
- Rand, A. (2009). La rebelión de Atlas. Grito Sagrado.
- Red Hook Studios. (2016). Darkest Dungeon (Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, PlayStation Vita, iOS, Nintendo Switch, Xbox One) [Videojuego]. Canada: Red Hook Studios.
- Reina, C. de. (2009). Santa Biblia: Antiguo y Nuevo Testamento : Reina-Valera 2009 : antigua versión de Casiodoro de Reina (1569) ; rev. por Cipriano de Valera (1602) ; otras revisiones: 1862, 1909, revisada y cotejada con los textos en hebreo, arameo y griego. Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días.
- Ricoeur, P. (2004). Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico 2 2. Siglo XXI.
- Rockstar Games. (2008). Grand Theft Auto IV (PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows) [Videojuego]. Edinburgh, Escocia: Rockstar North.
- Rodríguez, M., Padilla, M. y Castillo, J. (2016). El Videojuego. Un enfoque educativo en el área de la matemática. Universidad Autónoma del Estado de México. (2)(6), 1–13.
- Rousseau, J. (2017). Emilio o De la educación. Alianza.
- Rubio, E. (2018, octubre 9). CIBORG « Enriquerubio.net [Blog]. Enriquerubio.net El blog del Dr. Enrique Rubio. <https://enriquerubio.net/ciborg>
- Rufasto., A. (2004). MANUAL DE TEORÍA DE JUEGOS. Infometrics & Business Protocol.
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. (1), 1–14.
- Sánchez, J. M. (2019, abril 17). ¿Podría «Assassins Creed» ayudar a reconstruir Notre Dame? abc. [https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-podria-assassins-creed-ayudar-reconstruir-notre-dame-201904171214\\_noticia.html](https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-podria-assassins-creed-ayudar-reconstruir-notre-dame-201904171214_noticia.html)
- Sapkowski, A. (2010). La espada del destino: La saga de Geralt de Rivia. Alamut.
- Sartori, G. (1998). Homo videns: La sociedad teledirigida. Taurus.

Schopenhauer, A. (2000). El arte de ser feliz. Herder.

Scienc. (2016, febrero 5). Oxenfree Screenshots for Windows. MobyGames. <https://www.mobygames.com/game/windows/oxenfree/screenshots/gameShotId,826981/>

Scolari, C. A. (2013). Homo videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación. Universidad de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.

Scott, R. (1982, junio 25). Blade Runner [Película]. Warner Bros.

Silent Hill Wiki en español. (s.f.). Dios. Silent Hill Wiki en español. <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Dios>

Slade, D. (2018, diciembre 28). Black Mirror: Bandersnatch [Película]. Netflix.

Sony Interactive Entertainment. (2017). Horizon Zero Dawn (PlayStation 4, Microsoft Windows) [Videojuego]. Amsterdam, Países Bajos: Guerrilla Games.

Sony Interactive Entertainment. (2020). The Last of Us Part II (PlayStation 4) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Naughty Dog.

Sony Interactive Entertainment y 505 Games. (2019). Death Stranding (PlayStation 4 Microsoft Windows) [Videojuego]. California, Estados Unidos: Kojima Productions.

Square Enix. (2016). Deus Ex: Mankind Divided (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Linux, macOS) [Videojuego]. Montreal, Canada: Eidos Montréal.

Square Enix. (2017). Nier: Automata (PlayStation 4 Windows Xbox One) [Videojuego]. Osaka, Japón: PlatinumGames.

Square EnixFeral Interactive. (2015). Life Is Strange (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Linux, macOS, Android, iOS) [Videojuego]. Paris, Francia: Dontnod Entertainment Black Wing Foundation.

Square EnixFeral Interactive. (2017). Life Is Strange: Before the Storm (Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Linux, macOS, Android ,iOS) [Videojuego]. Colorado, Estados Unidos: Deck Nine.

Subdirección de Formación Continua SubFC. (2021). Conferencia “El amor pedagógico en tiempos de pandemia”. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KAie6GBkLwA&t=2806s>

Takamori, A. y Chiba, T. (1968). Ashita no Joe. Kodansha, Weekly Shōnen Magazine. Japón.

Team Salvato. (2017). Doki Doki Literature Club! (Microsoft Windows, macOS, Linux) [Videojuego]. Estados Unidos: Team Salvato.

TEDx Talks. (2012, junio 30). Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: GONZALO FRASCA at TEDxMontevideo 2012. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>

THQDeep Silver. (2010). Metro 2033 (Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Linux, OS X, Stadia) [Videojuego]. Sliema, Malta: 4A Games.

Toby Fox. (2015). Undertale (Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, PlayStation Vita, Nintendo Switch. Xbox One) [Videojuego]. Estados Unidos: Toby Fox.

Toby Fox. (2018). Deltarune (Microsoft Windows, macOS, Nintendo Switch, Playstation 4) [Videojuego]. Estados Unidos: Toby Fox.

Torres-Toukoumidis, A., y Romero-Rodríguez, L. M. (Eds.). (2018). Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la comunicación y la educación (1ra edición). Abya Yala.

TribeTwelve. (2010, junio 5). Introducción—En memoria de Milo Asher.[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aBpDRPIPR4I>

Ubisoft. (2013). Far Cry 3: Blood Dragon (PlayStation 3, Microsoft Windows, Xbox 360) [Videojuego]. Montreal, Canada: Ubisoft Montreal.

Unesco. (s.f.). Analfabetismo | Global Education Monitoring Report. Recuperado el 26 de octubre de 2020, de <https://es.unesco.org/gem-report/tags/analfabetismo>

Valley, R. (2019). Love, Death & Robots: Zima Blue (Núm. 14) [Streaming]. En Love, Death and Robots: Passion Pictures Animation.

Valve. (2013). Dota 2 (Microsoft Windows, Linux, OS X) [Videojuego]. Washington, Estados Unidos: Valve.

Vandal. (2020). Estos son los juegos más vendidos de la historia: GTA 5 y Minecraft siguen imparables [Peridismo]. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350699532/estos-son-los-juegos-mas-vendidos-de-la-historia-gta-5-ya-es-tercero/>

Villa, D. (2009, septiembre 1). Historia de los videojuegos: Los inicios. Cultura informatica, (1) 1–28.

Wachowski, L., y Wachowski, L. (1999). The Matrix [Película]. Warner Bros.

Wright, J. (2016). Black Mirror. Nosedive (Núm. 8) [Streaming]. En Black Mirror. Netflix.

Xbox Game Studios. (2006). Gears of War (Xbox 360, Microsoft Windows, Xbox One, iOS, Xbox Series X/S) [Videojuego]. North Carolina, Estados Unidos: Epic Games, People Can Fly, The Coalition, Mediatonic, Splash Damage.

Xbox Game Studios. (2014). Halo: The Master Chief Collection (Xbox One Microsoft Windows) [Videojuego]. Washington, Estados: 343 Industries.

Zubizarreta, A. (1998). La aventura del trabajo intelectual cómo estudiar e investigar. PEARSON. USA