

Universidad Nacional Autónoma  
de México



Facultad de Filosofía y  
Letras

**LA ENCARNACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS: LA  
INMERSIÓN Y LA INTERACCIÓN COMO PARTE  
DEL PROCESO VIRTUAL DEL CUERPO**

Tesis para obtener el título de:

**LICENCIADO EN FILOSOFÍA**

Presenta:

**LUIS ALBERTO LÓPEZ VALDÉS**

Asesor:

**EDUARDO SEBASTIÁN LOMELÍ BRAVO**

Ciudad Universitaria, Ciudad de México, 2023





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## Índice

Introducción.....	1
Estado de la cuestión .....	9
Perspectivas generales de investigación .....	9
Géneros y clasificación.....	9
Lugares de juego.....	12
La participación en los videojuegos .....	15
La interactividad.....	19
Videojuegos, tecnología y marketing .....	21
Teoría clásica de la inmersión .....	23
Presencia y telepresencia .....	25
Interfaz y medio anidado .....	27
Reflexiones finales: cuerpo y medio .....	31
Percepción: la experiencia fenomenológica .....	35
Intencionalidad fenomenológica.....	36
Relevancia del problema de la percepción y de la actitud fenomenológica.....	37
Prejuicio del mundo.....	39
La fe perceptiva .....	40
El campo fenomenal .....	42
La <i>Gestalt</i> o la estructura.....	43
La Gestalt como esquema corporal .....	46
Cuerpo .....	48
Intencionalidad habitual e intencionalidad motriz.....	48
El objeto percibido como fórmula motriz .....	49
La adquisición de un hábito.....	51
La sensación. El comienzo hacía una estética .....	55
La profundidad del espacio .....	56
Síntesis: obra y expresión.....	59
El paso a lo virtual: del pasaje a la interrogación por lo virtual en los videojuegos .....	62
Etimología de la palabra lo virtual y la virtualidad .....	63
Concepciones filosóficas de lo virtual y la virtualidad.....	65
Procesos virtuales en los videojuegos .....	68

El concepto de lo virtual en la <i>Fenomenología de la percepción</i> de Merleau-Ponty.....	70
Las actividades ficticias de la virtualidad a partir de Merleau-Ponty.....	75
Actividades ficticias como actividades virtuales en los videojuegos .....	78
Tres elementos que considerar de la encarnación virtual .....	83
Interfaz.....	83
Los objetos virtuales.....	94
El mundo virtual en los videojuegos .....	109
Conclusiones.....	115
Referencias bibliográficas .....	124
Bibliografía.....	128

## **Agradecimientos**

En el trayecto largo y desesperanzador de abrir el tiempo junto con muchos a un estado conducido por la ansiedad y la incertidumbre debido a la pandemia es que esta tesis llegó a su punto final; como autentica marca de la escritura y no de los problemas. El débito es demasiado grande a quienes acompañaron el encierro y la preocupación.

En esta casa me acompañan dos mujeres enormes y sutiles que supieron darme todo el apoyo y el amor requerido. Ellas son mi madre y mi abuela. A mi madre le dedico en especial esta tesis, ya que sin todo el corazón que me da y que merece jamás hubiera sido escrita. Es por ello, como primer paso de mi carrera profesional, que me siento orgulloso de estar a su lado y de compartir las gratas sorpresas y los terribles desencuentros. Tu lectura de mis textos fue básica para obtener esa seguridad cuando uno se enfrenta a grandes retos, gracias por inculcármela. Me quedo cubierto de una tela frondosa, tenue y ligera para continuar sobre lo construido. A ella le doy mi esfuerzo.

Mi abuela también me acompañó en este trayecto, cada día más decaída y tripulante del barco del delirio. Su gran afecto hacía mí se mantuvo y sus preguntas preocupadas, sus historias añoradas, nuestras pequeñas complicidades nos convirtieron en grandes amigos. Es sobresaliente convertirse en amigo de tu propia abuela, palabra que quizá ella rechazaría para nuestra relación. En mi autentica creencia en nuestra dupla amistosa me siento con grandes expectativas sobre la comprensión de las limitaciones que el mundo impone. Acceder al otro y compartir con el otro es construir imaginariamente un espacio conjunto para el habitar. Gracias abuela, deliremos de nuevo juntos.

Ulises y Alan, tuvimos pláticas y parrandas jocosas, pero no solo me llevo el cumbión, el rock y el perro. He aprendido mucho de sus pensamientos vigorosos y penetrantes. De Ulises, como su nombre lo indica, aprendí a embarcarme en las travesías más abismales, a repartir con cuidado el silencio. Con Alan un sentimiento me embarga de amistad: el amor. Todo un año de vender birria juntos trajo debates con alegrías incomparables y constelaciones del conocimiento inconmensurables. Somos amigos transdisciplinarios, incluido Ulises.

Le agradezco a mi asesor, Sebastián Lomelí, por facilitarme textos y la oportunidad de una beca. Durante el proyecto PAPIIT fue emocionante escuchar las investigaciones diversas que convocaban un problema. No tuvimos tanta cercanía debido a la pandemia, pero sus palabras de reconocimiento son claves para no caer en la tribulación de la decepción ante la inmensa episteme contemporánea y sus problemas.

Agradezco al proyecto PAPIIT *Estética ambiental: investigación crítica de la representación del medio ambiente y los proyectos artísticos sobre la crisis ecológica* y al PROINV por la oportunidad de una beca y por las enseñanzas que obtuve al escuchar y leer a tan grandiosos y versátiles investigadores.

Por último, los esfuerzos que se requieren para el término de una tesis suelen ser grandes, en ese sentido también quiero reconocer y agradecer a todos los tesisistas el préstamo de su labor.

## Introducción

(..) la virtud de la incorporación, que explota la capacidad del cuerpo para tomarse en serio la magia performativa de lo social, es lo que hace que el rey, el banquero, el sacerdote sean la monarquía hereditaria, el capitalismo financiero o la Iglesia hechos hombre.

Bourdieu, El sentido práctico

Esta tesis se escribió con la intención de realizar una práctica fenomenológica en un campo específico del saber con el que pudiéramos discutir desde mi experiencia como jugador. Nos apegamos a la problemática central merleau-pontiana de la *Fenomenología de la percepción*, pero ahora con los videojuegos: la descripción de la percepción en los videojuegos. Es cierto que esto implica un acto de trascendencia, de ocuparse de una descripción del mundo intersubjetivo de la vida. Mas ello no debe entenderse como una evaporación de la consciencia o una escritura por encima de otras escrituras, o un tiempo que se supera a sí mismo, sino aquello que está en constante ambigüedad por su conexión con el mundo. Alcanzar la expresión con conceptos filosóficos y mantenernos allí, solo conduciría a un intelectualismo. Al ejercer entonces la trascendencia, se discute con los pensamientos sobre los videojuegos no con el fin de descubrir la entera verdad y su error o su absurdo<sup>1</sup>, sino de reconducir o re-conectar aquellos productos conceptuales con la existencia.

Uno de los principales objetivos de esta reconexión es aportar una perspectiva fenomenológica entre el cuerpo y los videojuegos. Aunado a ello teníamos que proporcionar una investigación sobre la dimensión virtual que acaecía en el cuerpo y los videojuegos. Por

---

<sup>1</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, (Barcelona, México y Argentina: Planeta Agostini), 53-54. Desde ahora las referencias a esta obra se citarán de la siguiente manera: FP, n. de páginas.

ello decidimos limitarnos a describir el proceso de virtualización entre los videojuegos, el medio y el jugador desde la perspectiva filosófica de Merleau-Ponty. Esto conllevaba, debido a la falta de un desarrollo teórico del concepto de la virtualidad en este autor, discutir la conexión entre los conceptos de cuerpo, virtualidad, actualidad y posibilidad. Para ello, tuvimos que recurrir a Levy y a Lewis principalmente, ejerciendo así una introducción más rigurosa de la virtualidad del cuerpo, abierta a través del videojuego. Debido a ello nuestros objetivos se vieron superados por otro más relevante: la producción conceptual que nos permitiera entender la dimensión propia del proceso de virtualización del cuerpo y su puesta en situación en los videojuegos. Esa capa apenas ha sido tocada, pero he aquí los antecedentes para futuras investigaciones.

Para aclarar el párrafo anterior hay que entender ciertas cuestiones. En el interés merleau-ponteano destacaba no hacer del cuerpo y de su estructura un mero sucedáneo del pensamiento, sino mostrar su carácter vivo. Para ello se recurre a las críticas del empirismo e intelectualismo, las cuales tratan de mostrar la organización sensorial como intersensorial; y de cómo hay una organización que precede a toda reflexión y que nos da ya un cierto mundo a partir de nuestra *Gestalt* perceptiva; actualizada en ciertas estructuras específicas. Con ello conformábamos una percepción vivida, pero tal nos hablaba ya de nuestro cuerpo vivido, ya que él es el que hacía las traducciones, combinaciones, suplantaciones, etc. en el campo intersensorial y que siempre organizaba lo que sentíamos antes de que nosotros acudiéramos con nuestra reflexión. El cuerpo vivido ofrecía su carácter primordial de ser-del-mundo, en tanto que desplegaba ese espacio exterior y de sí. El sujeto es redefinido en este espacio ambiguo como anclado al mundo en y por su cuerpo, en el que confía el cuidado del mantenimiento de su vida.

El cuerpo al que nos entregamos sin la menor duda nos relaciona inexorablemente con el mundo. Esta relación tiene siempre dirección, siempre está intencionada. La intencionalidad que encontramos allí es habitual, esto quiere decir que los objetos presentan posibilidades o exigencias a mi cuerpo y que se levanta como parte del objeto mismo. Además, este enlace entre mi cuerpo y los objetos es de una intencionalidad motriz, es decir, de movimiento-perceptivo. Esta dirección a su vez está anclada a una relación intercorporal que hace de los objetos compartidos con los otros, así como mi cuerpo en tanto que hace uso de hábitos aprendidos.

Con esta preparación teórica hicimos posible una experiencia viva de los videojuegos, pero había un impedimento o una trabazón. Cuando Merleau-Ponty reflexionaba sobre la obra artística, todas tenían una dimensión actual y virtual distinguible, ya que no implicaban por decirlo así un momento de una duplicación de la vida. Cuando las obras como el cine o la pintura lograban que a nuestra percepción se integrara una estructura o expresaran nuestra estructura perceptiva no requerían que nuestra intención habitual y motriz se desplegara efectivamente, se mantenía pues en lo posible de lo virtual del cuerpo. En los videojuegos la actividad era algo primordial y una actividad que requería del hábito. Por lo que al discutir lo virtual se nos mostró de relevancia que la actividad se diera en la interfaz, como lo actual, y que al mismo tiempo estuviera en situación y mundo virtual. Es decir, el jugador tenía que habituarse a la interfaz como un pre-reflexivo y estar en el mundo del videojuego.

Desde estas premisas nuestra tesis se hace presente. Se requería un proceso de virtualización desde la interfaz que condujera a poner en situación virtual al cuerpo en un mundo virtual. La interfaz ya contenía el elemento virtual de la anticipación, pero este a su vez tenía que virtualizarse, es decir, dejar espacio a un nuevo campo virtual que fuera el de

los videojuegos. Se da una reduplicación debido a que realmente hacemos cosas virtuales en los videojuegos, o que nuestro cuerpo hace cosas en los videojuegos. Con esta tesis ya tocamos los tres puntos antes dichos, ya que la intersensorialidad y la Gestalt del jugador se organiza a partir del juego en consonancia con la propia. El medio es a su vez lo actual que hace posible una nueva capa de virtualidad para el despliegue de la actividad; por último, el propio mundo de juego con sus objetos, estética, mecánicas y dinámicas.

Dada esta introducción, la tesis se divide en cinco capítulos. El *Estado de la cuestión* está dirigido a plantear las problemáticas tratadas en los videojuegos. Es el lugar de entrada, de interrogación un poco caótico; confirmo. En él, iremos enarbolando nuestro problema y haciendo algunas intervenciones de la actualidad del videojuego que superan una problemática centrada en la percepción. Esto se hace con la intención de no olvidar las múltiples relaciones y dimensiones que tienen los videojuegos como producto cultural. En esa medida este apartado mantiene con la tesis entera una tensión irreductible que intensifica la puesta en duda de lo dicho aquí.

Continuamos con el autor desde el que trabajamos. Merleau-Ponty tiene el impulso de fenomenólogos como Heidegger, Ortega y Gasset, Simone Weil o Michel Henry. Comparte con ellos la oposición al pensamiento moderno que organiza desde la consciencia o la razón y que deja de un lado la experiencia propia y la singularidad del viviente. Se interpelan por ese viviente engarzado al mundo, sin la división entre sujeto-objeto.

Este principio imperante de vida se expresa en Merleau-Ponty con la defensa de la consigna husserliana de volver “a las cosas mismas”. La consigna quiere decir que regresemos a las apariencias, a aquello que es de hecho tan obvio. La investigación de lo obvio tiene como método por excelencia la reducción. Los especialistas aún debaten si

Husserl se dirigía hacia un Yo trascendental o hacia el mundo vivo. Husserl ha dejado abierto el campo, es decir, lo que plantea es más bien el problema de: ¿a dónde se conduce la reducción?

Uno de los aportes merleauPontianos más importantes es ofrecer una respuesta en su filosofía: “es imposible una reducción completa”<sup>2</sup>. No está cerrada frente a un *cogito* que quiere una identificación absoluta y mantenida entre las cosas, pero que a su vez niega que su sentido, su compromiso y su valor está aportado por todo lo que él manda y dicta, sino que su fundamento es la oposición primordial, pero a la vez su posibilidad. El Cogito es de un cuerpo que es de un mundo, es decir, “ser-del-mundo”.

El pensamiento es de un aquí y ahora que al mismo tiempo nos sobrepasa en pasado y futuro en nuestra escritura, ya que solo puede ser expresado por ella. No hacemos aquí filosofía de otra manera, o al menos ese ha sido nuestro compromiso y uno de nuestros objetivos. Para cumplirlo se debía, no producir un “pensar sobre los videojuegos”, sino ir a la facticidad de los mismos. Nos movimos parcialmente a esa facticidad, pensamos junto con desarrolladores, pero no únicamente, sino también con teóricos y jugadores<sup>3</sup>. En este sentido, no somos fieles a la filosofía de Merleau-Ponty. Pero creo que no hace falta, porque desde un inicio no es posible recomenzar la fenomenología ni a la filosofía; y no lo digo con pesar, sino con cierto cinismo o descaro.

Este es el proyecto fenomenológico que decidimos seguir y el cual es nuestra carta de presentación frente a los demás investigadores que tengan interés por los videojuegos.

---

<sup>2</sup> FP. 14.

<sup>3</sup> Aquí le debemos mucho al Seminario de video-game studies por las reuniones para discutir diversos temas.

Advertimos que esto requirió que no nos amurallamos en la intelectualidad, en el saber de sabio, ni mucho menos de filósofo, sino desde la tensión con nuestro objeto. Por eso enarbolamos un marco teórico desde Merleau-Ponty para, dadas las condiciones, reconducirnos al mismo videojuego. Esta reconducción nos alegra y motiva, ya que advierte y lanza a la investigación, a la duda, a la ambigüedad y al mundo mismo dónde estamos y somos.

El segundo capítulo y el tercero siguen la ruta mencionada, son el marco teórico planteado desde Merleau-Ponty. Su separación se debe a una puesta en juego de la presentación misma que hace Merleau-Ponty en la *Fenomenología de la percepción*, pero que encuentra su justificación en que en el primer apartado planteamos las problemáticas que permiten el paso de una teoría meramente de la percepción a una teoría en el cuerpo. La primera parte nos presenta las posiciones fenomenológicas de Merleau-Ponty frente al objetivismo e intelectualismo y los conceptos fundamentales que nos alejan de estas dos posturas. Así podremos transitar a comprender el cuerpo en su intersensorialidad, su relación con los objetos y su experiencia estética.

Planteadas las principales posiciones de nuestro autor francés, comenzamos la discusión con él. Recurrimos a los conceptos de virtualidad y virtual para poder abrir todo un campo de acción “fuera” del mundo natural. Nos vimos en la necesidad de hacer un rastreo de estos conceptos en la *Fenomenología de la percepción* y conectarlo con Bougzalate, Diodato, Lewis y Pierre Levy que han reflexionado en la misma dirección. En los apartados siguientes *Las actividades ficticias de la virtualidad a partir de Merleau-Ponty* y *Actividades ficticias como actividades virtuales en los videojuegos*, fuimos conducidos a diferenciar entre las diferentes actividades virtuales y la participación de lo actual en ellas. Solo así pudimos

considerar el proceso de virtualización que acontece en los videojuegos en referencia a su diferenciación con el proceso virtual de la carne mantenido como horizonte de anticipación. Además, en ese mismo proceso pudimos considerar la relevancia de la interfaz como ancla y despliegue, como lugar de tensión y de hábito.

*El paso a lo virtual: del pasaje a la interrogación por lo virtual en los videojuegos*, fue pensado como nodo, y en ese sentido coadyuvó en la tesis a realizar un trayecto a la consideración de lo virtual frente a la permanencia de un supuesto mundo natural que regiría nuestra percepción. En este sentido transitamos a una fenomenología que fuera capaz de considerar otros modos de estructurar la percepción sin centrarse en la percepción natural. Al mismo tiempo transitamos a las problemáticas actuales al introducirnos a la discusión del concepto de virtualidad, buscando un aporte desde Merleau-Ponty. El mismo lector notará que quedan a la espera muchas problemáticas delicadas y de rigurosidad filosófica a partir de esta discusión.

En *Tres elementos que considerar de la encarnación virtual*, capítulo cinco, nos dedicamos a reconducir los conceptos que expusimos y los que, con acierto y desventura, intentamos producir. Posicionados en ellos conversamos con Betts, Biocca, Cabañas, Deleuze, Diodato, Juul, López Sáenz y Ramírez Cobián para aclarar diversas problemáticas. Comenzamos con la diferencia de la interfaz con respecto del cuerpo. Resaltamos su oposición y constante actualización en relación con lo virtual del cuerpo. Luego discutimos la organización sensible de los objetos, dando primacía a una relación con las cosas virtuales que permite moverse entre imágenes y cosas. Concluimos la discusión sobre el valor de la experiencia del mundo virtual en la experiencia del jugador, desde el marco que hemos establecido para trabajar.

El lector podrá apreciar el trabajo de tránsito del pensamiento sobre un autor que ofrecía herramientas favorables para investigar sobre los videojuegos. En tiempo simultáneo podrá apreciar la fuerza que se exigió para que los videojuegos intervinieran en la escritura, no haciéndolos sucedáneos del pensar y arribar únicamente a conceptos relevantes para la filosofía.

En *Conclusiones* se puede encontrar el recuento que la marea del capitulado trajo a nuestras costas, señalando los apartados correspondientes para cada conclusión. Se hace patente la necesidad de nuestra diferencia fundamental de las actividades ficticias para la comprensión del proceso de virtualización del cuerpo. Se trata además una de las críticas a Merleau-Ponty.<sup>4</sup> Con respecto a esto, es necesario un cambio profundo en la propia obra de Merleau-Ponty para dar cuenta de ese mundo cotidiano que se hace en los videojuegos. Hacemos notar, bajo la idea de expresión señalada en esta tesis, que nuestra defensa solo concibió su forma actual hasta la conclusión de la escritura. Por último, señalamos las limitaciones y las aperturas que esta investigación tiene y deja.

---

<sup>4</sup> Tal introducción debe entenderse en el sentido de escarbar al nivel de suelo la obra merleaupontiana y, al mismo tiempo, arriesgar a adaptar exterioridades a tal concepción.

## Estado de la cuestión

### Perspectivas generales de investigación

La primera clase que di equivocadamente comencé por preguntar a los alumnos: ¿qué es la estética? Vi las caras de todos ellos, y me desanimé por completo; no pude continuar hilando ideas. Preguntar qué son los videojuegos conduce a la misma cara de hastío, porque se presupone que el que lanza la pregunta espera una respuesta esencial. Por el contrario, si más bien la pregunta es problemática, si se deshace con el tiempo, si está cara de hastío se transforma en una de curiosidad, cansancio y fervor por las leves determinaciones del conocimiento que se van creando entre nosotros a partir del saber, entonces podremos atisbar varios rumbos hacía los cuales dirigirnos. Se alzan dudas sobre lo que decimos, cuestionamos nuestra experiencia particular, nos detenemos en esas unidades irreflexivas que sostienen nuestro discurso o el de los otros. Sólo entonces la pregunta surge desde la experiencia de negatividad, de encontrar los límites y al mismo tiempo la angustia de no saber. Las positividades que vienen a continuación forman parte de ese proyecto negativo del que podemos sostenernos.

### Géneros y clasificación

Al meter en rejillas a los videojuegos, los acomodamos y los hacemos comprensibles. Clasificarlos es una de las maneras en que podemos aprehenderlos. Las clasificaciones más

comunes suelen usar la herramienta del género. Berens y Howard<sup>5</sup> proponen una taxonomía de siete categorías: acción y aventura, carreras, disparos en primera persona, plataforma y rompecabezas, juego de rol, estrategia y simulación, deportes y Beat 'em ups. Estas clasificaciones sirven incluso en los modos en los que las tiendas organizan sus productos, como ejemplo de la importancia de la división en géneros, podemos ver tres tiendas: Steam, Eneba y GOG.COM.

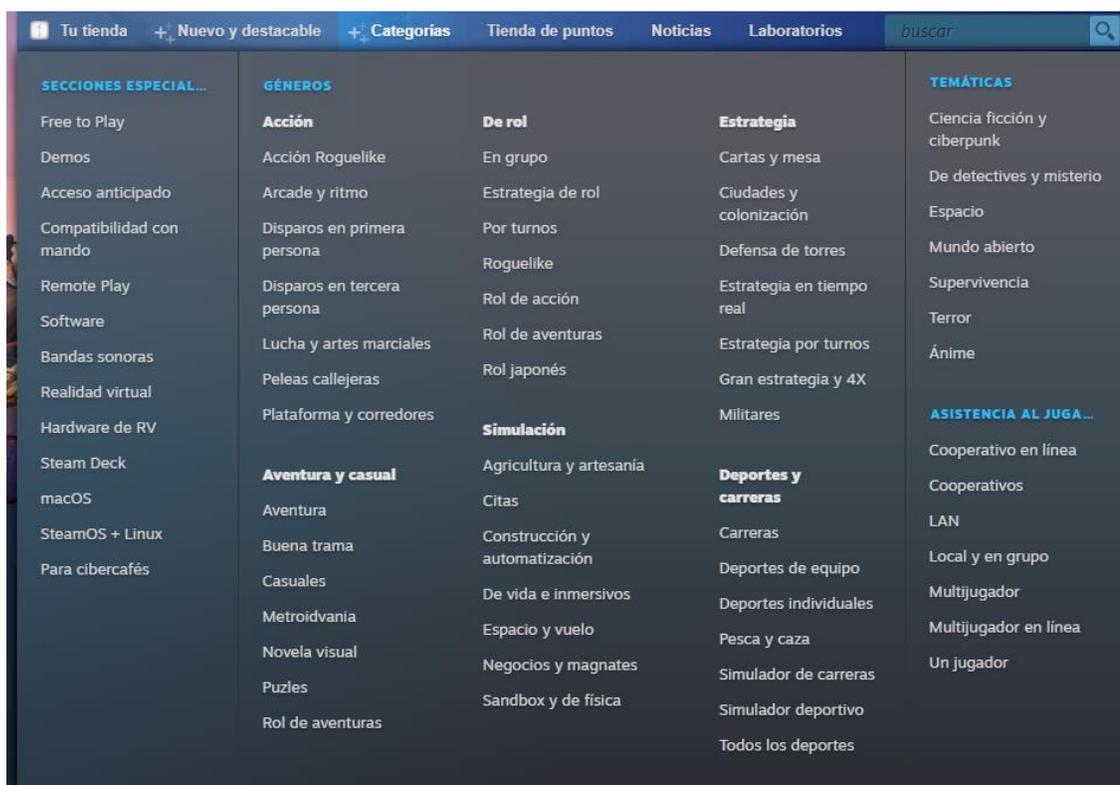


Fig. 1 Captura de pantalla obtenida el 17/08/2021 de la aplicación de Steam.

<sup>5</sup> Kate Berens, y Geoff Howard, *The Rough Guide to Videogaming 2002* (Londres y New York: Rough Guides, 2001), 25-26, citado en James Newman, *Videogames* (London: Routledge, 2004), 11. Se ha consultado *The Rough Guide to Videogaming* de Berens y Howard 2002 (Londres, EUA and New York: Rough Guides, 2008), sin encontrar una lista de los tipos de videojuegos. Se podría rastrear en esta lista los géneros y tipos de juegos propuestos, pero no asegura que los autores solo consideren que existan tales géneros ni tipos.

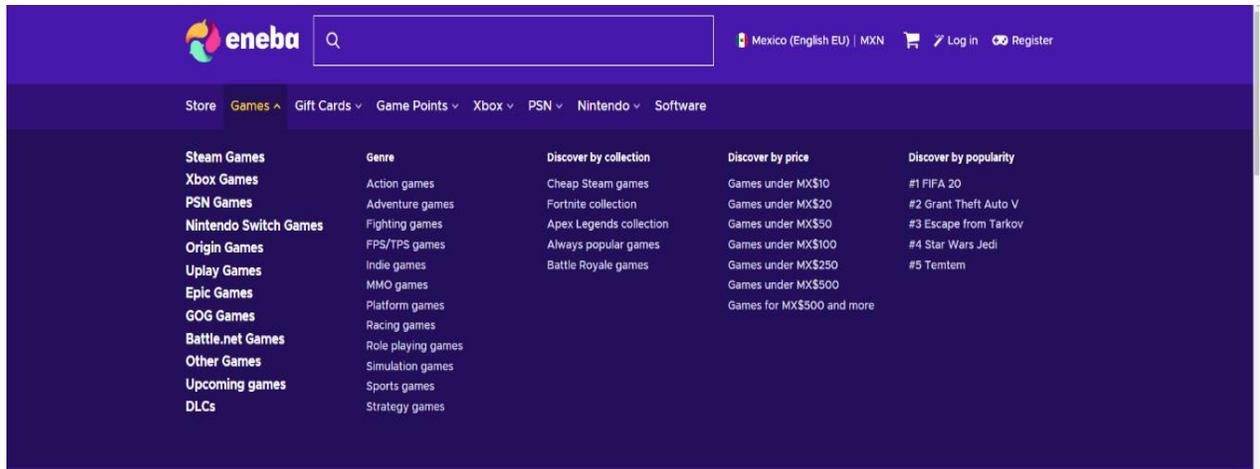


Fig. 2 Captura de pantalla obtenida el 17/08/2021 de la tienda de Eneba.

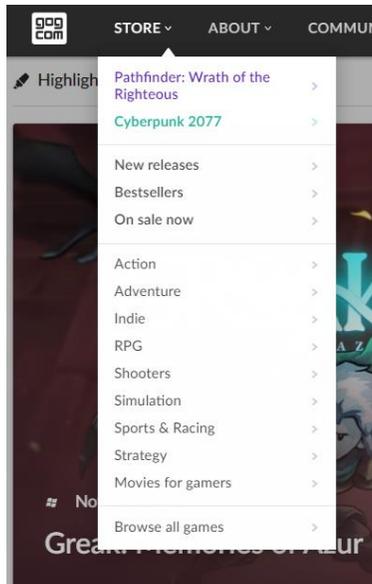


Fig. 3 Captura de pantalla obtenida el 17/08/2021 de la tienda GOG.COM

El punto interesante de Newman, respecto a las clasificaciones de géneros, es que gracias a un análisis de ellas se puede proveer una estructura de cómo funciona esta, además de ofrecer información sobre las expectativas de la audiencia<sup>6</sup>. La industria puede evaluar el impacto de los videojuegos en un cierto marco sociocultural, permitiéndose comparación entre videojuegos. Siendo posible para ellos idear o considerar al videojuego como una

<sup>6</sup> Newman, *Videogames*, 12.

fórmula que un jugador poco sofisticado aceptará. Los jugadores en cambio producen ideales sobre lo que un juego debe de ser bajo un cierto género y bajo ese ideal exigen o critican un cierto tipo de videojuego, negando lo que ese videojuego puede y hace como obra particular. Aceptar estos presupuestos nos debe de llevar a pensar cómo se organiza el mercado de videojuegos, en la relación entre la industria y los ideales de los jugadores. Eso es importante porque notamos cómo las plataformas de consumo distribuyen y organizan a los diversos videojuegos.

Cabe señalar que el videojuego no se deja atrapar únicamente por el género. Geoff Holland ofrece una clasificación de cinco elementos interconectados para analizar los videojuegos, privilegiando sobre todo el apartado técnico: gráficos, sonido, interfaz, jugabilidad e historia<sup>7</sup>. Esta clasificación divide al videojuego en los medios y sus procesos. Una pregunta sencilla es: ¿qué pasa si falta alguno de ellos en algo que se pensó como un videojuego por parte de un diseñador y que se acepta por la comunidad como un videojuego? Independientemente de este problema una clasificación más general permite que se pueda analizar teóricamente una mayor cantidad de juegos e identificar al paso sus técnicas distintivas.

### Lugares de juego

Cuando jugamos siempre estamos en un lugar que nos ofrece algo y al cual respondemos o actuamos. En los espacios se integran los movimientos corporales que se van sedimentando en el cuerpo al recorrerlo. Los espacios arquitectónicos son variados en su producción de experiencias y de sentido; tienen existencia para la percepción en tanto son

---

<sup>7</sup> Geoff Howland. “Game Design: the Essence of Computer Games” (1998) <http://www.lupinegames.com/articles/essgames.htm>.

pesados o ligeros, amplios o minúsculos, luminosos o lúgubres. Tal característica atmosférica, de recorrido se conjuga con los espacios virtuales, no separándose de ellos sino remediándolos<sup>8</sup>. Considérese como ejemplo el caso de los juegos *Elden Ring* (2022, FromSoftware) o *Grow Home* (2015, Ubisoft); son esos mundos abiertos que se van condensando o volatilizando, según sea el caso, con tan solo mover a nuestro avatar a través de sus campos, paramos, o montañas que tienen enemigos, animales, o secretos escondidos. Caminar un mundo, darle una primera ojeada, sería sentir primero el peso de todo el mundo virtual, de su atmósfera, de cómo nos acoge en él.

Los videojuegos no pertenecen a un solo espacio, se distribuyen, ya sea digital o analógicamente.<sup>9</sup> Uno de los primeros espacios para el gran consumo fueron las *salas arcade* que se diferencian en varios puntos importantes de los actuales lugares de juego: la interacción corporal con las personas que iban a las *arcade* a aprender, observar, jugar o a ver; el sistema de monedas que hacía uso de juegos breves y de constante reinicio; el sistema de competencia por medio del puntaje; y la interacción que se tiene con la máquina. Por eso, no es solo una dimensión del espacio la que se considera al jugar videojuegos, sino dos: la del juego y la del jugador en el espacio.

Cuando las consolas y los PCs irrumpen en el hogar esto comienza a cambiar. Y en este tránsito, algunas formas de los *arcades* en el sistema de los videojuegos para el hogar se mantienen. Por ejemplo, *Super Mario Bros* posiciona en las esquinas superiores de la

---

<sup>8</sup> Jay David Bolter y Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (EUA: MIT Press, 2000), 57.

<sup>9</sup> Llamaremos espacio carnal a lo que generalmente se le llama espacio real.

pantalla el puntaje y el tiempo en que realiza cada jugador. Esta competencia de los juegos *arcade* era impulsada por las compañías como Nintendo y Sega.

No solo el hogar se ve transformado y con ello los jugadores y la expectación del juego, sino que se crean nuevos espacios para jugar. Los cibercafés son una prueba de ello y, sin fines de lucro, los dormitorios de las universidades o los apartamentos de universitarios se convirtieron en lugares de juego, ya sea individual o grupal. Mostrando sus diferentes resistencias o facilidades a incluirse como lugares de juego, sobre todo por las diferencias de género<sup>10</sup>. Por lo que las experiencias en comunidad e individuales de construcción de sentido serán diferentes en tanto los lugares de juego y las prácticas de convivencia de esos lugares.

Los juegos modificaron los espacios de ocio y a su vez las prácticas de género<sup>11</sup>. En cada uno de estos espacios el juego se presta para prácticas de género que liberan o que buscan ser oprimidas, pero al mismo tiempo el videojuego parece pretender posibilitar una práctica de resistencia. Los videojuegos permiten una experiencia de habitar otro cuerpo, lo cual puede satisfacer temporalmente la insatisfacción del propio y un cuestionamiento sobre el propio en relación con ese otro. Aunque, no siempre la construcción de la representación sea favorable, por ejemplo, con Lara Croft<sup>12</sup>. Otro nivel, puede ser solo la personalización del personaje, aunque en muchos casos relacionada con la elección del sexo propio, que

---

<sup>10</sup> Holin Lin, “Body, space, and gendered gaming experiences: A cultureal geography of homes, cybercafes, and dormitories”, en *Beyond barbie & mortal combat: New perspectives on gender and gaming*, eds. por Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner y J. Y. Sun, (EUA: MIT Press 2008).

<sup>11</sup> Nina Alejandra Cabra, “Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género Nómadas” (Col), núm. 39, octubre, 2013.

<sup>12</sup> Véase Diane Carr, “Playing with Lara, en ScreenPlay”, en *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, eds. por Geoff King y Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002).

permite que la proyección en ese personaje sea acorde a las fantasías y deseos de los jugadores<sup>13</sup>.

### La participación en los videojuegos

¿Qué hace a los juegos tan atractivos? Una de las respuestas es la telepresencia; ésta permite la experimentación, la motivación y otros procesos de la conciencia<sup>14</sup>. ¿La telepresencia como la presencia es estar consciente de aquello que está frente a mí? Pondré en pausa esta discusión para más adelante. Rouse propone que los jugadores van a los juegos porque quieren un reto, socializar, una experiencia inmersiva en solitario, emociones o exploración, en suma, los jugadores quieren actuar bajo figuras fantásticas en un entorno controlado y emocionante<sup>15</sup>. Livingston en un estudio enfocado a la población infantil con respecto a los juegos de computadora comenta que las palabras que más se repiten en relación con él son control, reto y libertad. Indicando la relevancia de la agencia en los videojuegos, al menos en la población infantil<sup>16</sup>.

Al menos una condición esencial del juego es la acción, todo juego presupone que haya actores. En los juegos de mesa, como en *Dungeons and Dragons*, hay un reparto de roles. Con la implementación de la digitalización de los juegos se consiguió que todos los

---

<sup>13</sup> T.L. Taylor, "Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds", en *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder. (London: Springer-Verlag, 2002). Faltaría una reflexión sobre tomar la posesión de los animales, por ejemplo. Cabra, en "Muñecas de plomo y soldaditos de trapo" (cfr. nota 11), reflexiona sobre cierta posesión de cuerpos de este estilo, pero me parece que debería limitarse al género, ya que parte de una reflexión sobre él.

<sup>14</sup> Frank Biocca, "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, n. 2, (1997), se accedió el 29/01/2023, doi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x>.

<sup>15</sup> Richard Rouse, *Game Design Theory and Practice Plano* (Texas: Wordware Publishing 2005), 2-8.

<sup>16</sup> Sonia Livingstone, *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment* (London: Sage, 2002), 231.

participantes fueran jugadores y que ninguno fuera referí o maestro del juego; aunque siempre se puede considerar la posibilidad de que se pueda ser jugador y maestro de juego al mismo tiempo. Ahora todos podrían disfrutar, durante la partida, de la emoción de participar en la creación de la historia, de la exploración, de la personalización de sus personajes, etc. En este punto en que los jugadores están en el mismo nivel se valdrán de sus capacidades, pero las capacidades no solo se tenían, sino que se obtenían. Los jugadores a través de su acción esperan recompensas en un ambiente controlado, es decir, esperan mejorar a través de varios intentos para obtener gratificaciones, como ítems, armaduras, armas, etc. Esto implica un sistema de repetición y práctica. Asemejándose a las prácticas del deporte.

Todo deporte, además de práctica, requiere que la persona se habitúe a todos los elementos de su propio deporte, es decir, tiene que saber intuitivamente que si lanza la pelota con una intensidad y dirección, tocará la línea límite de la cancha; o que si toca el balón de un cierto modo durante un recorrido, entonces podrá pasarlo o anotar. Los videojuegos exigen la misma capacidad de habituarse, primero a la interfaz y luego a cada juego en particular; unos exigen esto más que otros. El atractivo está, en parte, en esta capacidad corporal de habituarse, de mejorar en nuestras habilidades y de con cuanta intensidad y esfuerzo se ven esas capacidades comprometidas con los videojuegos.

La tensión en los videojuegos –entre participación y contemplación– generaba un problema entorno a las llamadas cinemáticas<sup>17</sup> que interrumpirían la acción de los jugadores. Aunque sea un asunto problemático teóricamente, los jugadores se muestran dispuestos a experimentarlas mientras no se sientan artificiales o fuera de lugar<sup>18</sup>. Según Rouse el

---

<sup>17</sup> Escenas donde el jugador solo observa secuencias de gráficos.

<sup>18</sup> Rouse, *Game Design*, 12.

videojugador está en el centro de la acción y las cosas, él se dirige hacia estas últimas y ellas le proponen acciones que requieren de su compromiso y práctica. Es importante destacar que no presupone una visión en primera persona, debido a que se dan diferentes sistemas de cámaras, es preferible caracterizar esta experiencia como un “estar allí”<sup>19</sup>, un desplazamiento hacia otro espacio. Aunque para Rouse ese espacio debe ser siempre jugable, en una contraposición entre interactividad versus la pasividad narrativa<sup>20</sup>.

Newman afirma que un buen desplazamiento, que se entiende como la formación de un buen *gameplay*, tiene la consecuencia de que los jugadores pierdan la consciencia medible del tiempo, se abstraigan de su entorno<sup>21</sup>. Esto conlleva el supuesto de que el desplazamiento hacia otro espacio solo puede darse en el sentido de la inmersión como atención. Más allá de solo estar en un lugar que nos deje atónitos o absortos conviene preguntar si un espacio nos puede dar lugar siendo él mismo crítico, haciendo de nuestra relación con él problemática, es decir, que produzca preguntas sobre las relaciones que forjamos en él y por él. Hay una pasión excesiva por la inmersión y la interacción que cualquier cosa que la rompa es relegada por el hecho de la ruptura, pero si el fin de los videojuegos es fundamentalmente producir inmersión e interacción, entonces es un arte que no podrá ni podría pensar su medio bajo sus propias técnicas y conceptos<sup>22</sup>.

En este sentido, hay varios niveles en que se puede pensar que durante el juego el mismo juego se problematice<sup>23</sup>. ¿Todo juego debe ser entretenidos? *Mountain* (2014, David

---

<sup>19</sup> Newman, *Videogames*, 17.

<sup>20</sup> Rouse, *Game Design*.

<sup>21</sup> Newman, *Videogames*, 18.

<sup>22</sup> Este hecho de la inmersión y la interacción cómo los más relevante parece más un fin de las grandes productoras de videojuegos. Lo que fue novedad ahora está al servicio de las grandes empresas (Adorno)

<sup>23</sup> Jesper Juul, *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge-Massachusetts: The MIT Press, 2005), ya señala que hay casos limítrofes y en ese sentido, todo caso limítrofe está problematizando los paradigmas tanto de hacer videojuegos como de hacer géneros.

O'Reilly) es un buen ejemplo. En este videojuego se simula que estás en una isla montañosa y pasas el tiempo, mientras no se la mueva ella toma su propio curso. Además, tienes la posibilidad de por medio de un teclado en la pantalla o usando el periférico componer música mientras tu montaña rota, haciendo pasar los días<sup>24</sup>. *Mountain* sobre todo relaja, permite un tránsito de la relación a la tensión de presentar la naturaleza como intervenida. Desde una perspectiva kantiana de lo agradable como aquello que place a los sentidos en la sensación, *Mountain* no es entretenido. Otro caso es *Blind Legend* (2015, Dowino), que indirectamente hace tambalear la preponderancia y supremacía de los medios gráficos y su necesidad. En este videojuego se toma posesión del caballero Edward Blake, quien tiene que salvar a su esposa. La narrativa se quedará en un cliché, pero al quitar todo elemento gráfico y proponer una experiencia de juego por lo aural uno se sorprende con un nuevo goce. Y no solo hay goce, también está la sorpresa de que se pueda hacer un videojuego así, de qué sea necesario tanto trabajo tecnológico solo para sorprender a la mirada técnica y qué es entonces lo importante para que el cuerpo goce, quiera, repita y aprehenda de jugar. Desde la idea de *gameplay* ética de Sicart<sup>25</sup> es posible imaginar un juego en que se nos haga conscientes de la manera en que el videojuego nos impulsa a decidir o a experimentar decisiones morales. Es decir, parte de la experiencia del videojuego sería poder sacarnos en un cierto nivel de él, rompiendo con esto la inmersión mágica y exuberante.

---

<sup>24</sup> Durante el curso del tiempo en la montaña aparecen objetos culturales (carros, vasos de café, pelotas, etc.). Como si nos quisiera decir que la naturaleza se incrusta de objetos culturales al pasar nosotros el tiempo allí, nosotros somos el componente cultural en el universo. La naturaleza que vemos es una representación cultural que representa a través de objetos y nuestro paso tranquilo en ella nuestra intervención incluso desde una supuesta contemplación.

<sup>25</sup> Miguel Sicart, "Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la *Gameplay* Ética", *Comunicación* 1, n. 7, (2009).



Figura 4: *David O'Reilly, Mountain.*

### La interactividad

Esto nos conduce al problema de la interactividad. Hay autores que se decantan directamente por desconfiar de ese término por tener una carga del léxico físico y funcional<sup>26</sup>. Pero otros la defienden como parte central de la actividad del jugador, como un concepto clave para discriminarlo de otros medios como la televisión y el cine. Frasca defiende la interactividad como la manipulación que realiza el jugador durante su performance para afectar una transformación en el juego o el texto interactivo<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1997).

<sup>27</sup> Gonzalo Frasca, "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate Masters Thesis" (Tesis de maestría, Georgia Institute of Technology, 2001), <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis/>

La importancia de este concepto se encuentra en la necesidad de distinguir los medios audiovisuales entre sí. Así podemos diferenciar la relación del videojuego con respecto a la televisión tradicional. La televisión no podría ser considerada interactiva; a pesar de que nos permite cambiar de canal, subir de volumen, entre otras acciones, es evidente que ninguna de ellas permite que afectemos directamente el contenido o la estructura del contenido de la televisión,<sup>28</sup> mientras que el videojuego favorece que el contenido o su estructura sean alterados. Pero aún más importante que la alteración es que el videojuego permite una experiencia de elementos complejos interconectados que demandan y facilitan diferentes grados y tipos de participación<sup>29</sup>.

Por otro lado, el término de interactividad tiene que ser más precisado. La interactividad es una actividad de intercambio entre usuario y sistema<sup>30</sup>. Boulaghzalate diferencia entre tres tipos de interactividad: la funcional, la intencional y la relacional. La primera refiere a la lógica y ergonomía de intercambio de información de los dispositivos mecánicos, electrónicos o simbólicos utilizados para facilitar el intercambio de información entre el usuario y el ordenador. La intencional es la que designa la parte del programa “que establece y gestiona el protocolo de comunicación entre el usuario y el autor del software”<sup>31</sup>. Es con esta que la interactividad se vuelve parte esencial del mensaje, ya que el usuario tiene que hacer uso de los dispositivos y signos para poder “reconstruir” el sentido. La interacción

---

<sup>28</sup> Este argumento no puede ser del todo válido, ya que las televisiones según el uso de una plataforma pueden permitirnos una cierta interacción sobre la estructura del contenido. La película *Black Mirror: Bandersnatch* producida por Netflix permite elegir a través del control opciones para las acciones del personaje. Aunque esto depende de una definición del videojuego que como se debe aclarar en la introducción es todavía una Venus sin arqueólogo.

<sup>29</sup> Newman, *Videogames*, 27. Esta respuesta no es satisfactoria ya que se puede preguntar si de alguna manera la televisión no exige lo mismo. Definir el concepto de participación es de suma importancia.

<sup>30</sup> Hamza Boulaghzalate, “Espectros de lo real. Virtualidad y mundos posibles en la literatura y el cine posmodernos” (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, 2014), 182.

<sup>31</sup> *Idem*.

relacional refiere a un uso comunicacional en un contexto interpersonal (uno a uno). Los videojuegos incluirían los tres tipos de interacción, aunque no todos los videojuegos lo incluyan.

La interacción entendida como participación con un sistema tiene un comienzo enajenante. Desde la reflexión de Adorno sobre la democratización de la radio, la televisión y el cine se puede concluir que los videojuegos han desarrollado la participación de los otros medios de la industria cultural, incluyendo un nivel propio dentro de la simulación. Cabe señalar que tendría que entenderse “videojuegos” como industria cultural, como la misma ESA (Entertainment Software Association) lo escribe “video game industry”, aunque no con el tono y todos los matices de Adorno. La necesidad de la participación, incluida con más potencia en la gamificación de la educación, de lugares de trabajo, etc., estaría al servicio de la industria, debido al poder que adquiere la técnica sobre la sociedad. Este poder se da en los fundamentos de los videojuegos, inmersión e interactividad, que en sí mismos ya demarcan un poder sobre el espectador aunado a las intenciones de la industria. Pero no es este poder, de toda inmersión e interactividad, el que tiene en su lógica misma la enajenación, sino del papel que ha tomado la técnica en la lógica económica<sup>32</sup>.

### Videojuegos, tecnología y marketing

Los videojuegos están ligados desde su inicio a la tecnología. ¿Cuáles es el futuro de la tecnología para videojuegos? El discurso de la publicidad y el marketing de las últimas

---

<sup>32</sup> Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, *Dialéctica de la ilustración* (Madrid: Trotta, 2003).

generaciones de consolas, que fueron construidas específicamente para jugar videojuegos<sup>33</sup>, frecuentemente hacen referencia al poder de procesamiento o de las capacidades audiovisuales del sistema. Este proceder comenzó el siglo pasado.

La *Sega Mega Drive* utilizó esta estrategia de venta contra Nintendo; con anuncios publicitarios intentaron descartar los procesadores de la consola de Nintendo como anticuados y lentos. Hasta ahora las consolas utilizan estas mismas campañas para competir entre ellas, además de la exclusividad de sus juegos. Newman señala que las referencias al aumento del procesamiento de datos son redundantes y deberían ser desechadas como una rutina de marketing de humo y espejos<sup>34</sup>. El desecho de este umbral de las prácticas del discurso es injustificado, ya que se entreteje con varias capas de formación de los usuarios, espectadores y jugadores, y de los espacios de los videojuegos. Más la cita de Newman es para abrir una problemática: ¿es suficiente la tecnología de las consolas para hacer atractivo los videojuegos? No hay mucho que meditar para dar una respuesta. El texto de Newman no ha presenciado las convenciones de lanzamiento de las nuevas consolas, ya que en la actualidad van acompañadas de las posibilidades gráficas que podrían alcanzar y en algunas ocasiones muestran el *gameplay* del juego. Creo por ello que al menos el procesamiento, los gráficos y la jugabilidad van acompañados de alguna manera con el desarrollo tecnológico en las campañas de marketing.

La segunda problemática que se asociaría con los humos del marketing puede ser formulada de este modo: ¿el desarrollo tecnológico es equiparable con videojuegos

---

<sup>33</sup> Intento evitar discutir el campo de las computadoras personales y el de los teléfonos móviles porque su marketing tiene otra organización a mi parecer; aunque hay una línea de teléfonos móviles hechos específicamente para videojugadores.

<sup>34</sup> Newman, *Videogames*, 31.

superiores o con un mejor *gameplay*? A esta pregunta agregaría: ¿el desarrollo tecnológico se puede equiparar con la generación de acontecimientos en los videojuegos? Lo que quiero señalar es la creación de videojuegos a partir de nuevas tecnologías, ampliar las posibilidades que hay en los videojuegos y de allí partir para generar un cambio en su desarrollo. Por ejemplo, tenemos la creación de narrativas interactivas para computadoras y un poco después la implementación de imágenes en esos mismos tipos de videojuegos. Un caso específico en el cuál las respuestas a las preguntas son afirmativas, es con la introducción de modificadores a las máquinas de las salas arcade, cuando no había una diferencia tan tajante a la hora de la implementación entre tecnología, *gameplay* y estética.

La industria de los videojuegos ha cambiado con la tecnología, es innegable. El estudio de esta relación parece requerir una perspectiva de doble partida: en los discursos del marketing y el discurso de los diseñadores e ingenieros. Con ello se podrá, como señala Newman<sup>35</sup>, ver la relación entre tecnología, diseño y potenciales de jugabilidad.

### Teoría clásica de la inmersión

Un pasillo con paredes de mármol, un piso cuadriculado y una obscuridad que palpita de vida, ¿cuánto tiempo invita a observarla?, ¿cuánto tiempo esperaremos para actuar? Esta obscuridad palpitante, y que por eso mismo habría de generar una breve luminosidad entre cada palpito, tiene un atractivo petrificador. El tiempo se alarga como círculos sobre círculos vueltos a vivir: un Sísifo, escaleras laberínticas, manos sobre manos, mundos colisionados. Reaccionamos, ¿acaso esperábamos ser tragados por ella? Sigue su palpito lento y nos

---

<sup>35</sup> Newman, *Videogames*, 31.

empuja como invitando a adentrarnos. Su carne parece aumentar con cada nota de luz, y se siente debajo, en las plantas, una orquesta parda y frondosa. Súbitamente nos es fértil, su luminosidad ritmológica obtiene la confianza de la piel descalza, su base frágil se sostendrá hasta alcanzar el corazón de la proyección de todo este espectáculo.

Espero que, así como yo he escrito desde ese lugar, quien lee también haya podido tomar el ascensor a la imaginación. Supondré que ha sido así, que se ha podido transportar a un lugar en ningún lado. El viaje ha sido muy corto y en caso de que mis palabras hayan sido correctas usted ha experimentado la inmersión. Seguramente la ha experimentado incontables veces.

La teoría clásica de la inmersión<sup>36</sup> afirma que ella sucede cuando un lector se sumerge gradualmente en la lectura. Siendo cautivo de la fascinación de lo que las palabras logran expresar. Los clásicos de la inmersión defienden que se desarrolla en seis etapas. Las explicare una a una a continuación. La primera fase utiliza la metáfora de la transportación del lector al mundo del texto para referirse a cómo ese mundo se hace presente en el pensamiento del lector y cómo el lector se siente presente en ese espacio por la forma en que se piensa el mismo en él. El segundo utiliza la metáfora de la barca, la nube o simplemente el vehículo que hace posible el viaje, pero se destaca que esta interfaz nos permite la obtención de determinados conocimientos. En el tercero hay una transposición del viajero al ser transportado por determinadas acciones. Es entonces el medio que se comprende como una instancia de actuación por la que el lector establece un vínculo que lo involucra

---

<sup>36</sup> Ken Pimentel y Kevin Teixeira, *Virtual reality: through the new looking glass* (Nueva York: McGraw Hill, 1995); Richard Gerrig, *Experiencing narrative worlds: on the psychological activities of Reading* (New Haven: Yale University Press, 1998); y Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (Barcelona: Paidós, 2004).

emocional, sentimental y reflexivamente. La manera en la que el lector se compromete lo conduce a un proceso de selección y actuación, variando según cómo se asuma como parte de ese entorno. El cuarto momento refiere a la adaptación del lector a las leyes del mundo que se le propone, y por él cual pone en duda sus propios presupuestos sobre el mundo. En el quinto momento el lector se encuentra sumergido en la lectura y pierde contacto con su exterior: deja de ser consciente de los aspectos inmediatos de su entorno, de sus preocupaciones y actividades cotidianas. Esta fase se destaca por la imagen del escapista, un escapista que su propia joya es su propio escape. Con el sexto paso, al lector lo han alcanzado las últimas palabras, ya no es más fugitivo. Empezó el viaje del aprendizaje, más ha interiorizado aquello que ha aprendido, por lo que sufre alguna metamorfosis. Un proceso inmersivo hace significativa la experiencia de la lectura.

El texto con el que he iniciado este apartado apenas cumple con las dos fases de la teoría de la inmersión clásica. Creo que los momentos que siguen, con excepción del último, pueden o no haberse logrado con el texto corto con el que he iniciado. Al menos se puede suponer que se ha conseguido un cierto grado de inmersión. Para discutir la inmersión en los videojuegos más a profundidad al menos hay varios conceptos que desarrollar, como virtualidad, agencia, juego, cuerpo, entre otros, y considerar al medio por el que es posible la interacción.

### Presencia y telepresencia

Biocca trabaja más bien la encarnación que la inmersión, pero si partimos del supuesto de que son o parecidas o que una procede la otra, se puede iniciar por considerar

uno de sus efectos.<sup>37</sup> Estamos presos en el mundo y por todos lados nos rodea una constante presencia de los objetos. ¿Qué significa que todos los objetos estén en constante presencia? La afirmación, en una primera instancia, solo se refiere a que los objetos están ante nuestros sentidos y estamos limitados por ellos. Este sentido de presencia puede caracterizarse como el efecto de estar inmerso en el mundo y que trae consigo la encarnación o integración inmediata de esos objetos. ¿Cómo somos y estamos en él? Una pregunta muy extensa que no es mi intención responder, pero con ella quiero señalar que hay una inmersión que precede a la de los videojuegos.

Sabemos que los videojuegos, como los microscopios, la televisión, la cámara fotográfica, “pasan nuestros sentidos” a través de un medio. Por ejemplo, la cámara puede ser de dos sistemas, óptico y digital. El videojuego se caracteriza por ser digital. El segundo asunto es que la cámara y el microscopio observan objetos que podemos relacionar inmediatamente con la presencia antes mencionada, es decir, hay un cierto tipo de transparencia entre la imagen producida por los mecanismos de estos dispositivos y los de nuestro cuerpo. En el caso del videojuego no hay esa transparencia, ya que hay espacios virtuales y lenguajes que nos proporcionan el mundo como un ser imaginado, es decir, el mundo al que podríamos hacer referencia o el mundo al que caerían nuestras acciones y pensamientos a través de nuestra interacción siempre se presenta por una mediación y, al parecer, hasta ahora no ha sido posible que se presenten de otra manera. En el caso de los videojuegos el polo objetivo es una simulación, mientras que en el caso de la televisión o del

---

<sup>37</sup> Biocca, “The Cyborg’s Dilemma”

teléfono se pretende una cierta injerencia en el mundo carnal. Por ello, con respecto al videojuego, no se habla de presencia sino de telepresencia.<sup>38</sup>

El concepto de telepresencia es para enfatizar el uso de los medios de comunicación para el transporte. En su concepción original quiere decir “la ilusión de ser transportado a través de sistemas de telecomunicaciones a una ubicación experimentada simultáneamente”<sup>39</sup>. Resultan de esta definición varias preguntas: ¿es el videojuego un medio de comunicación?, ¿acaso este mismo concepto no cambiaría la noción de inmersión ya que utiliza nuevos mecanismos de presencia?, ¿cuál es la relación de los objetos ilusorios de los videojuegos con los objetos de presencia?, ¿cuál es la especificidad de la telepresencia en los videojuegos?, y ¿por qué el videojuego puede considerarse como un espacio?

### Interfaz y medio anidado

La situación que estas preguntas ofrecen es una en la cual cabe preguntarse por la interacción. Problema que ya hemos tratado en cierta medida. La interacción requiere, en el caso del videojuego, de un dispositivo que reciba y envíe información, la transforme y la represente, es decir, que haga posible esto que presentamos como telepresencia. Con lo anteriormente dicho, la intromisión del carácter mediático del videojuego da la pista sobre donde debemos iniciar la investigación sobre la interacción: la interfaz.

Esta última es definida como el dispositivo de contacto entre usuario y máquina. Las interfaces pueden ser de salida o de entrada. Un ejemplo de interfaz de entrada es un teclado; y uno de salida es una televisión. En el caso de los videojuegos se usan los dos tipos de

---

<sup>38</sup> Biocca, “The Cyborg’s Dilemma”, 14.

<sup>39</sup> *Idem.*

interfaz. Habría que agregar que, además de las interacciones físicas o energéticas, están las que de las aplicaciones y el sistema operativo que reside en las anteriores; no solo empujamos el ratón por una superficie, sino que eso se representa en la pantalla con ciertas funciones dependiendo del sistema.

La interfaz hace que la relación con todo lo que se nos presenta en una pantalla sea mediada, o podemos decir que agrega una capa de mediación. En los videojuegos esta capa ha querido ser usada cada vez más para que el jugar se sienta más inmerso en un mundo digital, pero ¿cómo se ha utilizado?, ¿cuáles han sido las respuestas para generar inmersión? Cogburn y Silcox discuten una de las respuestas a este problema<sup>40</sup>. Ellos afirman que el realismo del fenomenalismo<sup>41</sup> en los videojuegos no explica porque la consola Wii tuvo tanto éxito y el enactivismo sí<sup>42</sup>. Quiero destacar solo parte de su argumento. El realismo defiende que una experiencia sería más realista si se asemeja o es más fiel a la representación de las cosas. A partir de estas dos perspectivas epistemológicas se preguntan: “¿qué es más realista, la percepción del monitor como se ve a través de lentes o la percepción de que uno podría obtener a través de un microscopio electrónico?”<sup>43</sup>. Ninguno de los dos nos da una experiencia más realista, sino que cada uno puede percibir ciertas cualidades del objeto realísticamente. Lo que deja en entredicho para el realismo cuál sería una buena representación del mundo. Aunque no es la parte más importante del argumento de estos autores ayuda para discutir cuáles son las condiciones para lograr el éxito de una buena

---

<sup>40</sup> Jon Cogburn y Mark Silcox, *Philosophy Through Video Games* (New York: Routledge, 2009).

<sup>41</sup> Translitero fenomenalismo perceptual para diferenciarlo de la fenomenología. El fenomenalismo, tomado de Russel por estos autores, es una posición filosófica que defiende que en el acto de la percepción solo obtenemos datos sensoriales que son causados por un el objeto real más allá de la percepción. Tal defensa se suele acompañar con el supuesto de “ojo de la mente” que ve un segundo orden de datos sensoriales claro y diferenciado.

<sup>42</sup> El enactivismo perceptual defiende que el ser humano percibe directamente el mundo. La percepción directa es una función en la manera en que nos manejamos a nosotros y a nuestro entorno.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 27. La traducción es mía.

inmersión las encontramos con una buena interacción; podemos comprender este último como hacer telepresente las cosas para un usuario. Pero caeríamos en el supuesto de que hacer telepresencia es hacer presencia. Algo refutado por estos dos autores, o al menos puesto en duda. Por lo que habrá que tomar otra ruta.

El caso Wii es bastante atractivo ya que con gráficos primitivos logra que el usuario se comprometa con el juego, es decir, sirve para discutir todo el legado de perfeccionamiento gráfico en los videojuegos. La consola Wii propone que todo el cuerpo se ponga en marcha, que se active y se entregue a una actividad. No privilegia la visualidad como mayor expresión de realismo, sino que nos proporciona una encarnación por medio del movimiento y la coordinación. Se puede asemejar a un juego de realidad virtual (VR). El caso de los VR es aún más complejo, ya que agrega la capa gráfica con pretensiones de semejanza con el mundo tal cual lo conocemos. Con ello pareciera que se van sumando canales sensitivos para acaparar más inmediatez y que el cuerpo se desplace únicamente por el reino digital. ¿Qué seguiría?, ¿agregar capas olfativas, gustativas y táctiles? Quizá así llegaríamos un paraíso completamente digital.

Si defendemos, como Cogburn y Silcox, lo hacen, que hay diferentes posturas filosóficas bajo la creación de la interfaz de la Wii y de la Xbox, entonces ¿qué es lo que las mantiene a las dos como consolas de videojuegos dentro de un discurso sobre el realismo? De manera tentativa propongo que se trata de resolver un problema anterior, el de la inmersión. Lo que buscan resolver no es una disputa únicamente teórica, sino discursiva. En su defensa al enactivismo pretender no solo que una mejor comprensión del realismo en los videojuegos, sino una mejor capacidad de inmersión y captación de jugadores. Esto último, como se ha planteado anteriormente, es preferentemente un discurso de la industria cultural

del videojuego. Las preguntas que considero pertinentes, y según una de las conclusiones de Coburn y Silcox, son: ¿por qué se sigue buscando el realismo en los videojuegos? y ¿cómo esto define la interfaz como una maquina cada vez más cercana al cuerpo, más inmediata a él?

Desviémonos hacia otro problema que directamente se relaciona con el anterior y que nos da un sentido más complejo de la discusión con respecto al concepto de medio. Se ha sugerido que hay un predominio de lo visual sobre las demás modalidades sensitivas. Esto, según Coburn y Silcox, se debía a la creencia en el fenomenalismo y proponían que el enactivismo era una teoría más acertada a las características del videojuego<sup>44</sup>. Mitchell discute en *There Are No Visual Media* la predominancia de nuestra forma de hablar como si existieran medios dedicados únicamente a un espectro de la sensibilidad<sup>45</sup>. Discute las películas mudas y la pintura para mostrarnos que los supuestos medios visuales, dentro de su historia y de su propia necesidad para ser constituidas, siempre refieren a otros sentidos y medios, y no solo a la visión. Al decir que no existen medios visuales lo que quiere decir es que todos los medios son medios mixtos. Mitchell quiere dirigir a un nuevo concepto de taxonomía de los medios y en sus consideraciones preliminares ofrece cinco nociones. El primero se refiere a una relación de dominio/subordinación, propuesta como una cuestión de proporción y definición por parte del denominador al numerador. El segundo corresponde a la activación o referencia de un sentido a otro, que su fenómeno más expresivo es la sinestesia. El tercero es el concepto de “anidado”, en el cual un medio aparece dentro de otro. Mitchell se refiere, por ejemplo, a que la televisión puede aparecer dentro del cine o

---

<sup>44</sup> Cogburn y Silcox, *Philosophy Through Video Games*, 17.

<sup>45</sup> W. J. T. Mitchell, “There Are No Visual Media”. *Journal of Visual Culture*, 4. n. 2, 2005.

viceversa, pero además un mismo medio, el cine, pueda aparecer dentro del mismo cine. Contempla al medio nido y al medio anidado que dan como producto una relación que es la de “anidamiento”. En el caso de los videojuegos, por ejemplo, cuando se juega *FAR Lone Sails* (2018, Okomotive) se topa con un camino cerrado y no se alcanza a frenar la nave, en ese momento choca y toda la nave se mueve. Al momento del choque y con el movimiento tenemos una sensación de tacto, de golpe, que nos proporciona la visión de tal suceso. La siguiente noción es el de “trenzado”, que sucede “cuando un canal sensorial o función semiótica se entrelaza con otro de forma más o menos fluida”<sup>46</sup>. Por ejemplo, una imagen tiene voz porque hay un trenzado entre la visión y la audición en una película o en un videojuego. Y por supuesto este concepto implica que lo que es trenzado puede ser destrenzado, que introduce un hueco o barra en una relación sensorial/semiótica. Estos conceptos de Mitchell encaminan hacia una comprensión más compleja de lo que puede ser un medio y que a su vez recuerda que un medio puede anidarse y trenzarse de manera distinta, sobreponerse, o que bajo la operación de la remediación se destrencen contenidos y formas.

### Reflexiones finales: cuerpo y medio

¿Qué es para nosotros nuestro cuerpo? Al caminar por la calle mi cuerpo es un medio de transporte para que yo pueda llegar de un lado a otro. Hay quien podría considerarlo un medio de comunicación por ser él quien nos permite hablar con los otros o educar a los animales que nos acompañan. Otro caso es considerarlo como un medio representacional para la mente<sup>47</sup>. Mente y cuerpo integran un sistema representacional, donde la mente es el

---

<sup>46</sup> W. J. T. Mitchell, “There Are No Visual Media”, 262. La traducción es mía.

<sup>47</sup> Biocca, “The Cyborg’s Dilemma”, 3.

en sí y para sí y el cuerpo es medio universal. Según esto al considerar nuestro cuerpo como medio podríamos hacerlo según la categoría propuesta por Mitchell, como un medio anidado. Incluso podríamos proponer que es gracias a él que ese concepto mismo es posible.

Más estas no son las únicas posiciones posibles del cuerpo. Piracón bajo una mirada psicoanalítica y una histórica afirma que el cuerpo es organismo, es objeto, es política, es religioso, es salud e higiene y es industrial<sup>48</sup>. La posición de Piracón parte de que el discurso deja huella en el cuerpo. Todo esto puede ser el cuerpo, pero ¿puede encontrarse algo que pueda sostener todas esas posiciones sobre el cuerpo?

Gregersen y Grodal proporcionan argumentos con respecto a cómo la encarnación es lograda gracias al cuerpo físico (neuronas espejo) y al cuerpo imaginario<sup>49</sup>. Lo que implica que habría pues un cuerpo intermedio que estaría articulando la posibilidad de que entre esos dos cuerpos haya comunicación. Ese cuerpo que no es ni medio ni contenido, es otra cosa que articula a la cultura con lo biológico, haciendo posible todas las demás definiciones y posiciones del cuerpo.

De acuerdo con la anterior podemos desplazarnos a los videojuegos bajo esa tensión constante en nuestro cuerpo. Más no puedo evitar preguntarme, ¿cómo es que se pasa de los videojuegos a la realidad?, ¿qué tiene de particular la tensión durante una partida de juego? Me parece de suma importancia tratar esto porque en los estudios etnográficos de Taylor (2002) se puede ver la tensión o liberación que videojugadoras y videojugadores consiguen al jugar, pero al mismo tiempo la presión que ejerce un sistema cultural en determinado

---

<sup>48</sup> Jaime Piracón, “Cuerpo y videojuegos: una mirada psicoanalítica. Análisis de los sentidos de cuerpo en videojugadores” (Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia, 2008).

<sup>49</sup> Andreas Gregersen y Torben Grodal, “Embodiment and Interface”, en *The video gametheory reader* 2, eds. Bernard Perron and Mark J. P. Wolf (New York: Routledge, 2009).

espacio al exigir un uso específico del cuerpo y de sus vínculos con los otros. Es importante cuestionarnos respecto a las tensiones que sufre el cuerpo mientras juega para tampoco caer en una sobrevalorada visión de la inmersión, como ajena a otras prácticas sociales. No niego que en el sistema imaginario del videojuego, entendido como espacio, hay experimentación para la liberación<sup>50</sup>, pero también hay prácticas que tensan esa imaginación. Por lo que ese cuerpo intermedio debe de alguna manera posibilitarnos comprender esos tránsitos de uno a otro espacio.

Proponer que existe un cuerpo intermedio conduciría a preguntar entre qué está, cómo se configuró o nació intermedio. El uso de la palabra “intermedio” interrogaba sobre el cuerpo, sobre sus divisiones teóricas, sobre sus usos, etc. El cuerpo no está en medio de nada, lo sentimos, está aquí. Este paso rápido de la interrogación a la afirmación es abrupto, no se explica. Se recurrirá a Merleau-Ponty para elaborar el abrupto. Con él reflexionaremos desde el concepto de cuerpo vivido y experimentaremos nuestro jugar desde el mismo.

La filosofía mereleaupontiana tiene la ventaja de arrojarnos a la interrogación de lo que se propone en los estudios de los videojuegos para ir hacia las cosas mismas del jugar. Además, nos sitúa en nuestro propio cuerpo y lo que es dado por hecho retrocede. Cuando recuperemos nuestro andamiaje teórico y lo hagamos interceder para nuestra reflexión no nos olvidaremos de que experimentamos desde el cuerpo propio, de este que siempre nos acompaña, que se presta al trabajo, que se organiza y metaboliza aquí, justo dónde estamos.

---

<sup>50</sup> Cabra, “Muñecas de plomo y soldaditos de trapo”, 39.

Lo recién expuesto me parece ya una gran ganancia, y de la que solo la prueba estará en el texto, nos interrogaremos por la experiencia del video-jugador, considerándonos tales. Lo haremos a un solo nivel, el de la percepción. En este nivel se entrelaza nuestro primer contacto con el mundo y el cuál se sostendrá para toda la vida. Por lo que cualquier otro contacto también será en este contacto primordial. Aclarado este podremos entonces comprender los procesos por los cuales el cuerpo propio desglosa sus diversos poderes y cómo es que realiza los tránsitos de un espacio actual a uno virtual, distribuyendo su energía a través de diversos objetos de variada índole.

## Percepción: la experiencia fenomenológica

Este capítulo y el siguiente tiene la intención de proveer las herramientas conceptuales necesarias para el desarrollo de esta tesis. Se desplegarán las líneas generales del pensamiento de Maurice Merleau-Ponty y principalmente de su obra *Fenomenología de la percepción*. La cual nos proporciona de entrada una comprensión interseorsorial que nos permitirá pensar en los próximos capítulos como el cuerpo establece su interacción con los videojuegos. Esto quiere decir que nos permite pensar las capas del lenguaje, la música, el espacio y los personajes con y en los que estamos emocionados cuando jugamos.

Merleau-Ponty nos habla de ese estar inmersos en el mundo y de cómo trabajamos con él nuestra relación corporal. En las discusiones con respecto a las investigaciones acerca de la inmersión de los videojuegos es de su importancia, ya que estar inmersos en el mundo tiene que diferenciarse con estar inmersos en un videojuego. Pero en la diferencia se establece también una continuidad, ya que el videojuego, como cualquier obra, provee de estructuras o de nuevos órganos de los sentidos para el cuerpo.

La importancia de cómo se da la inmersión en los videojuegos es también una posición acerca de la construcción de cuerpos, que debe ser discutida a lo largo de la tesis. Los videojuegos entablan una relación que, bajo el concepto de la inmersión, prepara el cuerpo para ciertas situaciones que no se han experimentado o para mejorar las ya experimentadas sea en el mundo carnal o en el ficcional. Pero no solo abren posibilidades de acción dentro del juego sino a su vez abanicos sensibles, es decir, puede ser una experiencia por medio del juego estético de sus elementos.

## Intencionalidad fenomenológica

La intencionalidad es uno de los temas más importantes para la fenomenología. En este concepto Maurice Merleau-Ponty introduce un cambio que suele destacarse como lo más novedoso en él, aunque esta novedad tiene su herencia. Entre los intérpretes hay dos señalamientos acerca del aporte de Merleau-Ponty con respecto al concepto de intencionalidad: 1) Husserl la consideraba bajo un paradigma semántico que en Merleau-Ponty tiene un fondo corporal<sup>51</sup>; o 2) se comprende que la intencionalidad operante que maneja Merleau-Ponty ya se encontraba de cierto modo en Husserl<sup>52</sup>.

La conciencia es conciencia de algo y no conciencia de nada ni conciencia solo de sí. La conciencia que así se describe se refiere a la intencionalidad, el sobre qué o de qué es la experiencia. ¿Qué parte de nosotros tiene el privilegio de dirigirse a las cosas? Podríamos considerar la mente como una primera respuesta. Al contestar con tal laconismo se quiere decir que la mente es la que construye y busca los objetos; todo lo que se presenta sería ideal o que todo está modelado por el significado lingüístico.

Merleau-Ponty rechaza que todo sea mental.<sup>53</sup> Esta manera en que se concibe la relación con el mundo es una de las posturas que él se dedica a desarticular y debilitar con toda entereza durante grandes partes de la *Fenomenología de la percepción*. Exige un punto medio o un lugar en donde la consciencia no sea dueña de todos los procesos del cuerpo. Se busca librar del idealismo, o paradigma semántico, a la percepción y al cuerpo de su carácter de medio o instrumento para la consciencia. Dentro de este cerco es que se exige una nueva

---

<sup>51</sup> Taylor Carpman, *Introducción a Merleau-Ponty* (New York: Routledge), ix-x.

<sup>52</sup> A. D. Smith. "The Flesh of Perception: Merleau-Ponty and Husserl", en *Reading Merleau-Ponty on Phenomenology of Perception*, ed. Thomas Baldwin (Londres: Routledge, 2007), 9; y Esteban Andrés García, *Maurice Merleau-Ponty. Filosofía, corporalidad y percepción* (Buenos Aires: Rthesis, 2012), 49-50)

<sup>53</sup> FP, 49-51.

intencionalidad, una que no pase por la transparencia de la consciencia, o al menos no directamente<sup>54</sup>.

## Relevancia del problema de la percepción y de la actitud fenomenológica

“Todo conocimiento comienza por la percepción”. Afirmación que en más de una tradición filosófica no sería extraña, al menos pensando desde Hume y Kant. Quien mantiene esa afirmación establece como prioridad el conocimiento en relación con la percepción. En tal posición se busca obtener conocimiento de las cosas, y para ello se establece un conjunto de conceptos y prácticas necesarios para llegar al conocimiento verdadero. Dentro de esta práctica epistemológica se supedita la percepción al pensamiento, como si esta no estuviera organizada de antemano para este. En contraste, para Merleau-Ponty el mundo se revela por medio de la percepción, lo que implica que antes de pensar ya hay un ejercicio perceptivo de organización.

La percepción ha estado constantemente sometida a la actividad del pensamiento y ha sido intelectualizada, por lo que buscará describir cómo se da la percepción desde un acceso renovado que nos la presente tal y como ella es. Entonces no hay un interés en ofrecer las condiciones para un conocimiento verdadero, sino de describir a la percepción en su condición de horizonte que posibilita cualquier experiencia. “La percepción no es una ciencia

---

<sup>54</sup> El fenomenólogo francés está marcando la línea tangencial de división con la tradición cartesiana, pero también de autores como Hume, Locke, Kant y Fichte. Con respecto a estos, su distancia se debe principalmente a dos cuestiones: la creencia ingenua en el mundo y la instrumentalidad del cuerpo.

del mundo, ni siquiera un acto, una toma deliberada, es el trasfondo sobre el que destacan todos los actos y que todos los actos presuponen”<sup>55</sup>.

La continuidad del tema de la percepción es tomada a partir del hecho de que nuestro acceso al mundo se da primordialmente por medio de ella. Su relevancia se entronca con la discusión filosófica sobre la separación de alma y cuerpo que a partir de la percepción encuentran un lugar conjunto y cotidiano en el cual no están separadas y ofrecen la experiencia de esa separación<sup>56</sup>. El encuentro entre alma y cuerpo ha sido velado por la falta de un pensamiento abocado a la percepción como experiencia originaria y privilegiada en nuestro primer contacto con el mundo<sup>57</sup>.

El proyecto fenomenológico con el que se ha comprometido este trabajo no va a “proponer una nueva explicación de las razones o los mecanismos por los que percibimos los objetos y el mundo, sino poner en cuestión las nociones mismas que tenemos acerca de qué es aquello que percibimos y del sujeto que percibe (...)”<sup>58</sup>. Lo que lleva consigo la misma práctica de retorno a la experiencia originaria en la riqueza de sus múltiples dimensiones, sin tratar de explicarla ni analizarla, sino describirla. Como esa “primera consigna que daba

---

<sup>55</sup> FP, 10.

<sup>56</sup> En los estudios de danza se muestra con claridad como el trato de la percepción está engarzado con la problemática de esta separación. Véase: Hubert Godard, “El gesto y su percepción”, *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre* 32 (2007): 335-344; Marie Bardet, *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía* (Buenos Aires, Cactus: 2012); y Susan Leigh Foster, “Coreografiar la historia”, *Lecturas sobre danza y coreografía*, eds. Isabel de Naverán y Amparo Écija (Madrid: Artea 2013).

<sup>57</sup> No hay que dejar de señalar que la percepción en Merleau-Ponty es por el cuerpo, y que por eso incluye o se asocia con la discusión de cualquier tipo de dualismo: cuerpo y alma, materia y espíritu, naturaleza y cultura, libertad y determinismo. Puede tomarse este lugar como el inicio de la discusión filosófica, como lo hace Felipe Salvador Boburg Maldonado, “Percepción y realidad: génesis y estructura de la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty” (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, 1990); aunque el nivel de la experiencia originaria incluye este tema y a su vez la apertura de un tercer campo para pensar la relación entre la mente y el cuerpo para la fisiología y la psicología. Lo que se busca no es solo debatir en el ámbito filosófico, sino lograr a su vez un campo renovado donde se pueda pensar tal relación. Como el mismo Boburg señala: “La percepción (...) es una matriz donde se gestan las nociones básicas de realidad, verdad y sentido.” (*Ibid.*, 24).

<sup>58</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 74.

Husserl a la fenomenología incipiente, de ser una ‘psicología descriptiva’ o de volver ‘a las cosas mismas’<sup>59</sup>.

Lo radical de Merleau-Ponty es la centralidad que juega el cuerpo en la descripción fenomenológica<sup>60</sup>. Lo que conduce a la puesta entre paréntesis (*epoché*) del saber objetivo y de la actitud cotidiana, para descubrir que ese saber no es totalmente claro y que tal actitud no es ingenua. El retorno a la experiencia originaria que se gana con esa puesta entre paréntesis quiere decir que la mirada filosófica pretende alcanzar una “experiencia renovada de su propio comienzo” (Merleau-Ponty, 1994, p. 14). Lo que implica reconocer que no hay un origen como punto de partida sólido antes de constituir un mundo. Y como segunda consecuencia, exige que la reflexión reconozca que el “mundo está dado al sujeto” y el “sujeto está dado a sí mismo” en su estar dado al mundo<sup>61</sup>.

La fenomenología merleau-pontina propone atenerse a la experiencia más primitiva, por decirlo de algún modo, pausando los juicios científicos y filosóficos. Nos conducirá por medio de tal revisión y reducción a una postura pre-reflexiva “y a revalorar el contacto ingenuo con las cosas, antes de que sean objetos susceptibles del conocimiento”<sup>62</sup>.

### Prejuicio del mundo

Hemos señalado que Merleau-Ponty se distancia de dos acercamientos filosóficos: el empirismo (realismo u objetivismo) y el intelectualismo (racionalismo o idealismo). El

---

<sup>59</sup> FP, 8.

<sup>60</sup> Smith. “The Flesh of Perception”, 7.

<sup>61</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 77.

<sup>62</sup> *Ibid.*, 15.

empirismo se suele caracterizar por privilegiar las explicaciones causales o mecanicistas. Así pues, el empirista comprende el mundo como partes aisladas. Por ejemplo, en el caso de la percepción, las sensaciones no se comunican entre ellas, cada una es como una mónada sin reflejo interior; o en el caso del cuerpo es un mero objeto. El intelectualismo privilegia la explicación que nos otorgan las categorías de la consciencia. En él se defiende que los fenómenos son productos de una consciencia transparente que otorga sentido al mundo y realiza la síntesis que da unidad a nuestra experiencia.

Las dos corrientes filosóficas carecen de una reflexión pormenorizada de la relación del sujeto de la percepción con el mundo, y a ello le llama Merleau-Ponty prejuicio de mundo. El prejuicio de mundo es una visión incuestionable del mismo. Cuando el mundo se presenta ante un filósofo empirista es como una realidad en sí que causa las impresiones que tengo de él. En cambio, cuando se presenta a un intelectualista el mundo es en sí, pero condicionado a la actividad absoluta del sujeto. Tanto intelectualistas como empiristas avanzan por lo que los objetos nos enseñan del mundo y no por nuestro contacto con el mundo. Más es imposible creer que el mundo deja de estar allí. Si esta es una verdad que es imposible de negar, ¿cómo es que la entiende Merleau-Ponty?

### La fe perceptiva

Hace ya un momento la percepción se ha planteado como un horizonte, mas ¿qué quiere decir esto? No debe entenderse a la percepción como un hecho objetivo, sino más bien como la aparición originaria del mundo y nosotros en él. Puede expresarse con la siguiente

frase: “hay mundo” o “estamos en el mundo en tanto lo percibimos”.<sup>63</sup> Esta tesis no expresa más allá de lo que dice, carece de voz fuera de ser supuesto de todos los supuestos, o, con otras palabras, es el hecho metafísico fundamental.<sup>64</sup> El supuesto aquí funciona como la esfera de sentido que afirma en definitiva que *no hay más allá de lo que hay*.

La percepción es nuestro contacto primordial con el mundo y es una adhesión al mundo que no se basa en razones, y a esto lo llamamos fe perceptiva.<sup>65</sup> La validez de este fundamento se encuentra en que de todo actuar, conocer y crear en el mundo no puede dejar de suponerla. Siempre se nos adelanta a nuestra reflexión, discurso y deliberación, cuando hay acción, la percepción ya ha ocurrido.

“Defender que el mundo percibido es el sentido originario del Ser es absolutizar la percepción, es no reconocer otras formas de experiencia, es más que una exageración, una ingenuidad”.<sup>66</sup> Las palabras firmes y directas de Boburg sirven para evitar cualquier malentendido, no hay tal absolutización de la percepción, si no que la reducción nunca podrá darnos una consciencia pura sin intención, impersonal y sin mundo.<sup>67</sup> Además, se mantendrá durante el tiempo una tensión constante entre la percepción y la intelección, porque la primera siempre da un sentido opaco cuando se traduce a una forma de dar sentido al mundo.

---

<sup>63</sup> Felipe Salvador Boburg Maldonado, "Encarnacion y fenomeno: la ontologia de Merleau-Ponty". (Tesis de Doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, 1996), 23-24. El “estar en el mundo” es un “estar corporalmente en el mundo”, en el siguiente apartado habrá una extensión sobre este punto.

<sup>64</sup> Stephen Priest, *Merleau-Ponty* (New York: Routledge, 1998), 57-59.

<sup>65</sup> FP, 277-280.

<sup>66</sup> Boburg, "Encarnacion y fenomeno", 28.

<sup>67</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 77

## El campo fenomenal

Después de lo anteriormente expuesto nos encontramos en cierta medida en el mundo vivido, no en aquel mundo que le pertenece a un Yo pensante que se autodetermina, sino en el de la experiencia pre-reflexiva, en la que el Yo pierde la fortaleza, se inunda de percepciones y acciones que suceden en el cuerpo, como hábitos o cómo organización de lo sentido sin la reflexión. En este “mundo submarino” al que se ha descendido, como si el aire se hiciera visible, se presentan los objetos como polos de significación emotiva, que atraen el afecto, la libido, la diversión, el silencio, etc. Como un buzo que mueve las aletas postizas y sus brazos danzantes; las cosas, susurran o gritan, aprietan o sueltan, tienden o acogen, porque se está entre ellas como un cuerpo. En el campo fenomenal, el cuerpo toma lugar como agua y pez, como pez y humano, como espectador o espectáculo, es un ser intermedio que se mueve en las arenas movedizas para proveernos siempre de un mundo, de un sitio, de una ubicación.

El mundo que habitamos acoge los significados afectivos, perceptivos, intereses de clase, intereses sexuales, violencia de género, entre tantos otros. Lo que queremos decir con “acoger” es que todo lo mencionado no solo conforma un mundo subjetivo, sino que es lo que se juega en el mundo. En el mundo no hay un adentro ni un afuera, un mundo subjetivo y un mundo objetivo, las cosas se dan en él en sus circunstancias. El retorno al campo fenomenal significa también reencontrarse con que la conciencia ya no es pura, sino corpórea, que se encuentra siempre en situación.

## La *Gestalt* o la estructura<sup>68</sup>

La lectura de la psicología de la *Gestalt* fue grata para Merleau-Ponty, ya que le daba prioridad a la totalidad de lo percibido y su sentido, siendo un significativo avance hacia el campo fenoménico. La *Gestalttheorie* comenzó a considerar a la forma una ley a la que los fenómenos tenían que adecuarse. En lo principal se argumentó en contra de la hipótesis de la constancia y contra un realismo ingenuo. La hipótesis de la constancia defiende que un estímulo dado se mantendrá con el mismo efecto en todas las circunstancias, así un cuadrado será el mismo sobre los diferentes fondos. Tal hipótesis se muestra inefectiva, ya que nuestra percepción del estímulo cambia según los elementos que se organizan (v. figura 5)<sup>69</sup>. En la *Fenomenología de la percepción* se resume así la crítica merleau-pontiana:

“Pero los psicólogos que practican la descripción de los fenómenos no advierten, por lo común, el alcance filosófico de su método. No ven que el retorno a la experiencia perceptiva —si esta reforma es consecuente y radical—, condena todas las formas del realismo, eso es, todas las filosofías que abandonan la consciencia y toman como dato uno de sus resultados; que el verdadero defecto del intelectualismo estriba en tomar por dado el universo determinado de la ciencia, que este reproche vale a fortiori para el pensamiento psicológico, toda vez que éste sitúa la consciencia perceptiva en medio de un mundo ya

---

<sup>68</sup> La palabra *Gestalt* puede encontrarse como estructura, forma o configuración (*Gestalten*), de las que en español se utiliza más comúnmente “forma”. Embree recomienda el uso de *Gestalten* (Lester Embree, “El examen de la psicología de la forma de Merleau-Ponty”, *Investigaciones fenomenológicas: anuario de la Sociedad Española de Fenomenología. Serie Monográfica*, núm. 1, (2008): 79), aunque no explica porque tal uso sería más preferible. Creo intuir que es debido a que por un lado *Gestalten* es el plural de *Gestalt*, lo cual incluye la discusión sobre que la percepción no es la única poseedora de *Gestalt* o que en ella misma se incluyen varias formas o estructuras concretas. Además de que *Gestalten* es un verbo y en tanto verbo “pone en forma” o configura (Marcus Sacrini A. Ferraz, “La fenomenología práctica por Merleau-Ponty”, *Investigaciones Fenomenológicas*, núm. 2008, 150) especifica que *Gestalten* son: «manifestaciones fenomenológicas que se presentan como estímulo para algún organismo».

<sup>69</sup> Para una crítica detallada y refina de la crítica, aporte y aceptación de Merleau-Ponty de la *Gestalttheorie* puede leerse Embree (*Idem.*).

hecho, y que la crítica de la hipótesis de constancia, si no se lleva hasta el final, toma el valor de una verdadera «reducción fenomenológica».<sup>70</sup>

A diferencia de la hipótesis de la constancia, que conducía a separar los canales sensitivos, el audito de la visión, el tacto de lo auditivo, etc., para Merleau-Ponty la percepción siempre es intersensorial. La pregunta que anima a la *Gestaltheorie*, “¿Por qué se ven las cosas como se ven?”<sup>71</sup>, se extiende y renueva. Es decir, nos conducimos a preguntas encaminadas a responder la relación entre la *Gestalt* y los demás sentidos y sus interrelaciones<sup>72</sup>. Lo cual interesa a este trabajo ya que los videojuegos conjugan varios canales sensoriales en una sola experiencia que exige que estemos constantemente pensando por a través de su variedad y cómo se afectan.

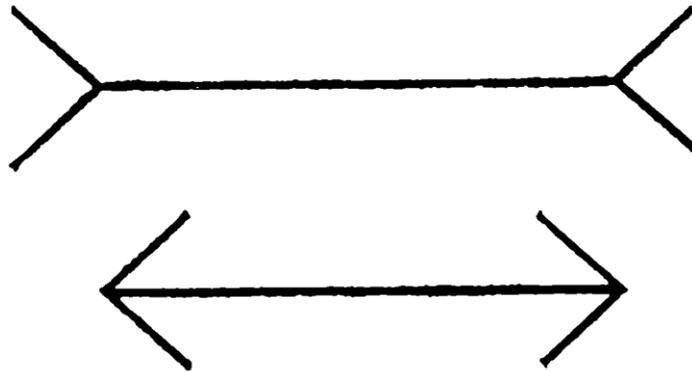


Figura 5

Sobre la *Gestalt* se dice en la *Estructura del comportamiento*: “The form is a visible or sonorous configuration (or even a configuration which is prior to the distinction of the

---

<sup>70</sup> FP, 68

<sup>71</sup> Laura García Sandoval, “Merleau-Ponty y la ciencia cognitiva corporeizada” (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2020), 21.

<sup>72</sup> Una propuesta inicial de esas problemáticas puede estar en el siguiente cuestionamiento: si el concepto de forma está de principio pensado para la visión, ¿no eso alejaría a otras capacidades sensitivas de tal concepto?

senses) in which the sensory value of each element is determined by its function in the whole and varies with it”<sup>73</sup>. Por ejemplo, al apreciar una escultura se nos organiza con respecto al espacio donde está colocada y su función ornamental hace que destaque en un fondo atmosférico, por ejemplo, un parque. Algunos de los valores sensoriales se determinarán por medio de los elementos visuales que ésta tiene. Pero al considerar el concepto de la *Gestalt* como lo estamos trabajando, destaca también el tacto. Como un objeto con volumen, la estatua puede y refiere al tacto y al recorrido virtual o actual de nuestras manos. Solo para agregar un poco más, si la estatua no está limpia y tiene heces de paloma, probablemente conecte fuertemente con el olfato. Y esto porque los sentidos tienen a la *Gestalt* como su condición de posibilidad, estos dan como resultado la intersensorialidad de la estatua.

Las formas concretas de la Gestalt, como la estructura figura-fondo, sirven como punto de apoyo para el análisis intelectual, pero no debemos pensar en ellas como una idea, ya que se constituyen, se alteran y se reorganizan ante nosotros como un espectáculo.<sup>74</sup> A ello corresponde aclarar la diferenciación entre *Gestalt* y estructura, aunque en muchos casos parezca lo mismo, “estructura” es usado “para designar de manera específica el modo de organización de una Gestalt”.<sup>75</sup> Siendo esto una herramienta de análisis para distinguir la *Gestalt* de la estructura utilizada para analizar una obra o fenómeno.

Cada cosa conocida tiene entonces su Gestalt. Pensemos entonces: ¿Qué diferencia hay entre la *Gestalt* de un círculo y la significación de un círculo? “Qué la segunda es reconocida por un entendimiento que la engendra como lugar de puntos equidistantes de un centro, la primera por un sujeto familiar con su mundo, y capaz de captarla como una

---

<sup>73</sup> Maurice Merleau-Ponty, *The Structure of Behavior* (EE. UU.: Beacon Paperback, 1967), 168.

<sup>74</sup> *Ibid.*, 241

<sup>75</sup> Embree, “El examen de la psicología de la forma de Merleau-Ponty”: 81

modulación de este mundo, como fisionomía circular”<sup>76</sup>. Podemos llamar a una, significación corporal y a la otra, significación lingüística. Tales significaciones hay que distinguirlas, porque es gracias a la *Gestalt* y a los modos específicos de comprender diferentes objetos que podremos tratar de describir esa significación corporal: cómo se afectan mutuamente los sentidos; cómo entre los elementos de una estructura cambian sus cualidades o sus tamaños por su integración; o cómo por esa organización ofrecen la experiencia de afectos distintos sin reducirse a sus significaciones meramente lingüísticas.

### La Gestalt como esquema corporal

La propuesta de la Gestalt no solo organiza nuestra percepción, sino a su vez nuestra experiencia y concepción del cuerpo propio, ya sea como imagen corporal o como esquema corpóreo. La imagen corporal es un agregado de cosas que se asocian, por ejemplo, un cuerpo que es una cantidad de órganos que están asociados entre sí; o un conjunto de sentidos (tacto, vista, olfato, oído y gusto) que proporcionan contenidos diversos que se van asociando durante la niñez. Esta se caracteriza por ser una representación del cuerpo, es decir, un cuerpo que me queda lejos, en “tercera persona”<sup>77</sup>: “esas representaciones de los órganos”. El esquema se diferencia de la imagen de inicio en ese sentido, no es una representación. Luego el esquema corpóreo se define como “una toma de consciencia global de mi postura en el mundo intersensorial, una “forma” en el sentido de la *Gestaltpsychologie*”<sup>78</sup>. Y, por último, debido a los análisis psicológicos, se define como una manera de expresar que mi cuerpo “es-

---

<sup>76</sup> FP, 437.

<sup>77</sup> FP, 96, 127, 192.

<sup>78</sup> FP, 116.

del-mundo”, que se despliega en un doble horizonte del espacio exterior y del espacio corpóreo.<sup>79</sup>

El esquema corpóreo tiene un papel activo en la configuración de nuestras posturas y movimientos del cuerpo sin la necesidad de representaciones del todo conscientes acerca del propio cuerpo, es decir, sus operaciones son anónimas con respecto a la consciencia. “Se refiere a la capacidad precognitiva del cuerpo que permite realizar tareas y articular el campo fenomenal como lugar de posibilidades”<sup>80</sup>. Es el sistema de capacidades senso-motor que funciona sin que necesariamente se dé la toma de conciencia de nuestro sistema perceptual<sup>81</sup>.

El nivel del que hablamos es perceptivo, que se distingue siempre con respecto al intelectual. Lo que resalta en este es el anonimato del mismo, que puede entenderse como ajeno a la voluntad. En muchos casos el anonimato se muestra en el trabajo que hace Merleau-Ponty de la anosognosia o del miembro fantasma, que parece una contraposición con la voluntad. Aunque esta oposición entre la voluntad y el cuerpo no es absoluta ni del todo correcta. El nivel impersonal es dónde nuestra consciencia no accede o no suele acceder. Cada uno de nosotros hemos atestiguado como una persona reacciona sin pensar, sin que intervenga ninguna reflexión. El nivel “impersonal que, por así decirlo, se da por sentado, y al que confié el cuidado de mantenerme con vida”<sup>82</sup>, es parte de la expresión de nuestro esquema corpóreo.

El sujeto se redefine como esquema corpóreo, lo que implica una nueva relación con los objetos, ya no son términos independientes, sino partícipes de una misma *Gestalt*: “Cada

---

<sup>79</sup> FP, 117-118.

<sup>80</sup> García Sandoval, “Merleau-Ponty y la ciencia cognitiva corporeizada”, 36.

<sup>81</sup> Gregersen y Grodal, “Embodiment and Interface”, 67.

<sup>82</sup> FP, 102.

aparecer recibido pasivamente motiva una posibilidad de movimiento que, paradójicamente, fue a la vez la que motivó el aparecer mismo”<sup>83</sup>. Y con esto anticipamos lo que sucederá con el objeto.

## Cuerpo

Lo que le interesa a Merleau-Ponty con respecto al cuerpo es explicar la experiencia del él como objeto y que así se revele la experiencia del sujeto y del mundo. Parte desde el miembro fantasma para poner en duda el cuerpo como objeto, ofreciéndonos el concepto de ser-del-mundo (campo de sujeto y objeto) y así pasar a la experiencia vivida que nace de la discusión anterior. Dedicaremos pues este capítulo a explicar esa experiencia como la entiende Merleau-Ponty.

### Intencionalidad habitual e intencionalidad motriz

Merleau-Ponty expone la ambigüedad del miembro fantasma en tanto que no es una ilusión ni una representación, ya que la persona sabe que no tiene el brazo, pero aun así siente la extremidad perdida. Este es un verdadero reto para la psicología clásica, ya que, si esta situación depende únicamente de las condiciones fisiológicos, entonces ¿cómo se explica que el vivo siga sintiendo su brazo? La alternativa propuesta es existencial y alineada con la teoría de la *Gestalt*. Las extremidades no son simples agregados, sino aquello que estaba constituido con ciertas posibilidades del cuerpo. Por lo que, los brazos, las piernas, la piel, la lengua, etc.

---

<sup>83</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 90.

son la posibilidad misma de tomar las cosas y de habitar el mundo como estructura compleja. Las cosas consuetudinarias o mundanas presentan posibilidades o exigencias a mi cuerpo y esto es la intencionalidad habitual, aquello que se levanta como parte del objeto, aunque yo carezca de mano o pierna, ya sea balón o cuchillo.

La intencionalidad motriz es el enlace entre las habilidades del cuerpo y las demandas de los objetos. Es lo que nos permite que nuestro movimiento-perceptivo sea al mismo tiempo movimiento y consciencia de movimiento. Gracias a ella tenemos una postura en el mundo en una cierta situación en la que actuamos y sabemos si nuestra actitud corporal es deseada o no.

Con la intencionalidad motriz se termina por definir la intencionalidad como modo de existencia en el mundo, “pues las habilidades motrices no están separadas del ambiente en el que está inmerso el cuerpo, al contrario, las habilidades motrices revelan el mundo”<sup>84</sup>, y por el mundo hay habilidades motrices. Tanto mundo como cuerpo configuran una *Gestalt*.

### El objeto percibido como fórmula motriz

¿Cómo es que se da la percepción como contacto primordial con el mundo? Son fechas navideñas mientras se escribe este texto, por lo que muchos se dedican a jugar con los reflejos de las esferas, a amasar con sus manos, a sentir el calor del horno, o a que sus pies resbalen por la embriaguez. Cada objeto<sup>85</sup> que mencionamos está frente a un campo que el cuerpo cubre o que cada objeto cubre al cuerpo. Merleau-Ponty defiende que toda percepción

---

<sup>84</sup> García Sandoval, “Merleau-Ponty y la ciencia cognitiva corporeizada”, 32.

<sup>85</sup> No se refiere en esta sección a los objetos de la reflexión, sino de la percepción. Mediante lo anterior debe quedar claro que no se está pensando el concepto de objeto sobre la base de estos.

es en principio movimiento. Claro, pero ¿ver las esferas es moverse? Comencemos desde el punto en que un objeto percibido es un repertorio de posibilidades para ser percibido, esto quiere decir que para ver la esfera me acerco a ella o me muevo para verla desde otro ángulo, y en términos de los propios ojos, ellos no paran de moverse. Se concluye que contemplar es moverse; sea virtual o efectivo.<sup>86</sup> Un objeto percibido es un repertorio de posibilidades de comportamientos corporales posibles. Los otros objetos de las fiestas navideñas son la masa y el horno, por ejemplo. Al estar inmersos en la tarea de preparar unas galletas de nuez, la masa se percibe como la posibilidad de amasar y al horno la posibilidad de introducir en él la masa de galletas para hornearlas.<sup>87</sup> Regresando un poco a la pregunta anterior, el horno y la masa pueden percibirse como la posibilidad de simplemente contemplarlos, de acercarme y alejarme. Quizá sea bueno recordar cómo nos movemos al querer tomar una fotografía de un objeto, para así apreciar el movimiento que existe cuando contemplamos algo.

Se dirá que hablamos de significaciones al mencionar el horno y su utilidad, pero, como hemos hecho notar cuando hablamos de la Gestalt del círculo y su significado, “la captación de una significación” en el sentido aquí establecido no es más que “la captación motriz de una significación”<sup>88</sup>, una fórmula motriz.

En cada uno de los objetos mencionados, las cosas aparecen como función de los movimientos del cuerpo, más no se debe pensar los movimientos que se dirigen al objeto

---

<sup>86</sup> Contemplar tiene un uso aquí en el sentido de la obtención de una significación motriz. Es interesante también resaltar que la relación de ciertos objetos ha cambiado en relación con el mirar, por ejemplo, en un documento no se tiene que acercar o alejar la mano o la lupa, sino que se hace por medio de clics que retroceden o privilegian la imagen en una pantalla.

<sup>87</sup> Hay que mencionar que el aroma es uno de esos objetos de la percepción que podemos considerar como profundamente atractivo cuando resalta entre otros, llama pues al movimiento. Es el privilegio de guiar el gozo del hambre y del sexo, de alejarnos de la flatulencia y de la peste, así como ir deteniendo el palpito de la exasperación o de la demolición.

<sup>88</sup> FP, 160.

como factores objetivos. Tanto el objeto como el sujeto no son objetos ni sujetos como se los suele entender, son más bien momentos de una estructura única. En analogía con el “ser-a-la-mano” de *Ser y tiempo* de Heidegger, que las cosas aparecen, no como objetos de la reflexión, sino como “que-haceres” o tareas posibles. Estamos inmersos en un mundo practognótico en que las cosas aparecen bajo un estado de ánimo. Así se trata de “situar la emoción en el ser-del-mundo (...), (porque) estar emocionado es encontrarse empeñado en una situación”<sup>89</sup>.

Simone Weil nos provee de palabras hermosas que podemos utilizar como ejemplo encarnado: “La simple percepción de la naturaleza es una especie de danza; es esta danza la que nos hace percibir”<sup>90</sup>. No es que andemos por el mundo danzando, sino como en una danza nos movemos de tal o cual modo en una determinada situación con cierta emoción. “El propio cuerpo está en el mundo como el corazón en el organismo: manteniendo continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema”<sup>91</sup>. Hay un mundo que danza, que se anima en concordancia con el espacio y el tiempo que habita, y va con sus ritmos y pausas, con sus señalamientos y encogimientos, proponiendo y haciendo movimiento.

### La adquisición de un hábito

Antes he hablado de la intencionalidad habitual suponiendo el hábito o aptitud habitual. El hábito responde a la pregunta de qué define el determinado repertorio de

---

<sup>89</sup> FP, 105.

<sup>90</sup> Weil, S., *Leçons de philosophie*, 4, en García, *Maurice Merleau-Ponty*, 88.

<sup>91</sup> FP, 219.

posibilidades motrices de nuestro cuerpo que dan sentido al mundo, es decir, tanto de la propio-cepción como de la percepción del mundo. Los hábitos organizan y sintetizan nuestro esquema corpóreo como repertorio de movimiento y percepciones posibles. “La adquisición de una habilidad es la captación de una significación”<sup>92</sup>: “Cuando la dactilógrafa ejecuta sobre el teclado los movimientos necesarios, estos movimientos están dirigidos por una intención, no propone las teclas del teclado como ubicaciones objetivas”<sup>93</sup>, sino de una significación motriz. Tal aprendizaje requiere estar entre otros, como un niño aprende el lenguaje, a ir al baño, o como se aprende a pilotar los controles básicos de una nave, entre otros. El esquema corpóreo y la formula motriz pueden ser modificados y manipulados, porque el hábito es aprendizaje en el sentido de reorganización del esquema corpóreo y de la formula motriz.

Es por una comunidad cultural en que se mueven unos cuerpos que obtenemos nuestros hábitos motrices. Así por ejemplo cuando estamos habituados a reconocer un papel fotográfico como conteniendo una imagen con profundidad, vemos una fotografía; o en uno de los casos anteriores, cuando vemos una esfera, algo ornamental. Las posibilidades de las cosas se nos proponen instantáneamente ante nosotros, “como una especie de memoria corporal: la memoria de sus costillas, de sus hombros”<sup>94</sup>, de sus manos, de sus ojos, de sus pies, etc. Tal memoria, lo que es el cuerpo vivido (esquema corpóreo) y el mundo percibido se construyen intercorporalmente. Por lo tanto, el sujeto es una instancia de una intercorporalidad y el mundo percibido es un mundo copercibido.

---

<sup>92</sup> FP, 160.

<sup>93</sup> FP, 162.

<sup>94</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 104.

El hábito es un aprendizaje que no es una simple asociación entre estímulos definidos y respuestas fijas, sino que se adquiere la capacidad de responder mediante ciertas soluciones a unas ciertas situaciones. El aprendizaje aquí referido no es simplemente intelectual, no se trata de conseguir una representación de los movimientos del cuerpo, como por ejemplo una física del cuerpo, sino de que para aprender necesito incorporar a mi esquema corpóreo ciertas prácticas, es decir, hay que captar e incorporar la significación motriz de un hábito por medio de su ejecución.

La diferencia entre el esquema corpóreo e imagen visual se desplaza a otro ámbito de discusión. Si bien antes nos enfocamos en cómo se arma una ontología o una epistemología bajo el instrumentalismo del cuerpo o de las impresiones como algo dado, ahora nos enfocamos en la experiencia propia del cuerpo, que mucho antes ya se ha apuntado como una practognosía.

¿Qué es el cuerpo habitual o cuerpo vivido? La pregunta por la percepción se responde por el cuerpo y por el hábito, por lo que es necesario dejar lo más claro posible estos dos términos para la explicación futura de lo que sucede en la percepción de un videojuego. El sujeto de la percepción es el cuerpo. Este cuerpo que es el fundamento de la explicación merleau-pontiana, como ya se dijo en la perspectiva fenomenológica, es el cuerpo tal y como es vivido. La vivencia del cuerpo es aquella que se refiere a las posibilidades de realizar unos movimientos o comportamientos en el mundo. Aquí entronca la distancia con respecto a la imagen corporal. Merleau-Ponty utiliza la expresión de “tercera persona” para referirse a la descripción o representación del cuerpo como si fuera una imagen en que mi propio cuerpo no está inmerso: “(...) el psicólogo podía, por un momento, al igual que los sabios, contemplar su propio cuerpo con los ojos de otro, y ver el cuerpo de otro, a su vez,

como un mecanismo sin interior”<sup>95</sup>. cuerpo. El cuerpo del que hablamos es el que se siente ahora, mientras yo escribo o mientras tú lees, o te distraes un momento antes de regresar a estas páginas, es ese cuerpo que sientes instantáneamente como el habitante de situaciones pragmáticas, es decir, como un esquema corporal con tales comportamientos posibles y reales. Por su parte, el copercibir no solo se da en la medida que vemos que el otro sufre, como algo lejano, sino en la medida que podemos evocar en nuestro esquema corporal el dolor, por ejemplo.

El fenómeno originario no es el cuerpo real que se define por sus características observables y que muevo a voluntad, ni el cuerpo orgánico, sino ese algo entre ellos: el cuerpo habitual. Por eso antes decía que era incorrecto contraponerlo a la voluntad. Lo que se lograría con el concepto de cuerpo habitual es que tanto el cuerpo actual como el cuerpo orgánico se muestren en su articulación o configuración (Gestalten) hacia sus disposiciones pragmáticas. Es ese modo en que amasamos el olor de esas galletas o ese panqué de manzana, o como un ciego puede descender una colina en dos ruedas por medio de la visión del oído, *la ecolocalización, que nos movemos en el mundo*. Aún el intelectual se mueve, como dirían las tristes palabras de un dualista, como atado a ese cuerpo<sup>96</sup>.

¿Qué sucede con el cuerpo orgánico? El cuerpo habitual es donde reposa el cuerpo orgánico y el cuerpo actual. Hay que agregar que el organismo es más o menos un límite y una condición de posibilidad respecto a cualquier comportamiento corporal. La función del cuerpo orgánico está en sostener ya que todo comportamiento se sirve de él y lo integra

---

<sup>95</sup> FP, 113

<sup>96</sup> A Merleau-Ponty por más que se quiera lo persigue está imagen: ¿acaso mis hábitos no me atan? o sería mejor decir: ¿acaso lo hábitos no se atan en mí? Este es el problema de los hábitos, no parecen permitir una mejor comprensión de producción de acontecimiento.

resignificándolo, tal y como una nueva estructura se integra como una nueva dimensión que produce una reestructuración global y un nuevo sentido. En el hombre todo es fabricado y todo es natural.

### La sensación. El comienzo hacía una estética

Hemos vuelto a la experiencia vivida del cuerpo, por decirlo de algún modo. En ella la sensación nunca se nos aparece como algo neutro a la que se tenga que dotar de un significado extrínseco, porque siempre está integrada a una Gestalt. Las sensaciones se valen a sí mismas sin que el entendimiento agregue nada, o sin que él intervenga del todo.

Merleau-Ponty reflexiona en el color, dice que “el rojo y el amarillo favorecen los movimientos suaves, el azul y el verde los movimientos bruscos”<sup>97</sup>. Esta no es una asociación entre estímulos y reacciones, es más bien una manera de vivir el color. Que, como el enfermo, aprieta los dientes al ver el amarillo, porque para él el color es una fórmula motriz que tiene lugar en el propio cuerpo<sup>98</sup>. Los colores se encarnan en el cuerpo con una significación corporal, en una situación el amarillo es lo mismo que apretar los dientes. Es decir, se adopta la actitud del amarillo, los dientes y los músculos de la quijada se contraen, porque el amarillo “es ya la amplificación de nuestro ser motor”<sup>99</sup>.

A cada sentido de nuestro cuerpo le corresponde un campo. El concepto de espacio que propone Kant es una forma pura de la sensibilidad, es decir, una condición a priori de la sensibilidad. Merleau-Ponty propondrá que no es necesario suponer un espacio único *a priori*, ya que este se nos presenta a cada uno de nosotros sin que sea pensado. Este espacio

---

<sup>97</sup> FP, 225.

<sup>98</sup> FP, 226.

<sup>99</sup> FP, 227.

no-geométrico se da en cada uno de los sentidos, o también se podría decir que cada uno de los sentidos provee una espacialidad específica. Aunque esto no signifique que no haya un espacio único, ya que nuestro cuerpo como esquema corpóreo mantiene la unidad.

El espacio es igualmente una estructura y toda estructura depende de sus elementos para ser aquello que es. Como tal, el espacio está en constante reestructuración, sus elementos se modifican, varían. Al estar viendo fijamente a unos niños jugar en el parque la visión nos da una cierta espacialidad. Luego escuchamos como los niños corren y gritan, obteniendo así una nueva sensación del espacio por medio del oído. Extendemos nuestras manos en los laterales de la banca, se siente un leve frescor en nuestras palmas que crea la sensación de un espacio incierto, aunque transitable. Hay una espacialidad propia de cada sentido sin que esta sea rota en cachos irreconciliables porque ellos comunican entre sí. Se sabe que las personas pueden ver el color de un sonido, pero no hay que sorprendernos de la sinestesia, la sensación de dolor que sentimos cuando alguien se golpea es sinestesia, ya que por medio de la vista sentimos ese dolor en nuestras fibras táctiles; incluso sí se hace por la imaginación, como hemos hecho en este momento.

Esta síntesis perceptiva del espacio no es monocular, sino intersensorial. Se percibe con todos los sentidos y solo cuando ellos están en concordancia es que percibo unificadamente. El espacio no es geométrico, sino primordialmente corporal.

### La profundidad del espacio

Merleau-Ponty explica que la relación que hay entre la magnitud aparente y la convergencia es como la de lo motivante y lo motivado, es decir, una en que la relación es

recíproca, ya que el motivo tiene un sentido asumido en la decisión y la decisión es la que “afirma este sentido como válido y que le da fuerza y eficacia”<sup>100</sup>. La convergencia aumenta cuando algo se me acerca, mis ojos experimentan el objeto en su cercanía, pero esto quiere decir que ellos ya están captando la profundidad. No es que deduzca la profundidad de la convergencia, sino que experimento la profundidad a través de la convergencia. Lo mismo se dice con respecto a la magnitud aparente del objeto, esta, en tanto se aleja, es una manera de vivir la profundidad.

A las ilusiones de profundidad se les achaca hacernos pensar que es por la consciencia que asumimos una profundidad. Entonces se defendería que percibimos en una pintura no la profundidad, sino el plano, es decir, veo lo que no está allí. En la medida en que no está, procedo a una lectura de los signos para deducir que lo que no está allí se encuentre allí como ilusión. Sin embargo, mi mirada se entrega a ella como si la habitara. Si defendemos esta posición sería, abandonaríamos mucho de lo que se ha escrito y en cierto sentido negaríamos esa entrega que nos hace nuestra mirada de la profundidad en una pintura. Por eso aquí una ilusión de profundidad “tiende hacia la profundidad como una piedra cae hacia abajo”<sup>101</sup>. Más esto no quiere decir que haya una profundidad en sí, sino que hay una motivación que no es del todo originaria, una situación que asume mi respuesta visual, mi saber en la vista. Porque en nuestro esquema corpóreo reside la posibilidad de ver en los planos imágenes con profundidad, pero se requiere una motivación para producir esas ilusiones, una segunda mirada que se inspecciona configurando el objeto.

---

<sup>100</sup> FP, 274.

<sup>101</sup> FP, 277.

El segundo paso en el campo de la espacialidad es ir más allá de esa profundidad objetivada entre cosas, y configurar un nuevo tipo de espacio que corresponde al cuerpo vivido. En el caso de la magnitud, nos dice que nosotros no medimos con la mirada ni con el tacto; no hacemos comparaciones entre objetos ni con nuestro propio cuerpo, sino que cuando expresamos que algo es gigantesco o minúsculo, lo hacemos solo respecto de “cierta presa del cuerpo fenomenal (vivido) sobre su circunstancia”<sup>102</sup>. Y no solo le pertenece a esta especie de prefiguración de la magnitud y la convergencia, o de la profundidad entre las cosas, este ser primordial de la profundidad, sino que también se da en los colores o las cosas mismas. Afirma un enfermo que para llegar a escribir sobre una hoja en blanco tiene que atravesar la espesura del color, formando así un ambiente que recubre la experiencia de la escritura<sup>103</sup>. Nos movemos entre la espesura de los objetos, de sus ternuras, de sus acogimientos, de sus luminarias, es la espesura que se encarna en el cuerpo y por la que compartimos primordialmente el espacio con ellos.

A esto último le llamamos el espacio vivido, en el que se entrama la configuración de los sentidos encarnados. En él los objetos nos hablan sin que les preguntemos cosas, nos hacen sentir y significan para nosotros. Es desde la organización global de un espacio que nos sentimos en él, hay un lugar para nosotros en él y uno para él en nosotros. Entonces el espacio no será un cúmulo de partes y múltiples direcciones, sino un lugar de sensaciones de grandeza, de intencionalidades, de afectividad, de reposo o angustia, entre otras. Al igual que “lo que garantiza al hombre sano contra el delirio o la alucinación, no es su crítica, es la

---

<sup>102</sup> FP, 282.

<sup>103</sup> FP, 281.

estructura de su espacio” (Merleau-Ponty, 1994, p. 306), su familiaridad y un mundo de hechos.

### Síntesis: obra y expresión

La oposición entre sujeto y mundo es disuelta a través de la corporalidad. Ser un cuerpo es ser-del-mundo (*être au monde*), lo que significa que poseemos un contacto directo e inmanente con las cosas. El sujeto y el objeto se interdeterminan y se constituyen mutuamente. Cuando se habló de esa forma específica de aparecer del color como una extensión motriz o al hablar del cautivar, de la emoción o fascinación se expresaba este ser-del-mundo o ser-corporalmente-del-mundo. Los dos, sujeto y objeto, se envuelven mutuamente, cambian sus lugares y se simbolizan mutuamente<sup>104</sup>.

Merleau-Ponty plantea la ambigüedad del cuerpo con esta pregunta: ¿cuándo un cuerpo se toca, es tocado o es lo tocante? Ninguno de los dos en tanto que los dos. Pero si bien esa pregunta va encaminada a la propiocepción del cuerpo y su estructuración, ahora la interpelación es sobre el cuerpo con respecto a los objetos del mundo<sup>105</sup>. La pregunta sería: ¿Por qué las cosas, *como anexo del cuerpo*, no pueden ser también, a la inversa, perceptibles y receptoras?<sup>106</sup> La ambigüedad es extendida a los objetos, porque las cosas nos dirigen, o nos impresionan.

---

<sup>104</sup> Mario Teodoro Ramírez Cobián, “La fenomenología de la percepción de Maurice Merleau-Ponty como estética”, *Revista de filosofía*, núm. 84 (1995): 353.

<sup>105</sup> Recuérdese siempre que estamos hablando de objetos como significación motriz.

<sup>106</sup> Bernhard Waldenfels, “Visión plástica: Merleau-Ponty tras las huellas de la pintura”, *Investigaciones Fenomenológicas*, núm. 1 (2008).

Esto se expresa particularmente en nuestra vivencia de los instrumentos, porque expresa en la dimensión de la vida corporal que “no existe exterioridad entre el sujeto de la acción y su objeto sino una íntima correspondencia, un acoplamiento”<sup>107</sup>. De la dactilografía expresa Merleau-Ponty que “se trata de un saber que está en las manos, que solamente se entrega al esfuerzo corpóreo y que no puede traducirse por una designación objetiva”. Son saberes que pertenecen al cuerpo y que expresan nuestro ser-en-el-mundo. O en el caso del bastón de un ciego que “se ha transformado en zona sensible, (que) aumenta la amplitud y el radio de acción del tacto”<sup>108</sup>. A este estar en el cuerpo de los objetos lo llamamos encarnación.

Existe pues un pensamiento encarnado o una inteligencia operante en el cuerpo, para la que la praxis artística es el ejemplo privilegiado. El artista solo concibe cuando actúa, su pensamiento solo es en la medida que se muestra. El escritor literario, cuando escribe, va con el ritmo de su pensamiento en las mismas letras que bombean de la tinta de la pluma o del píxel de la pantalla, es por el saber de su mano, de su mirada, de su hombro, de su propio cuerpo que piensa en las letras. Esa experiencia corporal nos conduce a una obra, una que solo tendrá una expresividad magnánima si puede hacer existir la significación como una cosa, en singularizar la escritura misma. Y esta significación encarnada se “instala en el escritor o en el lector como un nuevo órgano de los sentidos, abre un nuevo campo o una nueva dimensión a nuestra experiencia”<sup>109</sup>. La formación de un nuevo órgano implica que una significación pasa a ser parte de nuestro cuerpo, esto quiere decir que “la carne se espiritualiza y el espíritu se encarna”<sup>110</sup>. La encarnación no sucede en partes, es todo nuestro cuerpo el que está en conjunto en la acción, aunque esté centrada por ejemplo en una

---

<sup>107</sup> Ramírez Cobián, “La fenomenología de la percepción”, 354.

<sup>108</sup> FP, 160.

<sup>109</sup> FP, 199.

<sup>110</sup> Ramírez Cobián, “La fenomenología de la percepción”, 360.

actividad que se enfoque en la mano. A su vez las significaciones se instalan en la naturaleza, es decir, que percibimos las significaciones como percibimos un paisaje, es más, cuando percibimos el paisaje, el mundo de las significaciones ya está allí percibido de modo completamente espontáneo. “Comprendemos las cosas y percibimos las ideas”<sup>111</sup>. Un ejemplo burdo y violento de la constitución intercorporal es cuando nuestra mirada se ve atraída hacia una parte sexualizada del cuerpo de otra persona. El cuerpo expresa el deseo y el cuerpo deseado es reducido a parte sexual por medio de la mirada; se hace de manera espontánea y en la percepción misma, sin pasar por la reflexión intelectual; lo cual no niega que pueda haber un proceso reflexivo.

Lo que sale a relucir es un sentido del concepto de sentido<sup>112</sup>. Podemos encontrar que comúnmente el sentido se entiende como una operación del pensamiento, mientras que para la fenomenología de Merleau-Ponty las cosas portan en sí mismas un significado. El sentido es una realidad concreta<sup>113</sup>. No se trata entonces de un sentido que determina el mundo tal y como es representado, sino que lo hace a partir de la vivencia de estar en el mundo.

---

<sup>111</sup> Ramírez Cobián, “La fenomenología de la percepción”, 360.

<sup>112</sup> FP, 164.

<sup>113</sup> Ramírez Cobián, “La fenomenología de la percepción”, 161.

## El paso a lo virtual: del pasaje a la interrogación por lo virtual en los videojuegos

Hay un más en cada acto, no un solo emparejamiento total y único entre la representación y el estímulo, entre la percepción y el objeto. En este capítulo se propondrá, con base a Merleau-Ponty, que la capacidad virtual del cuerpo es la que nos permite ir más allá de nuestra actualidad, y que en lo anterior se ha visto necesaria para poder actuar en un ambiente virtual. Para ello se pretende demostrar que el concepto de la virtualidad es central para lograr responder, y que sintetiza todos los procesos anteriormente expuestos, es decir, es por la capacidad virtual del cuerpo que podemos migrar a otro espacio. Primero, seguiré a Bougzalate en su reflexión sobre la etimología hacia la ontología de lo virtual. A continuación, me enfocaré en discutir más concretamente como se delinea el concepto de virtualidad a partir de Bougzalate, Diodato y Pierre Levy. Definiré el concepto de lo virtual en Merleau-Ponty a partir de su rastreo y apoyo en una tesis que trata sobre ese concepto en Merleau-Ponty. Veremos que tanto está, el concepto de Merleau-Ponty, en relación con lo propuesto por los autores que tratan directamente la virtualidad; ya que, recordemos que Merleau-Ponty no piensa en los videojuegos. Argumentaré a partir de un desplazamiento de lo virtual de Merleau-Ponty hacia el de estos autores que solo a partir del concepto primero de Merleau-Ponty y su desplazamiento es que se hace posible nuestra interacción y encarnación de un cuerpo virtual.

## Etimología de la palabra lo virtual y la virtualidad

“La palabra *virtual* proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial.”<sup>114</sup> El nuevo diccionario etimológico nos confirma y no expande el significado de *virtus*:

“cualidades viriles, hombría; fortaleza [de ánimo, de carácter]; energía, firmeza; valentía, bravura, coraje: v. *animi*, las cualidades viriles del alma: v. *militum*, la bravura de los soldados// cualidades morales, virtudes: *virtutes continentiae, gravitatis, institiae*, las virtudes que consisten en el dominio de sí mismo, en la gravedad, en el espíritu de justicia// valor, mérito, talento: *virtutes oratoris*; v. *oratoriae*, las cualidades propias del orador// virtud, perfección moral: *in virtute summum bonum ponere*, basar en la virtud el bien supremo//”<sup>115</sup>

La palabra se compone por *vir*, que significa hombre, varón, personaje importante, y por *tus*, que señala la calidad. *Virtus* significaría la calidad del hombre. Según Boulaghzalate *vir* se aparenta a *vis*, que remite a fuerza. Por lo que *virtus* sería la conjunción de la calidad y la fuerza, la calidad de ser hombre es la calidad de imponer su fuerza de alma, su virtud. Es virtual el que “tiene la virtud de”<sup>116</sup>. Si entendemos lo virtual como virtud, entonces diremos que es una potencia que permanece en acto, más no en sentido ontológico, sino ético-psicológico, evitando contradecir la ontología aristotélica, en la que se opone el acto a la potencia y lo real a lo posible.

Con respecto a *Virtualis*, este es siempre acompañado con *virtus*. La definición heredada de la escolástica dice que es “aquello que está en el poder (*virtus*) de la fuerza”<sup>117</sup>. Esta concepción defiende una relación dialéctica ente lo virtual y lo actual, en la que lo virtual no carece de existencia, sino lo que posee el potencial para desarrollarse. Los ejemplos

---

<sup>114</sup> Philippe Quéau, *Lo virtual. Virtudes y vértigos* (Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1995), 27.

<sup>115</sup> Santiago Segura Munguía, *Nuevo diccionario etimológico Latín-Español y de voces derivadas* (Bilbao: Universidad de Deusto, 2001), 843.

<sup>116</sup> Tanto en Boulaghzalate, “Espectros de lo real”, 27

<sup>117</sup> *Ibid.*, 22

clásicos de esto es la bellota de Aristóteles en tal o la semilla de Hegel en la Fenomenología del espíritu.

En la *Encyclopaedia Universalis* se define a lo virtual más que como un potencial, sino “como un sistema de fuerzas con las condiciones de actualización”<sup>118</sup>. Lo virtual en esta segunda etimología referiría a un sistema de fuerzas y potencias que tiende a actualizarse. La diferenciación con respecto a lo potencial sigue siendo ambigua, pero se distancia en la medida en que la actualización es solo una tendencia y no su fin.

Siguiendo esta definición y dejando un lado la aristotélica, Boulaghzalate propone que en lo virtual se encuentra la virtualidad. Esto conlleva un paso de un calificativo a un sustantivo. Lo que haría entonces la virtualidad es calificar lo virtual, es decir, la fuerza y potencia califica algo que es potencia en acto. “Si *virtus* es una potencia en acto, *virtualis* una potencia susceptible de actualizarse, la virtualidad es una potencia que sigue estando en potencia, una potencia realizada”<sup>119</sup>. Se ha hecho a la virtualidad un potencial potente, un recurso para aquello que está en proceso. En este juego entre el sustantivo y el calificativo se define a lo virtual como la potencialidad de algo cuya principal característica es lo virtualidad. Este uso conduciría a una aparente incoherencia al combinar dos versiones de mundo en una sola, es decir, la versión de un mundo potencial y real, de una realidad virtual y una virtualidad real.

---

<sup>118</sup> Boulaghzalate, “Espectros de lo real”, 23

<sup>119</sup> *Ibid.*, 24

## Concepciones filosóficas de lo virtual y la virtualidad

Boulaghzalate propone que los mundos virtuales pueden traducirse como mundos posibles<sup>120</sup>. Los mundos posibles pertenecen al lenguaje de los lógicos y los mundos virtuales se refieren al mundo de la literatura y del cine. Encuentra una fuerte relación entre los mundos virtuales y los mundos posibles de Quéau y Kripke, así como en la propuesta de Granger:

Le possible est la catégorie qui convient à nos discours sur les actions et les pratiques individuelles, si peu prévisibles des hommes. Une science d'objets, fut-ce de faits humains objectivés pour autant que cette objectivation réussisse, ce n'est pas sur le possible, mais sur le virtuel et le probable qu'elle se fonde<sup>121</sup>

Comencemos entonces con David Lewis<sup>122</sup> para entender la virtualidad. Este autor defiende el realismo modal, el cual propone que existen diferentes mundos posibles. En su libro *Sobre la pluralidad de mundos* él presenta una de las objeciones de sus detractores, argumentada en términos sencillos en lo siguiente:

- 1) Todo es actual.
- 2) Lo actual consiste en todo aquello que está relacionado espaciotemporalmente con nosotros, y nada más (tómense o quítense algunas “entidades abstractas”). No es mucho más grande ni menos unificado de lo que solemos pensar.

---

<sup>120</sup> Boulaghzalate, “Espectros de lo real”, 54.

<sup>121</sup> Gilles Gaston Granger, *Le Probable, le possible et le virtuel: essai sur le rôle du nonactuel dans la pensée objective* (Paris: Odile Jacob, 1995), 72.

<sup>122</sup> David Lewis, *Sobre la pluralidad de los mundos* (México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas, 2015).

3) Las posibilidades no son en parte de lo actual, sino alternativas a él<sup>123</sup>.

Las primeras dos tesis las llama actualismo metafísico. La primera únicamente es un actualismo *terminológico*; una propuesta sobre cómo hablar. Llama actualismo analítico a la tesis de que el actualismo terminológico es analítico y que no puede ser rechazado. Por su parte no acepta ninguna de las tres. La tercera es la más relevante, ya que combate el sentido común. Nos dice que no hay una razón convincente para pensar que es analítico que todo es actual, porque lo que él propone como posible es la totalidad de mundos de lo posible y que no es una diferencia entre mundos. Es decir, un mundo posible de este mundo actual es uno donde todos los carros son rojos, pero “mundos posibles” refiere a una categoría mayor, que no refiere a una diferencia o varias, sino a todas las diferencias en tanto que mundos de lo que es lo actual. Entonces, Lewis restringe “mundo” y “actual” a este mundo, al de aquí y ahora.

Pierre Levy explica la virtualización del cuerpo a través de la metáfora del éxodo, es decir, como una experiencia que no es un aquí y un ahora; lo virtual sobrepasa el aquí y ahora<sup>124</sup>. Los conceptos de “posible”, de Diego Lewis, y de “virtual”, de Levy, se asemejan en que no son un aquí y un ahora propiamente, no son pues una presencia diáfana. Hay a su vez una grave diferencia y dificultad en querer asimilarlos. Lewis restringe lo actual a todo lo que existe en este mundo y Levy habla de la virtualidad como, si lo actual, a lo que se refiere Lewis, fuera él mismo virtual, es decir, hay cosas que son virtuales y actuales. Lo cual supone una dificultad inmensa.

---

<sup>123</sup> David Lewis, *Sobre la pluralidad de los mundos*, 248.

<sup>124</sup> Pierre Levy, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1999), 13-15.

Schmutz<sup>125</sup> dice que hay tres formas en las que se habla de mundos posibles<sup>126</sup>. La primera es una forma cosmológica, la cual afirma la existencia de planetas, estrellas, etc., cuya cantidad puede ser finita o infinita. Aquí ‘posible’ quiere decir que tienen capacidad de existencia, como coexistencia con la existencia de nuestro mundo. La segunda es meramente ficcional,<sup>127</sup> los mundos posibles refieren a mundos imaginarios sin relación con lo que sabemos. Aquí imaginario y posible se traslapan, según esto la capacidad de existencia no es de ningún modo presupuesta. La tercera forma es epistemológica, en la cual un mundo posible es una disposición diferente de nuestro mundo, es decir, todas las cosas se componen de sus mismos elementos, pero su orden es distinto. El adjetivo posible tiene el sentido de un operador modal simple. Se presupone entonces la capacidad de existencia de un mundo posible, pero no en el sentido de coexistencia. Nuestro estudio de los videojuegos se limita a la segunda forma, sea cual sea la relación de lo ficcional con el mundo. Dicho esto, solo se hablará de mundos ficcionales o imaginarios con soporte material, pero buscando la dimensión en la que se fundamentan.

En síntesis, Schmutz y Lewis proporciona una categoría que es epistemológica y Levy sigue por una ontológica. Schmutz concluye que con la categoría de mundos posibles solo se afirma el mundo como contingente y que nuestro mundo es el único real<sup>128</sup>. Debido al rango más amplio de Levy, podemos hacer uso de su concepto, pero no sin olvidar las ciertas dificultades o comparaciones que se pueden hacer sobre lo virtual y lo posible. Levy no

---

<sup>125</sup> Schmutz discute el término de mundos posibles desde Aristóteles, Duns Scoto, Tomás de Aquino, Leibniz, entre otros, con la finalidad de reconstruir el encuentro entre la expresión latina *mundi possibili* y la representación de estados contrafactuales (Jacob Schmutz, “Qui a inventé les mondes possibles?,” *Cahiers de Philosophie de l’Université de Caen*, núm. 42 (2006)).

<sup>126</sup> *Ibid.*, 10.

<sup>127</sup> Schmutz escribe “literaria”, lo cual no puede ser, ya que se refiere a todo tipo de mundos imaginarios que tienen un lugar concreto en el que se encuentran.

<sup>128</sup> *Ibid.*, 38.

olvida decir que toda virtualización necesita un soporte físico importante para subsistir y actualizarse<sup>129</sup>; justamente lo que se mencionó sobre lo actual en Lewis. Lo virtual sigue siendo para este mundo.

### Procesos virtuales en los videojuegos

Fretzer afirma que el avatar es tanto protagonista como un instrumento para el jugador<sup>130</sup>. La posición del avatar es equívoca, no es ni de aquí ni de allá. Ese habitar de uno y otro es un choque y una convivencia de fuerzas. Las fuerzas que conviven son las del jugador y las de los desarrolladores. De este fenómeno se puede argüir que es virtual a partir de la definición de Levy: “conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompañan a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución”<sup>131</sup>. En este caso el avatar es lo virtual y que problematiza tanto su existencia como al jugador mismo, es decir, produce una virtualización.

El espacio en el que están el avatar y el jugador está virtualizado. El jugador tiene que mutar, ocupar, sí y no, el lugar del avatar, así como el avatar tiene que ocupar el lugar del jugador: “es una mutación de identidad, es un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado, en lugar de definirse por su actualidad (una “solución”), la entidad encuentra así su consistencia esencialmente en un campo problemático”.<sup>132</sup> En este caso, en el contacto con el avatar se produce una problematización, ya que se reúnen un conjunto de fuerzas. En el proceso de virtualización el jugador y el avatar están virtualizados

---

<sup>129</sup> Levy, *¿Qué es lo virtual?*, 14.

<sup>130</sup> Frank Fretzer, “Avatars Don’t Kill People, Players Do! Actor-Network-Theory, Mediation, and Violence in Avatar-Based Videogames”, en *Violence | Perception | Video Games: New Directions in Game Research*, ed. por Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus and Curtis L. Maughan, (Alemania: transcript Verlag, 2019), 29.

<sup>131</sup> Levy, *¿Qué es lo virtual?*, 11.

<sup>132</sup> Levy, *¿Qué es lo virtual?*, 12.

por las dos fuerzas puestas en acción. Se encuentran dificultades para ver como el avatar se actualiza, pero esto lo hallamos a su vez en la existencia que tiene en el jugador y por cómo este ya no lo habita otra fuerza fuera de él que lo ponga en movimiento.<sup>133</sup>

Aquí el centro es el jugador, por ello hay que ofrecer la experiencia de la realidad virtual en el cuerpo de este desde una visión filosófica. Diodato distingue el cuerpo del usuario en: a) un sujeto-objeto resultado del proyecto tecnológico; b) es un casi-ciborg, un cuerpo que se traduce en una entidad espectral eminentemente activa.<sup>134</sup> El cuerpo que entra en contacto con un avatar es resultado de un proyecto tecnológico que los pone en contacto, y por el cual el cuerpo se vuelve liviano a diferencia del pesado o hambriento,<sup>135</sup> es decir, “(...) capaz de experimentar productos mentales que aparecen como sensibles sólo por medio de prótesis tecnológicas”.<sup>136</sup> Pero estas prótesis<sup>137</sup> tecnológicas y culturales conducen a un espacio de imaginación que antes “de que sienta que es un mundo desmaterializado, siente que se encuentra con una realidad percibida como otra, diferente y similar a un producto de la imaginación”.<sup>138</sup>

---

<sup>133</sup> El avatar incluye una discusión más amplia que como se verá en el capítulo siguiente será dejada para posteriores trabajos. Voy a dar una justificación concisa a esta postergación. Según lo que he concluido el objeto avatar en un primer contacto no puede ser más que otro objeto o imagen a menos que se incluyan otros procesos psíquicos tales como la identificación y proyección. Aquí se apunta las consideraciones sobre el avatar para resaltar la situación virtual en la que nos encontramos cuando nos desplazamos hacia los videojuegos. El avatar expresa nuestro “yo puedo”, el cual se expresa en toda entrada en contacto con un videojuego. Se resalta entonces su instrumentalidad, su carácter de objeto. No puedo afirmar más allá de un “yo puedo” partiendo de Merleau-Ponty.

<sup>134</sup> Roberto Diodato, *Aesthetic of the virtual* (New York: State University of New York Press, 2012), 7. Todas las traducciones de este libro son del escritor de esta tesis.

<sup>135</sup> Me parece más correcto resaltar la característica de la fragilidad y necesidad humanas que el peso o la ligereza entre uno y otro cuerpo.

<sup>136</sup> *Ibid.*, 8.

<sup>137</sup> Es interesante que durante mucho tiempo se les diera el nombre de prótesis. Ya en el *Malestar de la cultura* de Freud aparecen de ese modo. Sería interesante realizar una genealogía de este concepto, ya que el término “prótesis” resalta la cercanía con el cuerpo (soporte, apoyo, etc.) y a la vez el corte, pero no tanto cómo la interfaz que quitando todo elemento para la acción, por ejemplo, política (cfr. Adorno y Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración*).

<sup>138</sup> *Ídem.*

Resaltan dos consideraciones, la de la interfaz y la experiencia del videojuego. Los procesos de virtualización de la carne tienen que ser en estos dos sentidos. En el caso de la interfaz, como dispositivo tecnológico, hace posible compartir memoria, es decir, la memoria del cuerpo y la memoria del ordenador están las dos en función mientras jugamos. Esto implica que esa memoria sea y no nuestra memoria, en la medida en que el proceso de virtualización con el mundo, o con el ambiente, también se esté dando<sup>139</sup>. Entonces nuestro cuerpo debe ser capaz de ponerse en un campo virtual en un doble sentido: el de la interfaz y el del mundo.

### El concepto de lo virtual en la *Fenomenología de la percepción* de Merleau-Ponty

Lo virtual es un concepto que interesa mucho más a nuestra actualidad, intenta captar un mundo vasto de operaciones, procesos, fenómenos, funciones que son de interés debido a la tecnología, a la experiencia de las distancias, a los modos de compartir información y en que cada uno se ofrece o le son ofrecidas vivencias para sí mismo. Toda una red nos cubre y esta se mantiene por sus asociados de significantes, como por prácticas, como por contenidos mismos de tales experiencias. Los autores que tratan el concepto de lo virtual lo hacen por todo lo anterior y otros por el hecho de notar la importancia de él en la *Fenomenología de la percepción*; los dos sucesos probablemente entrelazados o correlacionados. Solo hay veinticuatro menciones a este concepto durante toda la FP, que en total tiene 463 páginas, considerando que en cada página hay entre 300 y 600 palabras. A pesar de ello, este concepto

---

<sup>139</sup> Diodato, *Aesthetic of the virtual*, 30-43.

se muestra relevante cuando Merleau-Ponty trata de explicar fenómenos perceptivos de algunos enfermos o de nuestra percepción cotidiana del espacio, pero antes de todo, se muestra inequívocamente relevante para la intencionalidad operante.

“(…) La mejor obra de la intencionalidad operante: hacer que una realidad sea posible para nosotros”<sup>140</sup>. Ante Husserl Merleau-Ponty exilió a la conciencia de su centralidad, desplazó el estatus de la razón. La investigación de Merleau-Ponty se puede ver bajo el lente de interrogarse por el ser mismo de la intencionalidad, que lo conduce a un fundamento existencial de la conciencia o la línea existencial de la fenomenología.<sup>141</sup> La fe perceptiva es la que nos muestra que hay una realidad vivida que no es ni la del idealista ni la del empirista, y que, si hay propiocepción, nos hablan del cuerpo propio o fenomenológico. Mario Teodoro Ramírez presenta esta realidad vivida como algo que no podemos negar y no por el ejercicio de nuestro entendimiento, sino porque esta es un polo que se nos opone.<sup>142</sup> En Merleau-Ponty hay una realidad que no es el simple cúmulo de cosas o lo que es para el espíritu y a la cual tenemos acceso a través de lo sensible. La relación fundamental con el mundo se da con un sentido existencial y vital, en la cual se funda toda experiencia y toda operación de la conciencia. “La intencionalidad operante forma parte de una estructura en que se manifiestan,

---

<sup>140</sup> Mario Teodoro Ramírez Cobián, “Intencionalidad y virtualidad: Merleau-Ponty filósofo de la realidad virtual”. *Investigaciones Fenomenológicas*, núm.1, 2008: 234.

<sup>141</sup> Benito Arias García, “La intencionalidad operante en la obra de Maurice Merleau-Ponty” (tesis de doctorado, Universidad de Granada, 1995), 29.

<sup>142</sup> Mario Teodoro Ramírez Cobián, “Intencionalidad y virtualidad”, 230-231. Por otro lado, la oposición de la realidad y del cuerpo son trágicas, en el sentido de que el hombre nació para ver el sol oscurecer en la lucha constante contra su destino, o se pueden entender como *dadiva* o *goce*, ya que es el mismo polo que nos ofrece satisfacción. En psicoanálisis se habla de *placer* y *displacer*, en ocasiones se resalta más el *displacer* como experiencia que produce la falta que hace posible la experiencia de *placer*. Considera el psicoanálisis nuestra fragilidad primordial frente al mundo y los preparativos que el mundo pueda tener para nosotros (madre, familia, casa hogar, casa, juguetes, etc.). Nuestro contacto con el mundo es, de forma reducida, un encuentro doloroso y satisfactorio desde nuestros primeros años de vida; sea que se destaque más uno que otro al momento del nacimiento o en el trayecto hasta la muerte. La realidad vivida y el cuerpo propio no se oponen totalmente a nosotros, son de nosotros y nosotros de ellos, por lo que les corresponde el oxímoron de “oponen/facilitan” la vida misma.

por un lado, actividades no-téticas que llegan a alcanzar un sentido existencial o vital para el sujeto, a la vez que delata una injerencia de la vida antepredicativa en la facultad de enjuiciar”.<sup>143</sup>

Merleau-Ponty utiliza, en varios pasajes de la *Fenomenología de la percepción*, la palabra “virtual” para dar cuenta de la experiencia corporal del mundo y del mundo percibido mismo como una capacidad de anticipación o predisposición general de nuestro cuerpo ante los estímulos y datos del mundo<sup>144</sup>. Podemos venir a habitar los objetos en sus diferentes lados gracias a esta capacidad: “(...) en la medida en que yo también las veo, las cosas siguen siendo moradas abiertas a mi mirada y, virtualmente situado en las mismas, advierto bajo ángulos diferentes el objeto central de mi visión actual. Así, cada objeto es el espejo de todos los demás”.<sup>145</sup> Es decir, al ver un objeto nosotros lo tenemos entre varios otros objetos y sobre todo en un espacio, lo cual nos da un horizonte que nos permite situarnos en una mirada virtual del objeto. Nos habla de cómo se virtualizar nuestro cuerpo al situarnos en los otros objetos, de cómo el cuerpo se virtualiza en su contacto con el mundo. Esta capacidad es propia de la intencionalidad operante, de nuestra relación vivida que tenemos con los objetos, ya que, en esa misma relación, desde nuestro nacimiento, encontramos una presunción o anticipación de un “yo puedo” corporal, de la vida antepredicativa de nuestro ser-en-el-mundo.

La capacidad de anticipación nos da la posibilidad de distanciarnos de lo actual. Al estar en una situación actual siempre estamos en una predisposición o anticipación ante los

---

<sup>143</sup> Arias García, “La intencionalidad operante”, 29.

<sup>144</sup> Ramírez Cobián, “Intencionalidad y virtualidad”, 234-235.

<sup>145</sup> FP, p. 88

objetos, que expresa nuestra capacidad virtual de “poder hacer”.<sup>146</sup> Cuando estamos en situación nos concentramos en una tarea, por lo que se puede expresar esta definición de lo virtual: “es una dimensión por medio de la cual el cuerpo solicita y da sentido al mundo a través de la tarea, donde el cuerpo en constante sinergia está anticipando permanentemente al mundo desde su temporalidad”<sup>147</sup>; al igual que el cuerpo se anticipa a sus propios movimientos. Para Alomía el concepto de la tarea es muy importante, ya que permite un centro de organización concreto por medio del cual la estructura corporal se acomoda de una cierta manera. Sin embargo, Alomía pasa por alto el siguiente pasaje:

“No dispone únicamente de su cuerpo como implicado en un medio contextual concreto, no está únicamente en situación respecto de las tareas dadas de un oficio, no está únicamente abierto a las situaciones reales, sino que, además, tiene su cuerpo como correlato de unos puros estímulos desprovistos de significación práctica, está abierto a unas situaciones verbales y ficticias que él puede escoger o que un experimentador puede proponerle”<sup>148</sup>.

La tarea, como algo actual y concreto, no alcanza a contener la experiencia virtual de la que es capaz el cuerpo, ya que podemos estar en situaciones que son ficticias. Es cierto que simplemente puede agregarse a “tarea” el adjetivo “virtual” para referirnos a otro tipo de

---

<sup>146</sup> Por ejemplo, el caso de un enfermo que tiene ceguera psíquica. Quien padece de esta enfermedad no puede ver un objeto sin tener que tocarlo directamente o tenerlo al alcance; otros modos vinculados son la incapacidad de realizar movimientos abstractos o simular comportamientos (Ramírez Cobián, “Intencionalidad y virtualidad”, 236). M-P señala, en referencia a Goldstein, que uno de estos enfermos es incapaz de llamar a un objetivo, digamos a una puerta o una persona, sin que esté a una distancia conveniente de la mano (FP, p. 134). Este enfermo no puede hacer el gesto fuera de su rango actual de acción, es decir, no puede simular que hace la actividad de llamar. Lo que tiene atrofiada es su capacidad virtual del tacto, el hecho de que nuestra tactilidad no se agota en el tacto actual, sino que contamos con un “poder tocar”.

<sup>147</sup> Carlos Alomía Kollegger, “Lo virtual en la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty: el yo puedo del cuerpo propio y el presente vivo” (Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya, 2018), 38.

<sup>148</sup> FP, 125.

actividades en que el sujeto está inmerso. No se estaría del todo equivocada al hacer esto, pero primero hay que ponerse en situación virtual, por lo que propongo distinguir estas actividades abstractas<sup>149</sup> como virtuales. Con esto se señala que, si bien hay elementos actuales necesarios para lo virtual, el cuerpo ocupa un lugar en ese espacio virtual por medio de la virtualización, sin referencia a acciones prácticas. Al ponerse el cuerpo en una situación virtual, entonces se puede hablar de tareas virtuales que, debido a la situación, han dejado de ser producciones prácticas.

Lo virtual del cuerpo es la dimensión gracias a la cual hay una anticipación o predisposición ante una situación que puede ser actual o virtual y que desde el proyecto global de la intencionalidad produce y constituye un mundo orientado y dotado de significaciones virtuales. Un cambio de posible por virtual no es capaz de expresar la riqueza de este concepto, ya que es el campo mismo de lo posible como posible, como un encuentro de fuerzas que están en tensión: “(...) cada acontecimiento motor o táctil hace elevar a la consciencia un hormigueo de intenciones que va, desde el cuerpo como centro de acción virtual, ya hacia el cuerpo mismo, ya hacia el objeto (...)”.<sup>150</sup> Estar en la dimensión de lo virtual es deshabituarse o destrenzar nuestros movimientos habituales para que un conjunto de fuerzas nos atraviese y “hormigüe” un conjunto de intenciones.

---

<sup>149</sup> La elección por actividades abstractas y no ficticias es porque Merleau-Ponty suele utilizar a los dos como sinónimos en muchas ocasiones. Además, se prefiere abstractas porque ficticias refiere a ejercicios imaginario y abstractas alcanza a atrapar los ejemplos en que el propio sujeto puede investigar a través de su propia experiencia gestual, táctil, motriz, etc. a su propio cuerpo.

<sup>150</sup> FP, 126

## Las actividades ficticias de la virtualidad a partir de Merleau-Ponty

Se ha apuntado la diferencia entre las actividades virtuales y las actividades ficticias como unas conteniendo a las otras. Para comprender porque hago esta diferenciación es conveniente ofrecer algún ejemplo. Alfredo realiza un ejercicio de propiocepción, realiza movimientos de la cara, desplaza sus manos suavemente por las costillas, pliega los dedos de sus pies uno por uno, etc. Alfredo siente incomodidad, cansancio, atosigamiento y frustración. Las razones por las que lo siente en este caso no son importantes. Alfredo evaluaba su cuerpo para danzar, conllevaba un fin específico que determinaba su actividad. Al trasladarse a la danza, él no sabe, su estudio se vuelve un campo de investigación de la expresión del cuerpo, de ondas que cruzan su cuerpo y que buscan y construyen la expresión, que hasta finalizada la coreografía habrá sido efectuada y se habrá actualizado. Lo que distingue a una tarea actual de una virtual será que esta última está parcialmente construida o que su producción y producto aún no están determinados del todo, aunque haya en ellos una cierta anticipación o predisposición. Pero aquí hablamos de movimientos abstractos no-ficcionales, esto quiere decir que la intersensorialidad está ocupada mayormente en un mundo actual y en un horizonte mayormente virtual.

Esto último será la gran diferencia que tendrán las acciones, no estarán dirigidas al mundo de la carne, sino a uno propuesto. Es decir, en nuestro contacto con cualquier obra nuestro cuerpo hace uso de su capacidad virtual para producir anticipaciones o predisposiciones de lo que hay y se puede con y en la obra. Al entrar en *Dishonored* (2012, Arkane)<sup>151</sup> presuponemos un espacio por el cual podremos movernos, hablar con los

---

<sup>151</sup> *Dishonored* (Arkane, 2012) es un juego de acción y aventura. En su historia tomamos posesión de Corvo, un guardaespaldas de la reina. A nuestra llegada de un largo viaje para conseguir la ayuda de otras

personajes, ver la ciudad. En la imagen siguiente, después de ser acusado y traicionado, navegas por la costa para cumplir la misión de salvar a la ciudad de esas sabandijas. Admiras esa ciudad epidémica y predispones una cierta organización a la cual te entregas para cumplir tus misiones, por la muerte o por la clemencia, para habitarla virtualmente sin aún recorrerla, ya están allí sus rincones, sus techos, sus guardias, etc. Y, al contrario, el jugador también se encuentra allí aún sin verlos.



Cuadro de *Dishonored*, Arkane, 2012.

En cambio, en *Braid* la presentación indica un modo de intriga. Ante la oscuridad del personaje nos deslizamos hacía los laterales, apretamos las teclas para descubrir si podemos saltar y cuáles son nuestras posibilidades mecánicas, antes de conocer quién somos o nuestra encarnación en el videojuego, se delimita lo que se puede, pero al no saber quién se es hay

---

ciudades para salvar nuestra ciudad, Dunwall, la reina es asesina frente a nosotros. La confabulación de dignatarios del reino logra atribuirnos la muerte de la reina. Allí comenzará nuestra aventura de rescatar a Emily, la hija secuestrada de la reina, y lograr que la sucesora tome el cargo de reina. Paralelamente vamos descubriendo porque la ciudad está podrida y necesita también ser salvada. Tenemos dos caminos para lograr nuestros objetivos: el de la clemencia y el del asesino.

una predisposición del campo para nuevas e inesperadas habilidades y descubrimientos, es un campo más ambiguo, pero que su estilo artístico dice: perfilamos un sueño onírico.



*Braid* (2009, Number None)

Las actividades ficticias son diferentes a las no-ficticias en la forma en que articulan la intersensorialidad y el horizonte del mundo. Las ficticias comunican por medio de sentidos determinados, y se interrelacionan a través de la estructura corporal con otros modos de la sensibilidad, como traducciones o evocaciones de otras sensaciones no actuales. Además, las actividades ficticias suponen tanto una virtualización del mundo como del cuerpo, ya que se virtualiza todo hacer relacional, la relación y aquello con lo que está relacionado. Mientras que las no-ficticias refieren a la experiencia del cuerpo propio en su dimensión virtual y su estancia en el mundo de la carne, refiriendo entonces a un mundo concreto. Jugar un videojuego es elevar lo virtual del cuerpo a la potencia.

## Actividades ficticias como actividades virtuales en los videojuegos

Con las imágenes anteriormente mostradas se dio inicio al tratamiento de la actividad virtual dentro de los videojuegos por parte del cuerpo. Proponemos que hay al menos tres virtualizaciones puntuales para que un ambiente virtual sea para nosotros: la del mundo virtual, la de los objetos virtuales y la de la interfaz.

La interfaz tiene un registro amplio y es un concepto que puede confundirse con medio. Las estrategias de algunos autores es limitar el término a la interfaz gráfica y otros no lo llaman interfaz, nombrando solo elementos técnicos en asociación con elementos semióticos.<sup>152</sup> En este caso, solo pensamos la interfaz como un dispositivo técnico, de los tres elementos que según Rancière conforman un medio expresivo:<sup>153</sup> un dispositivo técnico, una idea del arte y la formación de un medio específico de reproducción de sí y de las obras.

La interfaz como dispositivo técnico de entrada es lo que nos permite interactuar en el mundo del videojuego. Requiere que nos habituemos momento a momento a ella, pero incluso antes tiene que responder a una situación virtual donde nuestro mismo compromiso se dirija a un ambiente virtual. Esto quiere decir que para lo virtual del cuerpo los elementos que se van a dar ya están anticipados. Es decir, la interfaz como extensión corporal para el videojuego se da en el momento de la intención de jugar, intención que hace posible la

---

<sup>152</sup> Esta última es un nivel distinto al que estamos hablando aquí, combina dos perspectivas, la ludológica y la narratológica, dando cuenta de que la medialidad es de importancia para su interrelación.

<sup>153</sup> Jacques Rancière, “Lo que “médium” puede querer decir: el ejemplo de la fotografía”, trad. Blanca Gutiérrez Galindo, *Revista Interiorgráfico de la División de Arquitectura Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato*, núm. 10 (2013), accedí el 26 de octubre, 2022, <https://interiorgrafico.com/edicion/decima-tercera-edicion-abril-2013/lo-que-medium-puede-querer-decir-el-ejemplo-de-la-fotografia-un-texto-de-jacques-ranciere>. Rancière utiliza artístico. El cambio es para evitar la discusión de si los videojuegos son arte. A pesar de evitar esta discusión, que al mismo tiempo resalta su carácter popular y sigue dejando apreciarlo con su cualidad expresiva, se debe tomar en cuenta que cualquier superficie o cúmulo de superficies que conformen un medio y que permitan expresión sensible son, al menos virtualmente, capaces de convertirse en arte.

interfaz como extensión, por un lado, y al cuerpo como capaz de integrarla en tanto posee la capacidad de virtualizarse en ella, por el otro. Esto es la capacidad virtual en general de anticiparse a cualquier actividad, pero que por eso mismo debe anteceder como algo meramente indefinido.

En contacto con la interfaz, ésta es recorrida por la búsqueda de sus potencialidades dentro del mismo juego, uno comienza a actualizar todas esas significaciones que ya integramos en cierto pulsar de ciertas teclas. Durante la partida del juego aprehendemos habilidades o comandos simples que no cambian durante el juego y que requieren de las pulsaciones. Tales pulsaciones son activadas solo en la medida en que vemos un riesgo para saltar, una guadaña para esquivar, etcétera:

“(…) cada estimulación corpórea en el normal despierta, en lugar de un movimiento actual, una especie de «movimiento virtual»; la parte del cuerpo interrogada sale del anonimato, se anuncia por una tensión particular, y como cierto poder de acción en el cuadro del dispositivo anatómico”<sup>154</sup>.

Es decir, cuando vemos una guadaña, una pulsación de tecla o teclas es interrogada como un elemento integrado al cuerpo, y en el esquema corporal están homologados como movimientos conjuntos. Tal homologación tiene que suponer una virtualización constante de la interfaz con un “yo puedo” corporal. A su vez tiene que ser, en tanto es integrada al esquema, pre-reflexiva, en el sentido de que podemos actuar sin tener que pensar que ese

---

<sup>154</sup> FP, 125.

pulsar implica todos estos movimientos para tal significación, es decir, tiene que ser parte de nuestro esquema corporal.<sup>155</sup>

Iniciamos el mundo o el videojuego. Las primeras imágenes pueden ser cinemáticas o directamente el espacio de juego. Las cinemáticas remiten constantemente a las capacidades de nuestro personaje, a lo que podemos hacer durante nuestra estancia en el videojuego, son un contacto indirecto. Es por ello que algunas de las presentaciones de videojuegos en eventos, como el E3, emocionan a los participantes por ciertos juegos, se mueven ya en ellos un conjunto de significaciones corporales excitantes.

Si solo se encarna al personaje al iniciar el juego, se suele hacer el ejercicio de experimentación o se es guiado por un tutorial. En los dos casos, se toma posesión de un avatar. Ahora bien, es necesario que presupongamos un “yo puedo” como nosotros en tanto que no nosotros, es decir, con el avatar compartimos movimientos, pero no intenciones ni el cuerpo. El avatar me compromete con un movimiento compartido, tanto que sus acciones son tanto más como las del personaje. *Dishonored* (2012, Arkane) logra expresar esto. En él, después de elegir el camino del asesino, nuestros aliados nos traicionan y nos mandan matar. Nosotros como personajes y como nosotros mismos hemos elegido tal camino, somos responsables de esas elecciones como cuerpos virtuales que toman ese campo como compartido con otro. Esta zona intermedia en la que nuestro cuerpo se pone al virtualizar su propio movimiento no es más que una zona de no actualización para el mismo, es decir, si

---

<sup>155</sup> Cabe aclarar que aquí no se quiere decir que no pensemos en los procesos de la interfaz y del medio, sino que nuestro cuerpo sea capaz de actuar junto con esa “prótesis” sin tener que pensar sus movimientos para poder realizarlos, lo que quiere decir que podemos pensar lo pre-reflexivo solo en la medida en que lo hacemos, es decir, siempre como ambiguo o oscuro. Es una dimensión primordial de nuestro deseo, sin que esto implique la irreflexión.

bien tiene movimiento estos movimientos no están actualizados para la vida práctica en el momento del juego.

Que el movimiento del cuerpo esté virtualizado, que su movimiento, su comportamiento, sus ideas, su carne entera esté virtualizada implica que se conecta con lo virtual mismo de él. El cuerpo fuera de lo actual conecta con sus posibilidades virtuales gracias al esquema corporal y entrama una intersensorialidad que traduce y modifica entre sensibilidades. Las posibilidades conectan con las posibilidades mismas formando nuevas modificaciones en el esquema corporal. Por lo tanto, el desplazamiento a un ambiente virtual implica la conformación de nuestro campo de acción virtual, que siempre está dispuesto a actualizar los senderos aún no determinados.

De nuevo, los objetos como el mundo se dan al mismo tiempo. Por lo que, si tomamos posesión del avatar, tomamos posesión del mundo, ya que su enlace es inherente, al aceptar uno, aceptamos al otro y de manera recíproca. Así mismo no solo nuestro cuerpo virtualizado tiene virtuales que pueden ser actualizados, sino al mismo tiempo espacios virtuales. La actualización de los espacios va más allá de los ejercicios de la percepción, requiere la capacidad de la imaginación, de fantasía y del lenguaje como palabra. Así mismo nos dice algo sobre la inmersión. Poseemos una cierta capacidad virtual que permite que nos situemos en otros espacios que no son necesariamente meramente concretos y prácticos, esto posibilita nuestros proyectos y proyecciones, así como diferentes integraciones. Es una conclusión irremediable ante toda obra. Particularmente en los videojuegos esto se da por medio de nuestra propia acción, es decir, el videojuego expresa nuestra vivencia de mundo fundada en un hacer en el mundo, en un “yo puedo” y no en un yo pienso. Se funda en esa capacidad nuestra, no solo proyectiva como se dice del cine, sino actuante. Los videojuegos, debido a

que se fundan en esta capacidad, son por sí mismos inmersivos en el sentido de un horizonte de mundo para la acción; su principal herramienta es generar hábitos, esto no quiere decir que no puedan presentar la cosa del mundo, pero debe estar tramada con la acción, lo cual supone para la informática y la tecnología de la interfaz varios retos de manejo de la información y de la sensibilidad corporal<sup>156</sup>.

---

<sup>156</sup> En los dos últimos capítulos se tratará esto dentro de las problemáticas mismas de Merleau-Ponty.

## Tres elementos que considerar de la encarnación virtual

En esta última sección dedicaremos el esfuerzo en utilizar los conceptos aprehendidos de Merleau-Ponty para retroceder, cuestionar e intentar ofrecer vías que den mayor profundidad a diversos problemas en los estudios de los videojuegos. La interfaz será nuestro primer foco, ya que es aquello con lo que entramos en contacto para realizar las acciones de juego, ella es la que nos ofrece un límite de acción corporal. A continuación, reflexionamos sobre los objetos en los videojuegos, con la interrogación principal de su organización sensible. Al final aparece el mundo virtual, nos preguntamos sobre si es un mundo segundo y sobre la constitución de este en la experiencia del jugador.

La exploración de estos tres puntos tiene el principio metodológico de que el sujeto no es sin el mundo, en este caso el videojuego, por lo que había que traer ese mundo, hacer aparecer los elementos que se ponen en movimiento. Es cierto que no hay apartado que trate sobre el avatar, pero en cierta manera ya aparece aquí, está en ciernes. Sin embargo, no debe olvidarse que no hay sujeto aún, sino cuerpo y encarnación, en ese sentido apenas estamos situando al jugador antes de poder alcanzar el concepto de este. Es por unos conceptos que conduzcan a la descripción del cuerpo y su encarnación que extendemos y continuamos la reflexión del capítulo anterior sobre lo virtual, pero ahora desde los elementos del videojuego.

### Interfaz

Comencemos de lleno con una definición para acercarnos a la idea de interfaz: “El modo en que accedemos al mundo físico esta mediado por una suerte de interfaces que

compartimos como humanos, la primera interfaz la conforma nuestro sistema sensorial.”<sup>157</sup>. Esta definición tiene ciertas implicaciones interesantes: 1) como seres humanos podemos suponer que, al poseer un sistema sensorial, siempre tuvimos una interfaz; 2) nuestro cuerpo sería poseedor de varias interfaces; y 3) nuestro cuerpo sería una interfaz superior que permite el intercambio de datos. ¿Por qué nuestro cuerpo es poseedor de una interfaz? No creo que sea bueno iniciar por allí, debido a que Merleau-Ponty nos dice que el cuerpo es una estructura intencional y este no es un objeto como cualquier otro. Una interfaz suele más bien decirse de dispositivos de intercambio de datos. Al menos hay dos modalidades de estos dispositivos: material y gráfica. En este apartado solo nos concentraremos en lo material<sup>158</sup>.

En nuestro trabajo solo se considerarán dos tipos de interfaz: la de la computadora y la de las consolas. Esta restricción permite acotar, sin negar al pensamiento reflexionar sobre las condiciones que apliquen para otras interfaces. Esta separación es dudosa, ¿por qué diferenciar entre estas dos? Seguro que una de las razones se debe al mercado, ya que su historia para posicionarse como productos de consumo de las consolas y las computadoras no corresponde a las mismas intenciones y horizontes de posibilidades. Otra respuesta es la experiencia que dan del cuerpo, y aquí no creo que nos encontremos con menos problemas, pero es la que hemos decidido analizar.

La experiencia con la computadora parece más estandarizada, tenemos bocinas y *webcam*, el teclado y el ratón, la pantalla, y la CPU. La mayoría de las personas probablemente no salgan del uso estandarizado de una computadora, pero se puede agregar

---

<sup>157</sup> Eurídice Cabañes, “Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica”, *Estudios de juventud*, n. 98 (2012), 61-76.

<sup>158</sup> Las discusiones sobre que es una interfaz son bastan, entre que unos la limitan a solo la gráfica y otras a la posibilidad de contacto (cf.

otros dispositivos de entrada. Estos agregados hacen difícil distinguir una consola de una computadora. Pero hay ciertas experiencias que no podemos hacer con una computadora estándar, y son aquellas que ofrecen la posibilidad de la movilidad propia de nuestro cuerpo que al mismo tiempo hace desplazar unos datos que hacen posible que el cuerpo virtual se mueva en sintonía con nuestros movimientos. Ejemplos de esto, son la consola Wii o el PlayStation VR.

Las interfaces materiales ofrecen una experiencia determinada, no se trata propiamente de los componentes que constituyen o una consola o una computadora, sino que ofrecen tipos de experiencia sensoriales. Creo que se pueden identificar en estas interfaces para los videojuegos dos tipos de experiencia sensoriomotora: 1) las que comprometen el movimiento de dos o más regiones corporales y 2) las que comprometen todas las regiones corporales. Esta clasificación es claramente una gradación de menos a más, pero ¿qué tienen que me hacen escribirlas por separado?, ¿por qué confié en que ellas nos puedan decir algo más allá de que impliquen cada vez más sensaciones hasta el límite de lo material?

Es inevitable, cualquier interfaz requiere de algún movimiento del usuario. El movimiento es la condición principal, por lo que no es un ver fijamente, sino un sintonizar el ver con el tocar, por ejemplo. Estas sintonías entre sentidos pueden variar de acuerdo con el videojuego, por ejemplo, en *The blind legend* (2015, Dowino) no hay visualidad implicada, es solo el oído y el tacto los que se requieren para poder jugar. Cuando hay ciertas regiones sensoriomotora que se están actualizando continuamente para jugar, pero sin que todas se decanten al mundo virtual, hay lugares para que se “cuele” una interferencia, es decir, al jugar se puede estar muy concentrado y ser distraído, arrancado de la experiencia de juego. Al grado máximo de compromiso, que todo el aparato sensoriomotor esté cubierto por la

interfaz, las variables que conducirían a una distracción o a ser arrancado de la experiencia de juego estarían más controladas, es decir, a la exterioridad se le pondría una barrera como si se formara un castillo<sup>159</sup> o una nación contra inmigrantes<sup>160</sup>.

¿Cuál es la condición para que algo siempre se presente como algo y no como no-algo? Todo lo que aparece ante nosotros se integra a nuestra estructura corporal como polos intencionales de nuestro cuerpo. Entonces para que entremos a un mundo virtual es menester que la interfaz se presente como polo intencional y para ello tenemos que integrarla como un objeto que aún no tiene un campo intercorporal donde se reproducen hábitos por el contacto con otros, o a través de las propias herramientas que ya tengo y por las cuales puedo virtualizar otros objetos para que yo pueda comprender el que tengo enfrente. La interfaz solo es posible en tanto que ya hay polos intencionales que la anteceden como estructuras abiertas a la integración. La interfaz es un sistema que se incorpora a nuestra estructura corporal como un polo intencional a través de la intercorporalidad.

El teclado tiene su propia técnica para manejar las teclas: la mecanografía. También tienen sus fijezas y sus movilidades, como el idioma, el fabricante, quien lo arme, el tamaño, la calidad y la época. Los teclados dependen, como si de un instrumento musical se tratase, de técnicas específicas para poder ser tocados con fluidez y agilidad. La variabilidad de un instrumento se encuentra en los sonidos; la del teclado, en las diferentes utilidades que puede tomar de acuerdo con el software. El teclado es distinto cuando se usa como entrada para el

---

<sup>159</sup> Este problema se conecta con el concepto de inmersión, la cual podría tentativamente definirse de como sigue: que los sentidos estén dedicados o atentos a un mundo. Bajo el supuesto de que, entre más sentidos, mucha mayor atención. Véase a Biocca, “The Cyborg's Dilemma”.

<sup>160</sup> Cualquier interfaz podría querer dirigir a una inmersión absoluta, semejante a la del mundo, pero la interfaz con este objetivo conduce a pensar sobre todo en una escisión, al coste de olvidar nuestras prácticas actuales en internet. Es decir, en los videojuegos una inmersión absoluta presupone una extensión a otros ámbitos de la colectividad (NFT o Meta de Mark Zuckerberg), aunque en un discurso sobre inmersión solo sea para que esta mejore y tengamos experiencias más gratificantes, o decepcionantes.

lector de texto, que cuando se está jugando un videojuego, que cuando se lo configura para ser un piano, que cuando es una mera calculadores, o cuando adquiere el estatus de ser un elemento deportivo. El teclado es un periférico de una interfaz, un periférico con una estructura estable que va variando sus acentos dependiendo de lo que se haga en él. En los videojuegos hay ciertas teclas que sobresalen intencionalmente en un horizonte técnico de movilidad; además de que son siempre configurables para que nuestro cuerpo sea preciso e infalible.

Nuestro teclado, así como el ratón, no perderá esos múltiples usos a la hora de jugar. Cuando jugamos podemos cambiar de un programa a otro, incluso de un juego a otro que exija uno que otro cambio en las teclas que usamos. La interfaz, al menos en las computadoras e incluso en las consolas, mantienen nuestro cuerpo abierto al uso de otras estructuras constantemente y nos hacen patente su cambio. Empezaré con un ejemplo sobre la danza y me desplazare al de los videojuegos.

La danza mantiene nuestro cuerpo abierto a través de los ecos sonoros. En una fiesta estamos bailando una salsa, la música nos atraviesa y comenzamos a movernos con los pasos con los que marcamos el ritmo. Somos fieles al sonsonete gracias a unos pasos que hemos aprendido. Si por ejemplo suena un reggaetón, tendemos a sensualizar nuestros movimientos, erotizarlos. La danza nos reestructura corporalmente para hacer otra cosa con nuestro cuerpo o compartir las estructuras corporales con nuestra pareja de baile. En ese sentido, podríamos decir, que la danza presa a nuestro cuerpo como el medio idóneo para nuestra expresión. Así en los videojuegos nos entrelazamos con la interfaz a jugar y sobre una pista que marca nuestros ritmos, no a través de pulsaciones, sino de direcciones horizontales sobre las que cae una fuerza que nos permite explorar, correr, saltar, matar, ayudar, entender, decidir,

ignorar, etc. Pasamos un tiempo en un juego y saltamos a otro que nos permite más acciones que en el anterior y, por ello, exige que utilicemos mayor parte de las teclas. Cuando jugamos *Undertale* estamos tranquilos, usamos unas cuantas teclas, en cambio al jugar *Doom* solemos hacer uso, dependiendo el modo de juego, de varias teclas y de un movimiento constante. La cantidad es importante ya que indica un cierto nivel de dificultad motriz y de atención, pero con ello se busca indicar sobre todo que un juego y otro exigen ciertas posiciones posibles a nuestro cuerpo y que este está preparado o se actualiza para ello. Con un poco más de minuciosidad quizá debamos decir: situaciones durante un juego en las que desplegamos todo un cuadro de posibilidades en la interfaz.

Con respecto a los mandos, tenemos que hacer algunas aclaraciones. Los mandos a diferencia de los teclados dan una estructura más firme. Por ejemplo, en *Doom* (2016, id Software), utilizamos las teclas de los números para movernos entre las armas, pero en el mando utilizaríamos una combinación de teclas o una sola tecla para cambiar de arma. El acceso a las armas por medio de números es mucho más directo y nos permite movernos mejor entre ellas, pero en el caso de *Dark Souls* es más complicado jugar con el teclado que con un mando, o en ocasiones no hay diferencia más que la preferencia del jugador como en *Enter the Gungeon* (2016, Devolver Digital).

Hay una precisión entre el mando y el ratón. En este último juego que se menciona si se utiliza el mando, se tiene una pequeña ayuda de autoapuntado, debido a que el mando no es tan preciso, pero que en la práctica el jugador no lo nota. Esta última herramienta no corresponde a la interfaz. Lo que sí es la posibilidad de precisión que se tiene de apuntar. Esta precisión depende del dispositivo. En los juegos de disparos a nivel competitivo se

utiliza el ratón porque se consigue una mejor captura del movimiento de la mano del jugador y así una mayor precisión.

El ratón cuenta con tres botones como mínimo y una función de deslizamiento. En los juegos de disparos los botones laterales se usan para apuntar y disparar, mientras que al botón del *scroll* se le puede elegir la función que se desee. En otros casos puede servir para seleccionar el lugar que tu personaje va a ocupar, por ejemplo, *Lost Ark* (2022, Amazon) o *Xcom* (2012, 2K, Feral Interactive). El ratón tiene en general la función de enfocar, seleccionar, elegir o mandar. Por lo tanto, en el ratón la estructura corporal que más acentuada está, es la relación tacto-visión, por la cual cogemos, manipulamos y hacemos gestos de dirección o de orden.

El mando no es otra cosa que todas nuestras funciones o capacidades condensadas en uno. El teclado y el ratón están separados y dan una cierta libertad a una y otra mano de tomar la interfaz en el lugar que sea más preciso. El mando no responde a los movimientos más extensos de nuestras manos, digamos que las apresa en un solo lugar y les deja a los dedos unas capsulas de movilidad. El teclado y el ratón, aunque no logren capturar por completo la libertad de nuestro movimiento corporal, al menos logran que se tenga un mayor rango en que nuestros brazos pueden extenderse o comprimirse, así el ratón captura el movimiento extenso de nuestro brazo. Estos objetos como polos intencionales permiten que los gestos que hacemos por medio de la interfaz conlleven un gasto mayor de energía, que entra en consideración al momento de ofrecer una experiencia, ya que nuestro cuerpo despliega sus fuerzas a los objetos para que ellos le respondan, se le opongan, le retribuyan, etc.

La interfaz, como aparato técnico, nos dota de acciones que en un momento estaban separadas, pero que con la presa que hacemos de ellas al actuar las integramos a nuestra

estructura corporal en una constante actualización. Mientras que para Merleau-Ponty, si nuestro cuerpo fuera una interfaz, estaría acallado, a la espera, pero no, él siempre vivo, en deseo constante, y en movimiento siempre latente, él mismo se apresura y está a la espera de, pero nunca a la espera de sí. Proponemos entonces que el cuerpo no es una interfaz y que la interfaz es un objeto al cual nuestro cuerpo es irreductible. La diferencia con los objetos es que él no puede ser otro que lo que nos permite experimentar, no está a lo lejos y a pesar de que nos podemos ver en un espejo, o ver nuestras manos, o tocarnos, lo haremos bajo su primacía. Solo la experiencia de un objetivismo nos hace pensar que el cuerpo no se apresura a sí mismo y que no responde a nosotros como nosotros respondemos a él.

¿La integración de una interfaz nos hace una interfaz? Merleau-Ponty nos habla acerca de un ciego que extiende su tacto hasta el suelo por medio de un bastón,<sup>161</sup> y que el bastón es del ciego como en el refrán: son uña y carne. En el suelo hay un pensar tocando que recorre las grietas del suelo, sus ondas y texturas e interferencias que vibran alrededor y cruzan el bastón por el medio hasta las entrañas. El bastón indica, señala por el tacto, lo que el ciego entero debe sortear en su caminata. El bastón sería en nuestro caso la interfaz entera, de la cuál hasta ahora hemos excluido a la CPU.

La unidad de procesamiento central puede ser pensada sin la experiencia intersensible. La CPU, como dice Roberto Diodato, es un ancla de memoria, ya que por ella prevalecemos intermedialmente sostenidos en el mundo bajo un aseguramiento de los datos que hemos creado, así como de nuestra historia allí. Ella no se encarga de darle unidad o

---

<sup>161</sup> FP, 160.

singularidad, sino de la evocación y de traer imágenes con sonido para la creación de un espacio atmosférico<sup>162</sup>.

La máquina, interfaz, CPU, etc., no solo nos mantiene sostenidos virtualmente en la constitución de una memoria entre yo-corpóreo y máquina, sino que es la encargada del procesamiento de nuestras energías al impulsar bloques de material hacia un fondo vacío que captura la presión sobre las teclas o el desplazamiento de nuestro brazo a través de las múltiples imágenes del ratón. Por ello se puede decir que la respiración (los ventiladores) y la fuente de poder son dos elementos que atraviesan el proceso que conduce la fuerza como una exhalación y una inyección anímica de la captura, y más adelante de la representación y evocación de lo que hay en el videojuego. Pero se podría presentar una objeción: qué sucede con todos los demás elementos. Contestaría de la forma más sincera que se me ocurre: se ausentan en nuestra experiencia y a menos que aparezca el déficit son silenciosos. Me he tropezado, no creo que la caja ni los ventiladores vengan por necesidad a nosotros, pero ¿por qué la placa madre, la tarjeta gráfica o los cables que me son irrepresentables en la experiencia de juego? Porque no tengo experiencia de ellos en lo que veo, ni en lo que escucho, ni como la referencia necesaria a mi propia energía que ingresa y que requiere de otra energía para llegar a su destino.

En esa máquina hay un flujo de velocidades desconocido por mi cuerpo que no puede ser apropiado en la experiencia vivida. Produciendo escalas distintas y de intersección entre lo virtual y lo carnal. Las velocidades que se introducen desaparecen, pero otras permanecen para permitir la comunicación entre el cuerpo carnal y el virtual. Entre ellas, la interfaz es el lugar en que dos velocidades se juntan y se traducen permitiendo las múltiples operaciones

---

<sup>162</sup> Diodato, *Aesthetic of the virtual*, 13, 31-33.

de intercambio entre humano y máquina. El medio necesita desaparecer en tanto que codifica y no deja ver su codificación para que en los videojuegos podamos disfrutar de la simulación, y no puede esconderse en tanto es patente al tacto, a la visión, a la audición y a la energía de la corporalidad. Las interfaces, al menos de las que pensamos aquí, nunca podrán alcanzar la perfección de la inmersión ya que exigen constantemente que nos habituemos a ellas, que nuestra propia energía introducida sea sentida. La interfaz tiene en primer lugar la tarea de generar la superficie para el hábito a partir del cual podremos desviarnos hacia múltiples direcciones. ¿Qué es lo que quiere la interfaz o el medio? Que nos habituemos a él, que lo hagamos propio y una encarnación inmediata que nos permita transitar por sus múltiples contenidos, pero a diferencia de la televisión, con una tensión corporal anímica del movimiento que hace de la encarnación de la interfaz un espacio de confrontación.

¿Cómo sería posible que la interfaz sea mía, que desaparezca en mi cuerpo si es un espacio de confrontación? Por medio del hábito, solo el hábito nos permite que en nuestra estructura corporal la interfaz sea nuestra, pero debemos actuar con ella, aprehenderla desde nuestro contacto con ella, es decir, desde el tocar y ser tocado por ella, de verla y ser mirado por ella. Pero esto no explica porque constantemente no se desprende de mí por la confrontación, por ese afuera de energía. Habría aquí que pensar el cansancio. Cuando nuestros músculos han derrochado toda su energía, el cuerpo ya no nos pertenece, ya no podemos decir “yo puedo”, se nos desarticula el yo soy yo-carnal. En estos extremos desconocidos por muchos, y quizá conocidos muy bien por los enfermos, los danzantes y los atletas, la confrontación es entre el poderío del querer contra la necesidad. Gracias a que el lenguaje se ha grabado en nosotros, hay un ejemplo de algo parecido: cuando uno está frente a la madre que lo regaña sin que uno pueda repelar; o frente a la amenaza de un policía que

no puede ser tocado ni insultado, nos sentimos detenidos por una fuerza que nos hace obedecer, callar, quedarnos quietos, esperar y que no solo es un asentir sino un hacer en el asentir que recorre la piel y que hace visible el asentir. Solo tomemos el impacto de estos ejemplos, lo que hace al conflicto, porque allí el cuerpo sin “yo” hace presencia, un cuerpo independiente que hace y dice, cruje y clausura sin que podamos intervenir en él; al menos de inmediato.

Es primordialmente el cuerpo naciente y el cuerpo muriente sin nada y todo en él, la base de todo. Este cuerpo de todos los cuerpos lo hemos visto desde este impacto solo porque así se nos facilitaría volver a la experiencia de él, retornar, porque esta fuerza como negación no es simplemente un impedimento. Por ejemplo, al momento del orgasmo hay algo que se nos escapa, que vibra a pesar de todas las capas culturales; solo un estar allí, sentir su recorrido por la vertebras, el clítoris o el glande, los pezones, las piernas debilitadas, lo sonoro del grito, o el rescoldo de la piel. Con esto quiero señalar la tensión y resolución. Tenemos una cara doble en el conflicto siempre latente que tengo yo conmigo mismo, pero que, como tal, el conflicto es una tensión que tiene vías para la satisfacción. En el caso de la interfaz del videojuego la confrontación de movimiento, de integración de nuestros sentidos hacia una actividad que encuentra en la interfaz un modo para su actuar, hace entonces que nos pertenezca como una parte de nuestro cuerpo que va hacia las cosas virtuales.

El medio nos da acceso a un mundo virtual en el que nuestras acciones hacen algo en ese mundo o a otros que tienen lugar en ese mundo. Construimos nuestro primer pico en Minecraft y picamos piedra, tierra, carbón, etc. y todo esto a través de unas teclas que afectan a las cosas.

## Los objetos virtuales

Si el mundo despliega una capacidad autónoma, es probable que los jugadores estén más inclinados a creer en él. Así mismo, permitiendo a los jugadores una alta capacidad de influencia sobre el mundo a través de sistemas procedurales puede mejorar el sentido de control y agencia. Esto lo reescribimos de Betts<sup>163</sup>, y encontramos consonancia con lo que dice Juul sobre los objetos<sup>164</sup>. Digamos que Betts propone sujeto y mundo y los dos deben tener una influencia en ambos que les permita constituirse como tales en tanto su relación. El mundo está conformado en parte por objetos. Estos objetos nos remiten a un quehacer, pero aquí hablaremos del quehacer cuando ya involucramos la intersensibilidad de los videojuegos.

Juul nos increpa: ¿qué son los objetos en los videojuegos? Incluso podemos preguntar si de hecho son objetos<sup>165</sup>. Para Merleau-Ponty, hablar de objetos implica, primero que nada, hablar de objetos de la reflexión. Lo que quiere marcar es que los objetos no están allí de antemano para ser pensados por un proceso que separa lo que el objeto quiere decir de lo que lo expresa. La segunda ya más importante, y acorde con nuestra experiencia, es que objeto refiere a los utensilios. Aquellos a los que tendemos sin la reflexión,<sup>166</sup> luego la proposición y, al final, el acto. Luego está lo que resiste, esto quiere decir que, la cosa nos habla a través de su organización sensible, expresando lo “real”, que es no solo cada momento “inseparable

---

<sup>163</sup> Tom Betts, "Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form." *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play 6*, (2011), <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11340.02077.pdf>.

<sup>164</sup> Jesper Juul, "The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of When We See Pixels as Objects Rather than Pictures." en *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. CHIPLAY '21*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, (2021).

<sup>165</sup> *Ídem*.

<sup>166</sup> Quiero recalcar que Merleau-Ponty no está en contra de la reflexión, sino de su reducción objetivante de todo aspecto de la realidad.

de los demás, sino, (...) sinónimo de los demás, en donde los “aspectos” se significan uno a otro en una equivalencia absoluta, es la plenitud insuperable (...)”<sup>167</sup>.

En la *Fenomenología de la percepción* se cita a Mortsauf: “Creía que los colores y las hojas tenían una armonía, una poesía, que se abrían camino en el entendimiento hechizando la mirada, tal como unas frases musicales despiertan mil recuerdos en el fondo de los corazones amantes y amados”<sup>168</sup>. En esta cita, que en el texto es mucho más larga, se habla de un ramillete que es entregado a una dama. Merleau-Ponty explica que en las flores que en su conjunto son una expresión evidente de amor y que es imposible decir con precisión qué significado tiene este último en los amantes, porque “no hay otra manera de comprenderlo más que mirarlo; pero, entonces, ya dice lo que quiere decir”<sup>169</sup>. Con esto se nos ejemplifica que nuestra percepción natural o cotidiana no es una ciencia, es decir, ni fisiológica, ni óptica, ni psicológica meramente, sino que en un conjunto de procesos: “el ser de lo percibido es el ser antepredicativo hacia el que está polarizada nuestra existencia total”<sup>170</sup>. Es decir, estamos polarizados hacia las cosas al percibirlas.

Tenemos los signos en la mirada o la mirada ya es el signo bajo ciertas condiciones. No podría ser el mismo el ramillete en otra situación, lo que hace el ramillete que sea tal amor como mera visión es que puede serlo por el campo que se tiene. Las cosas en los videojuegos cumplen con ese momento en que el campo se abre y, al mismo tiempo, cumplen con la opacidad. Las cosas videojueguiles, pensemos aquí en enemigos, plataformas, NPC, obstáculos, nos dicen por su organización sensible.

---

<sup>167</sup> FP, 336.

<sup>168</sup> FP, 335.

<sup>169</sup> FP, p. 335

<sup>170</sup> FP, 335



*Hollow Knight* (2017, Team Cherry)

En la imagen 1 se puede ver al personaje que cae o que salta, pero hay unas plataformas que sobresalen sobre un fondo que nos dicen que podemos posarnos sobre ellas. Esta organización de rocas flotantes refiere a las estalactitas, y que por una densidad de la imagen nos hablan sobre un peso sostenido, ya que tenemos esos seres de luz que nos dicen que eso de alguna manera se sostiene, que no caerá a la primera de toque. Entonces podemos decir que en este contexto esas cosas son reales, ya que las cosas son inseparables de las demás y son sinónimos de las demás, porque sus aspectos se significan uno a otro en una equivalencia absoluta<sup>171</sup>. Lo que quiere decir que la cosa es un ser “en que la definición completa de un atributo exige la del sujeto entero, y en la que, por consiguiente, el sentido no se distingue de la apariencia total”<sup>172</sup>. Y es este sentido el que se construye bajo nuestros sentidos, como sentido que ningún análisis verbal puede agotar.

---

<sup>171</sup> FP, 336

<sup>172</sup> FP, 337

Pero dice Merleau-Ponty, haciendo referencia a los cuadros de Cézanne, que un cuadro que se ofrezca como campo pre-espacial y que finalmente devenga un espacio es un “pequeño mundo” que no puede aspirar a la misma solidez que las cosas en general. Aquí hablamos del estatus ontológico que tiene una imagen con respecto del mundo. La solidez puede entenderse en dos sentidos: 1) con respecto al sentido y 2) la exploración. La maravilla del mundo real es que entre él y el sentido no hay distancia; el sentido es existencia, vemos los sentidos inscritos en las cosas. La fabricación no tiene esta misma relación: el sentido precede a la existencia y “no se envuelve más que el mínimo de materia necesaria para comunicarse”<sup>173</sup>.

Merleau-Ponty prueba esto al señalar que “el cuadro una vez rasgado, ya no tenemos en nuestra mano más que pedazos de tela pintada. Si rompemos una piedra y los fragmentos de esta piedra, los trozos que obtenemos serán aún trozos de piedra. Lo real se presta a exploración infinita, es inagotable”<sup>174</sup>. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos, se pueden comprar en discos, y si la materia del disco es derretida por calor, entonces el sentido con el que estaba unido el disco desaparece. La exploración infinita sería más bien un efecto de la unidad entre sentido y materia que hay en la realidad.

Los videojuegos, según lo que se ha escrito, son espacios, caben como espacios aquí. Argumentaríamos, en caso de querer analogarlos con el mundo carnal<sup>175</sup>, que los mundos virtuales no pueden tener ni la misma unidad con el sentido ni la misma exploración que está ofrece. Recordemos que, al menos en lo que respecta a la percepción, el videojuego cuenta

---

<sup>173</sup> FP, 337

<sup>174</sup> FP, 337-338

<sup>175</sup> Por “mundo carnal” se entiende lo que comúnmente llamamos mundo real. Los conceptos real y virtual pueden tomar otro matiz y es importante que podemos llamarlo de otro modo.

como real. Por lo tanto, para un videojuego no es necesario presentarse como engañoso, solo como aquello que permite elaborar un entramado de cosas que se refieran unas a otras; con una cierta indiferencia a la definición de la imagen (HD, 4K, etc.) o la interfaz que utilice el videojuego.

Seguro que muchos de los que juegan videojuegos ya estuvieran levantados y exigiendo una explicación sobre la unidad y la exploración. ¿Acaso estamos hablando de cosas dentro del mundo de juego y no de toda la obra en su totalidad?, ¿acaso esto responde si hay objetos en los videojuegos o es solo información que corre por un software y llega a mi percepción como información? Sí, mucho no se ha dicho aún. Era importante hacer una primera distinción con respecto al mundo carnal, con respecto a su sentido y con respecto a su materialidad. Ahora tenemos un punto de partida, incluso para repensar la interfaz y su relación con el sujeto.

Con los criterios de Merleau-Ponty sobre la diferencia entre el arte y lo real no podemos aliar materia y sentido en la obra de arte. Mario Teodoro Ramírez comenta que los criterios entienden al arte como una ficción e imaginación, y se opone a las dos consecuencias principales: hay preexistencia de sentido en el arte y agotabilidad en su exploración<sup>176</sup>. Por lo que para él la diferencia entre el arte y lo real no está en lo que hemos señalado.

En el arte igual que en la realidad hay una unidad. Su diferencia radica en que el arte afirma otro tipo de existencia, una que ha sido pro-puesta, creada: “La relación es inversamente simétrica, ya que mientras en lo real la existencia misma es el sentido, en arte,

---

<sup>176</sup> Mario Teodoro Ramírez Cobián, “La estética de Merleau-Ponty (Teoría del sentido estético en Merleau-Ponty)” (tesis de doctorado, UNAM, 1993), 129.

el sentido mismo es existencia”<sup>177</sup>. Y nos explica que en lo real las cualidades sensibles se integran y unen en la solidez de una existencia que afirma su irreductibilidad.<sup>178</sup> Las cualidades sensibles en las obras de arte no remiten a otro sustrato que al de ellas mismas, aquello que les da existencia en su ser propio. Haciendo nacer un sentido. El arte retoma así la unidad del sentido y la existencia concreta para aumentar la intensidad del sentido en su verdad<sup>179</sup>. El arte explicita la verdad de lo real y conduce a la resistencia irreductible de lo real por otros mundos y posibilidades.

Cuando percibimos las cosas hay una unidad anterior de la cosa, así como en nuestro cuerpo hay una unidad que le precede a todas sus partes. La intersensorialidad es esto que precede y que no es simple y llanamente la suma o la pura unión de las partes de la cosa; es la unidad de lo aportado por las sensibilidades, remitiéndose unas a otras, captándose y comprendiéndose en la plenitud de su interrelación<sup>180</sup>. Pero tal síntesis, lo que nos da la cosa, no es empírica ni abstracta, sino que es una unidad expresiva, concreta, abierta y opaca. La experiencia sinestésica es el dato original de nuestra experiencia.

La obra de arte o la elaboración de la obra de arte se funda en esta sinestesia primordial, ya que por ella el arte crea un nuevo real. Debido a que cada cualidad sensorial simboliza o traduce inmanentemente todas las demás cualidades es que podemos elaborar obras a través de un mundo con sentido. Por lo que la pro-puesta de un artista por un mundo no-carnal es una posibilidad que se encuentra presente en nuestra experiencia originaria de mundo. Aprehendimos corporalmente a experimentar un mundo de una sensibilidad

---

<sup>177</sup> Ramírez Cobián, “La estética de Merleau-Ponty”, 130.

<sup>178</sup> Léase la cita anterior de la *Fenomenología de la percepción* sobre la piedra.

<sup>179</sup> *Ídem.*, 131

<sup>180</sup> *Ibid.*, 133.

específica a través del mundo carnal y gracias a esa posibilidad las estructuras no se separan. Los mundos virtuales no son mundos imaginarios, sino mundos cuasi-perceptibles, o mundos intermedios.

Percibimos pues cosas en el mundo virtual porque estamos abiertos a tal percepción de mundo creada para nuestras estructuras primordiales de la sensibilidad. Estas solo son entendibles por las estructuras aprendidas, pero es necesario también darle poder al arte, en la medida en que él hace posible la aprensión de nuevos modos de estructurar un campo sensorial. No es únicamente las cosas de mundo por las cuales aprehendemos a percibir, sino que son los productos artísticos reestructurando los modos en que se dan los lazos entre sentidos específicos o los modos de la sinestesia, que tenemos realmente un nuevo mundo y nuevas cosas. Parece que esta conclusión nos obligaría a reformular la centralidad de la percepción del objeto en la fenomenología tradicional.

Es a partir de plantear el argumento de Mario Teodoro Ramírez que se puede afirmar más firmemente que en los videojuegos hay cosas, y por lo tanto objetos. Al jugar, los videojugadores están constantemente en espacios con cosas que le indican o les sugieren una acción, como en el mundo carnal.

El argumento sobre distintos tipos de existencia, lo que implica distintos tipos de materialidad, nos deja claro la relación entre mundo y obra, pero aún podemos pensar otro aspecto, desde el argumento de Merleau-Ponty, sobre los videojuegos. Las imágenes mencionadas por el fenomenólogo solo nos abren un espacio, pero ese espacio habla de la experiencia de la percepción en tanto que estática ella misma, pero no de la que es en movimiento. Además, los cuadros hacen más patente su medio por el concepto de autenticidad que no dependen de la reproducción en masa. Un cuadro puede ser roto y

destruido y perder la unidad con su sentido, lo que implicaría, si no hay una foto o una réplica de él, la pérdida completa de la obra. Los videojuegos se viven como un producto de masas que no dependen del concepto de original y esto genera que la experiencia sobre su pérdida posible sea vivida de otra manera, no tan inmediata como nos la presenta Merleau-Ponty con el cuadro. Ejemplos: en las tiendas como Steam tenemos acceso a los videojuegos que compramos a pesar de que no los tengamos descargados siempre en nuestras computadoras; cuando los videojuegos *Pac-Man* (1990, Namco) o *Space Invaders* (1978, Taito Corporation) se jugaban en las *arcade*, eran miles de “auténticos” los que las personas disfrutaban en diferentes partes del mundo; si alguna máquina se dañaba, era relevada por otra. No es tan patente esta pérdida de unidad entre el sentido y la materia con respecto a los videojuegos. Se agrega entonces, que para el jugar, las cosas son efectivas en nuestra percepción como verdaderos polos intencionales, porque hay un mundo intercorporal de producción que posiciona el sentido en unidad con su propia materialidad para que nuestro cuerpo lo experimente. Por lo tanto, experimentamos las cosas en los videojuegos como verdaderas cosas.

La imagen estática y la imagen en movimiento, la pintura y el cine, son dos elementos que debemos considerar. Mario Teodoro Ramírez pone el acento en nuestra capacidad sinestésica, y de allí parte para afirmar que el arte utiliza esa capacidad para que uno solo o varios sentidos nos trasladen a un espacio de interrelaciones de los sentidos<sup>181</sup>. Al considerar la pintura, es por la visión que los aromas aparecen, que el tacto del viento está en las cosas, que el movimiento de un personaje nos da su dirección, etc. La unidad de la percepción que nos da la pintura, aunque sea repetitivo, no es una que deba entenderse como suma o que por

---

<sup>181</sup> Ramírez, “La estética de Merleau-Ponty”, 133-134.

medio de lo visual obtenemos un ser tacto, porque “en la percepción primaria (sinestésica), esta distinción entre tacto y vista no existen”<sup>182</sup>. La pintura que no arrastra consigo todo eso invisible y que es línea geométrica no captura lo real y es mera ilusión, o una alusión a lo real. Gracias a la sinestesia en el pensamiento de Merleau-Ponty, puede aplicarse más allá de sus observaciones sobre Cézanne.

El caso de la pintura puede parecer más sencillo que el del cine, pero la riqueza de una obra no radicaría en la cantidad de sensibilidades que maneje, sino que en tanto su propio modo de la sensibilidad pueda arrastrar a lo invisible en el arte, es decir, a lo real. Lo que presuponemos aquí es que el cine puede hacer lo que la pintura, pero a su modo. En una obra cinematográfica dos formas que se conjugan: la visual y la sonora. Con la pintura solo atendemos a una sola forma y no dudamos de que haya una unidad al menos en su propia sensibilidad. Para Merleau-Ponty el cine es siempre sonoro y visual, ya que a pesar de que exista el cine mudo, este también tenía sus fibras sonoras. Al combinar dos vibraciones espaciales, como dice en *La duda de Cézanne*, se afectan mutuamente. La configuración de una obra cinematográfica implica que una y otras formas se afecten; juntas hacen una nueva unidad para la representación: “Los sonidos modifican las imágenes consecutivas de los colores: un sonido más intenso las intensifica, la interrupción del sonido las hace vacilar, un sonido grave vuelve el azul más oscuro o más profundo”<sup>183</sup>.

En *El cine y la nueva psicología* (SS) Merleau-Ponty se extiende mucho más sobre estas ideas. Me atrevería a decir que el argumento desglosado por Mario Teodoro Ramírez sobre los modos de existencia podría rastrearse hasta ese texto. En él se expone al cine como

---

<sup>182</sup> Maurice Merleau-Ponty, *La duda de Cézanne* (Madrid, Casimiro libros: 2012), 43.

<sup>183</sup> FP, 243.

una estructura temporal que utiliza las imágenes y la música para expresarse. Ramírez afirma, a partir de este artículo, que el cine conduce a su posibilidad límite el carácter estructural de nuestra percepción, lo no percibido en lo percibido y la naturaleza vital de las significaciones encarnadas: “La imagen (en movimiento) muestra la unidad del sujeto, su cuerpo, su praxis. Su pensamiento y su mundo; nos da a ver la interrelación significativa entre el hombre y las cosas. El carácter intensivo y simbólico del espacio vivido, la realidad espiritual del tiempo.”<sup>184</sup>.

El movimiento en el cine no se considera un desplazamiento de velocidades físico y actual, sino que es un movimiento virtual y expresivo, que remite de hecho a nuestra corporalidad, a un movimiento interior de anticipación. Nuestro cuerpo no es un ser que se mueve, sino que puede moverse, esto quiere decir que es capaz de anticiparse a movimientos posibles en el paisaje visual. El cine entonces ha encontrado la forma de crear un movimiento de imágenes que hace visible nuestra capacidad de anticipación.

Por estas dos consideraciones, tanto el movimiento como el aprovechamiento superior del carácter estructural es que se expresa lo que el cine tiene de excepcional con respecto a la pintura. La supuesta superioridad es lo que tiembla ahora con los videojuegos; incluso es ya una advertencia para no lanzar juicios sobre formas superiores que finalizan las expresiones de nuestro ser fundamentalmente cuerpo. ¿Por qué está altura del cine es dudosa? y ¿por qué es necesario aquí hablar de imagen y cine?

Cuando vemos una película, no participamos en ella; nuestra percepción y cuerpo no están puestos en juego en el movimiento. La superioridad del cine es pues en realidad con

---

<sup>184</sup> Ramírez, “La estética de Merleau-Ponty”, 138.

respecto a la pintura en tanto agrega nuevos elementos por los que aquella no podía expresarse. En los términos que Juul manifiesta, la superioridad de ambientes virtuales queda al nivel de la imagen<sup>185</sup>. Y es aquí porque el cine y la pintura están en nuestro discurso. Tanto la pintura como el cine utilizan la imagen. Lo que implica preguntar: ¿los videojuegos no utilizan la imagen? Los videojuegos son obras perceptuales. La percepción es una actividad de un cuerpo perceptual. En tanto visión el cuerpo percibe imágenes que tiene diversas dimensiones y que en la vivencia de nuestra percepción natural dejan de vivirse como imágenes, es decir, los objetos no son solo visión, sino el conjunto de sensibilidades que les da profundidad. Por lo tanto, en los videojuegos que utilicen la visión hay imágenes.

Entre la pintura y el cine podemos pensar que las imágenes en los videojuegos son imágenes estáticas o en movimiento. *FAR: Lone Sails* (2018, Okomotive) nos hace tomar a un personaje que se confunde con la máquina que lo transporta (máquina de cataclismo) por una tierra desolada que conforma el paisaje. La imagen no es ni estática ni móvil, es las dos, ya que el paisaje como la máquina de cataclismo se mueven en tanto que el jugador activa al personaje para que active la máquina y haya movimiento. *FAR: Lone Sails* (2018, Okomotive) es un videojuego que está pensado para detenerse en el paisaje y sobrevivir a un terreno desolador que recuerda que no solo los deseos de contemplación están presentes, sino la tensión que estos generan con el personaje que va a su destino. Esto expresaría un carácter principal de la percepción, que está allí para mantener la vida, que unida al cuerpo en su forma más primaria es un sistema de preservación de la vida, pero no lejos de la experiencia de goce del paisaje y de las cosas. No solo videojuegos como *FAR: Lone Sails* (2018, Okomotive), sino que la mayoría de ellos se basan en esta condición de activación o

---

<sup>185</sup> Juul, “The Game of Video Game Objects”.

movilidad, incluso en videojuegos como *The Life and Suffering of Sir Brante* (2021, Sever), en el que solo hay que ir tomando decisiones textuales, requieren que uno comience o active el movimiento de la obra. La imagen depende de esa activación para ser estática o en movimiento.

Este es el primer punto que refiere este autor con lo que estamos discutiendo, Juul, y con su afirmación: en los videojuegos percibimos esculturas, no imágenes<sup>186</sup>. Entonces, en primer lugar, sí hay imágenes que pueden ser percibidas en movimiento o estáticas, ocurren sólo en el detenerse del jugador; serían como el silencio en la música<sup>187</sup>. La densidad es lo que parece que debe ser pensado, y el cine ya adelanta esto y no solo a nivel estructural como veremos. En primer lugar, porque el cine nos habla de la unidad entre lo visual y lo sonoro. Merleau-Ponty dice que un color se intensifica con un sonido, o la velocidad de las imágenes cambia con un cierto ritmo musical. La unidad de dos sensibilidades nos da un producto nuevo que ellas mismas solas. Regresando a *FAR: Lone Sails* (2018, Okomotive), la música impulsa a disfrutar del paisaje, a olvidar la desolación y admirarlo desde el privilegio de jugador y no de personaje, y por esa música los colores se vuelven más brillantes, más agudos y penetrantes; o en otras ocasiones clausura esa percepción del paisaje y lo hace tenso, incómodo y nos recuerda que nuestra intención es sobrevivir, le da espesura a la sobrevivencia, y entonces apremia el encaramarse hacía la fogata final.

Deleuze en la *Imagen-movimiento. Estudios sobre cine I* escribe brevemente sobre la relación de la fenomenología de Merleau-Ponty con el cine. En ella nos comenta que para Merleau-Ponty por más que el cine nos acerca a las cosas o nos distancie de ellas, “él suprime

---

<sup>186</sup> Juul, “The Game of Video Game Objects”.

<sup>187</sup> Nótese que esto no es una negación de su afirmación, aunque lo parezca.

el anclaje del sujeto tanto como del horizonte de mundo, hasta el punto de sustituir las condiciones de la percepción natural por un saber implícito y una intencionalidad segunda”<sup>188</sup>. Deleuze se refiere a este pasaje:

Cuando, en una película, la cámara se centra en un objeto al que se acerca para dárnoslo en primer plano, podemos *recordar* que se trata del cenicero o de la mano de un personaje, pero no lo identificamos de manera efectiva. La pantalla no tiene, claro está, horizontes<sup>189</sup>.

Y más adelante: “Ningún recuerdo expreso, ninguna conjetura explícita podrían desempeñar este papel: solo darían una síntesis probable, mientras que mi percepción se da como efectiva”<sup>190</sup>. Esto sigue lo que Mario Teodoro Ramírez ya nos ha dicho de Merleau-Ponty: la existencia de las obras es ficticia o, como dice Deleuze, irreal. El cine se diferencia de otras artes porque hace del mundo su propia imagen, lo cual confirmaría que se vea al cine como la expresión límite de nuestra estructura corporal.

Detengámonos en el horizonte. Éste es esta referencia mutua que se hacen las cosas, como dijimos sobre la imagen de *Hollow Knight* (2017, Team Cherry), y que además pueden ocultarse entre ellas. El ejemplo sobre el cine que pone Merleau-Ponty justamente hace desaparecer el horizonte de cosas. Uno podría fácilmente lanzar el contraejemplo de que en el cine vemos que la cámara puede hacer que las cosas se oculten una detrás de otras o que incluso mostrar, gracias a una imagen en movimiento, que hay cosas que se ocultan una detrás de otras. Es cierto que Merleau-Ponty se basa en una escena para hacer una afirmación sobre

---

<sup>188</sup> Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1* (Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1983), 88.

<sup>189</sup> FP, 88.

<sup>190</sup> FP, 88.

todo el cine. Pero de acuerdo con lo que él dice, su crítica debe ser entendida en el sentido espacial únicamente, ya que como forma temporal cumple con la apertura de lo real, por lo que no cancela su horizonte con respecto a las demás imágenes que le anteceden y le continúan. Y con respecto a la referencia mutua esta se afirma ya desde el momento que se dice que el cine aprovecha la estructura corporal conjuntando dos formas de expresión, ya que es por ella que las cosas se refieren mutuamente y se articulan en una *Gestalt*.

En los videojuegos tenemos algo parecido, y la negación del cine podría desplazarse al videojuego. Merleau-Ponty piensa que el cine como objeto de percepción no tiene horizonte. ¿Acaso los videojuegos no tienen horizonte? La afirmación sobre que en los videojuegos las cosas son esculturas y no imágenes puede entenderse en este sentido: las cosas tienen horizonte y además anclan a los sujetos<sup>191</sup>. Estoy de acuerdo en que consideremos solo a los mundos abiertos, semi abiertos o que tengan mapas que recorrer para considerar que hay un horizonte en que las cosas se refieren mutuamente y se ocultan unas detrás de otras. En videojuegos como *Hollow Knight* (2017, Team Cherry) puede pensarse que esto no sucede, ya que la imagen es plana. A pesar de eso hay mecánicas que indican un cierto horizonte, como aquella que te permite atravesar a los enemigos, o cuando dos enemigos están ocupando casi el mismo lugar; no es que un enemigo se haya perdido, sino que está detrás de él. Y cuando estamos contra un enemigo perdemos de vista lo que hay detrás, lo fijamos y lo demás pasa a ser un horizonte para nuestra acción. En el caso del enemigo, al fijarlo y tener un horizonte, me anclo en él, ya que lo habito en su ser enemigo y las acciones que despliega<sup>192</sup>.

---

<sup>191</sup> Diodato, *Aesthetic of the virtual*, cap. 2.

<sup>192</sup> FP, 87-88.



Her Story (2015, Sam Barlow)

No en todos los videojuegos sucede lo anterior, ya que carecen de la intención de armar mundo, más bien se dedican a una actividad específica. Entre ellos está *Her story* (2015, Sam Barlow) que nos lanza a otra pregunta: ¿debemos considerar a la interfaz gráfica un objeto? La interfaz gráfica cabe en la palabra cosa, y podría ser un objeto en tanto se presenta como algo útil en relación con diferentes interfaces que se despliegan en la pantalla, es decir, tendría la estructura de objetos-horizonte.

Al menos hay dos tipos de objetos en los videojuegos, aquellos que se despliegan en un horizonte de mundo virtual y aquellos objetos que son herramientas formales para el desarrollo del videojuego. La interfaz gráfica en un juego como *Her Story* (2015, Sam Barlow) es un elemento formal que encuadra una cierta actividad que se hace en un ordenador y la herramienta de un investigador que se propone desentramar una historia que solo se encuentra allí en el tecleo de palabras y relaciones que el propio jugador va formando. No

hay final, la interfaz es pues siempre lo que desencadena, es el objeto que entrelaza sin llegar a tejer la narración.

### El mundo virtual en los videojuegos

La comunicación con el mundo siempre está presente, recordemos a Heller Keller, quién perdió la visión y la audición, y después aprendió el lenguaje a través del contacto que tenía con el mundo, de las vibraciones, el tacto y los olores. El mundo nos es al momento que nos atraviesa nuestra primera experiencia sensorial, por más estrecha o imperfecta que pueda ser. Luego deviene cambio y movimiento, algo se mueve, y son entonces diferentes cosas, se dispersa en sus lados, enfoques, grados, oposiciones. Y aún con todo ese cambio es uno, unido una a otra percepción a la anterior. Para Merleau-Ponty nuestra percepción no separa las imágenes de una pelota moviéndose, sino que nos lo da con un sentido global<sup>193</sup>. Hay una unidad prepersonal y general que antecede y en la que se funda la posibilidad de decir costumbre o entendimiento hacen tal unidad, y esa unidad es la de la percepción, la de ya contener una estructura de paso de una percepción a otra que podemos llamar una “síntesis de transición”. Las cosas se me presentan efectivamente y no como si fuera un recuerdo o un producto del pensamiento. Por ejemplo, cuando escucho la música mientras escribo no pienso en las notas o los otros momentos en los que he escrito con ella y los modos que me ofrece para escribir, sino que se reanuda un modo por la apertura primordial al mundo de mi escucha, que vibra de acuerdo con una forma específica por esa música: la resonancia. Y al mismo tiempo esos otros momentos musicales están allí por el encadenamiento concordante y la

---

<sup>193</sup> *Cfr.* FP, 339.

infinitud abierta de sus perspectivas. En el horizonte interior y exterior de la cosa se da una co-presencia de los perfiles que se enredan a través del espacio y el tiempo.

“El mundo natural es el horizonte de todos los horizontes, el estilo de todos los estilos, que asegura a mis experiencias una unidad dada y no querida por debajo de todas las rupturas de mi vida personal e histórica, y cuyo correlato es en mí la existencia dada, general y pre-personal, de mis funciones sensoriales (...)”<sup>194</sup>.

La tesis de Mario Teodoro Ramírez sobre los diferentes modos de existencia solo podría ser argumentada, desde Merleau-Ponty, al plantear que hay pues horizontes que se fundan en el mundo natural. En la página que he acabo de citar se habla de que Cézanne presenta un vaso verde de cerámica “con su corteza delgada y lisa y su interior poroso”<sup>195</sup>. Aquí se repite fácilmente lo que ya está asentado, el cuadro no tiene horizonte, entonces ¿por qué Cézanne nos presenta una cerámica para la mirada? Porque al pintar a la cerámica se le hace lugar en el horizonte del mundo natural y es entonces que aprovecha cada una de nuestras sensibilidades y es entonces efectiva a la mirada como aquello que despliega la intersensorialidad.

Así lo que se defendía como modos de existencia distintos podría acotarse en que ese otro modo de existencia se funde en el del mundo. No es solo en tanto que se debe basar en el mundo como lo otro, sino en nuestra relación primordial con él, en tanto nos muestre la integración de cuerpo y mundo en la que estamos inmersos. Así Ramírez rescata el cine como “la imagen (que) muestra la unidad de sujeto, su cuerpo, su praxis, su pensamiento y su mundo”<sup>196</sup>.

---

<sup>194</sup> FP, 343.

<sup>195</sup> FP, 343.

<sup>196</sup> Ramírez Cobián, “La estética de Merleau-Ponty”, 138.

¿Los videojuegos pueden ser rescatados? Cuando se tiene como modelo la percepción natural creo que no, y esto con la consecuencia de negar lo que he dicho anteriormente, pero me parece que la teoría de Merleau-Ponty sigue pensando el mundo simbólico como un mundo segundo. Los videojuegos no alcanzan a expresar eso que ha hecho Cézanne, no son una visión natural y mucho menos en un realismo tan poderoso como el de *Matrix Awakens: An Unreal Engine 5 Experience*<sup>197</sup>, por poner un ejemplo. Más su valor puede tener una vía de salida, los videojuegos no son para la visión, son para una experiencia que conjuga la visión, la audición, el tacto y la puesta en movimiento de esos tres y del movimiento mismo; aunque el movimiento sea en diferentes grados para cada una

Esta conjugación hace difícil reflexionar con Merleau-Ponty, ya que privilegia la visión (pintura y cine), pero la música tiene su lugar y otros aspectos de las sensibilidades de los que podremos sacar provecho. Es evidente que la principal dificultad es que los videojuegos no existían cuando Merleau-Ponty vivía. Quizá ellos pudieron ser el mejor aliado de su filosofía o el que más la traicionaba, no lo sabremos y no es propiamente mi interés pensar en la cabeza de Merleau-Ponty, como un sucedáneo de él. Hay que crear aquí esa conjunción desde la filosofía de Merleau-Ponty, un retornar originario a los videojuegos.

Entre la pintura y el cine hay una relación quizá cercana, pasando probablemente por la fotografía. En el pensamiento sobre videojuegos se rechaza filiación con la pintura o el cine, incluso se ha repudiado a las cinemáticas en los videojuegos por ser ajenas a lo que es un videojuego. En los argumentos que dicen que las cinemáticas son verdaderas obras cinematográficas y están impostadas como elemento de los videojuegos, toman como

---

<sup>197</sup> Ver.: “Introducing *The Matrix Awakens: An Unreal Engine 5 Experience*”, Unreal Engine, Epic online, diciembre de 2021, <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/introducing-the-matrix-awakens-an-unreal-engine-5-experience>,.

principal arma la interacción o a la “posibilidad de acción dentro del videojuego”<sup>198</sup>. Como un arte visual, no se puede negar que se aprehenden formas para que este se desarrolle, al igual sucede con la música, con la literatura y otras artes. Aunque ¿con qué arte tienen los videojuegos más relación? La afirmación que planteo hacer no es tan obvia y la tomo parcialmente de un blogger y youtuber que toma el nombre de BeetBeatBit<sup>199</sup>. *La danza es el arte que más parecido tiene con los videojuegos.*

Carmen López Sáenz<sup>200</sup> expone que la danza combina los movimientos interiores y los movimientos exteriores, la cinestesia y la cinética. En esos dos movimientos se da la dinámica del danzante. López afirma que “cuando percibo danzando no imagino ni proyecto un espacio ilusorio, sino que me abro a un campo entorno a mi esquema corporal”<sup>201</sup>. Por medio del movimiento corporal constante me pongo en equilibrio con el mundo, conectando el espacio-tiempo objetivo y el marco corporal. En primer lugar, los movimientos exteriores, objetivos, son parte de los interiores, se dan en una unidad inseparable, es decir, ya es un equilibrio entre el mundo y el espíritu. Y al mismo tiempo se va poniendo en relación con el espacio en tanto que los movimientos van abriendo el espacio que él ocupa y que le otorgan un sentido a dónde suceden: “El espacio corporal envuelve las partes del espacio externo dándoles una unidad de sentido (...)”<sup>202</sup>.

---

<sup>198</sup> Es curioso que no les moleste la introducción de narrativa por medio de capítulos escritos, por ejemplo, la serie *Metro* de 4A Games, es decir, la introducción del medio escrito como perteneciente únicamente a la literatura.

<sup>199</sup> El blog: <http://beetbeatbit.blogspot.com/> y su canal de YouTube: <https://www.youtube.com/c/BeetBeatBit>

<sup>200</sup> Carmen López Sáenz, “Fenomenología de la danza: Merleau-Ponty versus Sheets-Johnston”, *Arte, individuo y sociedad* 30, no. 3, (2018), 7.

<sup>201</sup> *Ibid.*, 4.

<sup>202</sup> *Ibid.*, 7

El performance del jugador es una danza y los objetos serán percibidos conforme a esta. El mundo del jugador se compone por los movimientos que este realice allí, es decir, las cosas de ese mundo son cosas para el movimiento, para el yo puedo originario. Igualmente, la arquitectura del videojuego es pensado para ese yo puedo. Y las cosas obtienen su sentido por el movimiento mismo a las que pertenecen, al cuerpo que pertenecen. En ese sentido los videojuegos nos dejan apreciar la unidad en el quehacer creativo en el espacio con los objetos, la arquitectura y nuestro propio cuerpo.

El mundo de los videojuegos no es sobre nuestra capacidad intersensorial, a pesar de estar más presente que en las otras artes, sino sobre nuestro “yo puedo”, sobre la originariedad de la percepción como percepción perteneciente a un cuerpo en movimiento. Y afirma irremediamente que en la percepción el mundo y el cuerpo están unidos, que conforman un sistema que mutuamente se motiva, la propiocepción es clave en la percepción correlativa del mundo, “un circuito ontológico: cada uno cierra su circuito con el otro”<sup>203</sup>. El mundo en los videojuegos se funde profundamente con el jugador en la percepción motriz, es tan solo en tanto el movimiento del jugador deviene la arquitectura, los objetos, las lunas, las estrellas, los enemigos, los riscos, el agua del videojuego que estos mismos posibilitan el más alto grado en que los videojuegos tiene un horizonte, ya que se fundan en que el mundo es por encima de toda una estructura motriz en nuestro cuerpo.

Se puede decir, como Mario Teodoro Ramírez, que el cine ya expresa esto, debido al movimiento de la imagen, pero ese movimiento únicamente es virtual, nuestro cuerpo está contenido en la absorción de la imagen, no se mueve más que por ella. Mientras que en los videojuegos el movimiento es un juego entre lo virtual y lo actual, la imagen se mueve

---

<sup>203</sup> García, *Maurice Merleau-Ponty*, 90.

dependiendo del movimiento virtual y actual de nuestro cuerpo, pero comprometido con la situación virtual de mundo que se le presenta.

## Conclusiones

La investigación que concluye comenzó con la pregunta: ¿Cómo es que un sujeto puede encarnar un cuerpo virtual en un espacio virtual como el del videojuego?, y ¿qué implicaciones tiene en la construcción del cuerpo del jugador? En ningún momento alcancé a contestar esas preguntas, es decir, con respecto a ellas este es solo un primer paso o un afán investigativo. Aún como novicio de la práctica de investigación filosófica puede trazar una vereda para esta tesis, defendiendo que los videojuegos exigen una virtualización del cuerpo vivo a través de tres elementos: la interfaz, los objetos virtuales y el mundo virtual. Se extrañará que no haya un apartado solo para el avatar o cuerpo virtual y no niego su falta. Mas la extrañeza no debe ser demasiado grande. Durante la tesis comenté que ya se ha pensado el avatar y el cuerpo virtual en cada una de las secciones, atraviesa a la tesis entera, pero debido a las modalidades variadas del avatar como de la participación del jugador preferimos postergarlo como una problemática más extensa a continuar.

Dejando esa problemática central en reposo, continuemos. En *Relevancia del problema de la percepción y de la actitud fenomenológica*, *Prejuicio del mundo* y *La fe perceptiva* nos avocamos a las siguientes cuestiones. Partimos del “cuerpo vivido”, que se opone a las consideraciones de los idealistas y de los empiristas, a quienes se les achaca partir de la misma base sensible sin ver en ella otro valor que el sucedáneo de la reflexión. Al poner en duda estas concepciones y mostrar que comparten una creencia en común nos direccionamos a investigar aquello por donde se da comienzo al mundo. La percepción es nuestra entrada teórica, porque ella es con lo que estas filosofías no reflexionan en sí misma sin un valor relativo menor.

En los apartados *El campo fenomenal* y *La Gestalt o la estructura*, desarrollamos el estudio de la percepción como una organización que nos precede y de la cual no somos los auténticos dueños, sino con la que estamos. Esta organización sensible es lo que se resume con el término *Gestalt*. La forma está tanto en el cuerpo como en el mundo y en su interrelación encontramos su mutua influencia y estructuración. No hay un cuerpo sin un mundo y un mundo sin un cuerpo, encuentran su mutua organización en la percepción.

En *Intencionalidad habitual e intencionalidad motriz*, *El objeto percibido como fórmula motriz* y *La adquisición de un hábito* expusimos que las cosas se organizan por un fondo interrelacionado y que, con nuestro esquema corporal, nos dirigimos a ellas lanzando posibles quehaceres a partir de esa estructura. Los objetos se van presentando uno a otro y, a través de nuestra vida con los otros, integramos los objetos. Logrando así vivirlos como nuestros hábitos, no nos damos cuenta de esta facilidad y familiaridad con la que nuestro cuerpo se amolda a ellos y responde ante su imprevisibilidad.

Afirmamos en *La sensación. El comienzo hacía una estética*, *La profundidad del espacio* y *Síntesis: obra y expresión* que nuestro trato con el mundo no acaba allí, en esa red de objetos para nuestro uso inmediato el mundo se muestra con otro valor significativo. El mundo inunda con su luz nuestro cuarto obscurecido por la frágil rendija entre la ventana y las cortinas. Esa luz ha venido no solo a molestar el sueño, el cansancio o la tristeza, sino a obturar el flujo de la oscuridad. Nuestra vivencia del mundo es estética, desde la fragilidad y cambio de nuestras experiencias placenteras y displacenteras que se organizan por un contacto con el mundo.

Las dimensiones expuestas en todos los apartados anteriores hablan de un encuentro con todo eso que es carne, que tiene peso, dimensión y que contrae nuestro cuerpo

constantemente a la actualidad. No podíamos quedarnos en esas relaciones debido a nuestro objeto. Por eso hicimos una breve introducción con *Etimología de la palabra lo virtual y la virtualidad*, *Concepciones filosóficas de lo virtual y la virtualidad* y *Procesos virtuales en los videojuegos*.

Era necesario que nos fuera posible un mundo virtual. Para ello comenzamos con *El concepto de lo virtual en la Fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty*, logrando la distinción de la dimensión virtual que tiene todo cuerpo, en mayor o menor medida. Esa capacidad de anticipación que forma parte de nuestro vivenciar y que se prepara de antemano. Siguiendo este solo concepto extraído de Merleau-Ponty, no podríamos distinguir lo que sucede en el videojuego a lo que sucede en el mundo. Entonces, en *Las actividades ficticias de la virtualidad a partir de Merleau-Ponty*, discutimos, desde su propio texto y de los aportes conceptuales de Lewis y Levy, qué debía entenderse por la tarea, las actividades ficticias y las actividades no-ficticias.

El concepto de tarea fue primordial para nosotros, ya que es el que señalaba hacía que mundo se direccionaba el cuerpo, si era el mundo carnal o el mundo virtual. Había una distinción, pero esta no lograba explicar que la tarea entonces estuviera en dirección a un mundo que no fuera carnal. Nuestras reflexiones en compañía de la danza permitieron que distinguiéramos algo más importante, el carácter ficticio de las actividades. La investigación condujo a discernir que era también lo actual que se estaba jugando, por lo tanto, se requería discernir esa relación.

En los videojuegos la relación con lo actual se mantiene a través de la interfaz. La danza tiene un espacio actual que en su inicio refiere por medio del escenario y otras dimensiones. En los videojuegos no teníamos esa posibilidad, teníamos que afirmar que las

actividades exigían una situación virtual de antemano. Pero esto no podía ser de manera absoluta, ya habíamos sido advertidos por Levy. Entonces se nos exigió pensar en la interfaz, la que sentíamos al momento de nuestro actuar, la que se nos oponía y requería la fuerza de nuestro cuerpo de la carne, sin olvidar que allí ya hay un despliegue del horizonte virtual.

Dispuestas otras dimensiones en la interfaz se requería una virtualización del cuerpo y el mundo, la cual se llevó a cabo en *Actividades ficticias como actividades virtuales en los videojuegos*. Esto condujo al proceso de virtualización. Nosotros virtualizamos nuestro “yo corporal”, es decir, virtualizamos sobre todo nuestro poder de actuar en un mundo propuesto. Para ello era necesario hacer que lo virtual del cuerpo no se direccionara a lo actual sino a lo virtual mismo, por lo que lo virtual se encontraba doblemente en función.

Esto conduce a que los objetos virtuales tuvieran a su vez una dimensión virtual en el sentido merleauPontiano. Lo que implica un habituarse a ellos para poder desplegar nosotros todo nuestro poder hacer. Esto problematiza la común separación entre la cotidianidad y la virtualidad, porque la virtualidad del videojuego se muestra ya como construyendo un mundo cotidiano, si por cotidiano entendemos lo habitual y familiar<sup>204</sup>.

El “poder hacer” en la virtualidad requiere un polo que se le oponga y en el que se distribuya ese poder. El soporte actual de la interfaz comienza esta oposición. Ella, como parte del mundo de la carne, es quien nos da un horizonte de acción que resiste y que no es fácilmente manejable por nosotros, se requiere aprehenderla para poder maniobrar en ella. Luego están los objetos virtuales y el mundo que están conformados, trazados y desplegados

---

<sup>204</sup> La extensión de lo cotidiano a la vida entera me parece desmedida, ya que lo cotidiano denota la familiaridad y lo habitual.

con limitaciones, reglas y estilo que hacen que nuestro actuar esté en situación. En ellos encontramos formas y estructuras figuras-fondo que nos sitúan en ellos.

Al encontrar estas relaciones fundamentales en los objetos y el mundo, estas formas y estructuras, como nuestro poder hacer, presuponía un aprendizaje en relación con los otros. Aprendemos a integrar las diversas herramientas a nuestra estructura corporal por medio de los otros, integrando también el cuerpo de los otros como posibilidad propia de nuestro cuerpo. Nuestra estructura corporal se amplía, reduce, simplifica, etc. con lo aprendido. Se mostraba que aprendíamos modos de ver en los videojuegos, diferentes planos, movimientos y dinámicas que requerían integración corporal, entonces los videojuegos también reestructuraban nuestra organización sensible.

Los tres elementos que propusimos como los mínimos para la virtualización condujeron a diferentes discusiones que ampliaban lo ya expuesto. En el apartado de *La interfaz* fue primordial que la integración de la esta se diferenciara de los demás objetos al momento de jugar. Tomamos esto de su distinción con el cuerpo, como aquello que estaba a la espera de ser usada y así nos fue más sencillo distinguir que debía posicionarse en el lado del olvido, en el lado más profundo del hábito. Al integrarse a la estructura corporal su oposición con el cuerpo se reducía, logrando ser un lugar posible para transitar sin el pensar propio, aunque mantenga un grado de oposición.

Desde allí seguimos a *Los objetos virtuales*. Concluimos que hay objetos en los videojuegos que son tratados primordialmente como cosas y después como objetos, ya que su organización se presenta con sentido en nuestra estructura corporal. Consideramos que sí había imágenes en los videojuegos, dando cuenta de que el jugador puede transitar a un trato de imágenes y de cosas en los videojuegos. La intersensibilidad permite un sensible

traducido, y por ello, un real que puede ser detenido en una sola organización sensorial. El jugador no se queda estático en su trato con la obra, es decir, acentúa una u otra sensibilidad.

Los objetos en los videojuegos no se reducían a que hubiera un mundo para poder ser, ya que se podía considerar incluso la interfaz visual como un objeto. Esto conduce a discutir la presuposición de un mundo virtual, pero no de actividad virtual. La actividad virtual se sigue moviendo allí en el videojuego, mantenida por este y con su ancla a lo actual. Prevalece entonces la virtualización de lo virtual y un actuar virtual. Abriendo aquí la problemática de si toda actividad virtual requiere un mundo virtual o su presuposición.

En *El mundo virtual en los videojuegos*, la experiencia del mundo en su unidad nos mostró que los videojuegos eran para la experiencia originaria del “yo puedo”. Esto conduce a una reafirmación de lo anterior, ahora tratada desde la experiencia con el mundo que se nos presentaba. Argumentamos que en los videojuegos no solo se daba la experiencia de una proyección temporal y de la intersensorialidad, sino que nos encontramos con la experiencia misma del poder hacer incluyendo las dos anteriores. Resaltaba entonces que nuestro cuerpo en su originareidad era un cuerpo en movimiento, que tiende hacia las cosas desde el primer momento de su vida, y que en los videojuegos se instaura una relación desde ese cuerpo en movimiento, ahora virtualizado.

Con respecto a la discusión sobre lo ficticio como aquello que tiene horizonte o que carece de él. Mario Teodoro Ramírez da una propuesta sobre la existencia de la obra artística y la pone en relación con la obra de Merleau-Ponty, logrando mostrar que, si suponemos una existencia, los argumentos de Merleau-Ponty contra el arte como meramente ficcional y falto de horizonte no son efectivos dentro de su misma teoría. Permittiéndonos una comprensión más amplia de lo que aquí llamé tareas virtuales con respecto a las obras artísticas. Esto

conduce a afirmar con Deleuze, que las citas indican inequívocamente que Merleau-Ponty considera las obras de arte irreales o segundas. En esta tesis es gracias a introducirnos en el campo de los videojuegos que podemos apoyar a Ramírez. Esto es debido a que, si nuestro cuerpo se virtualiza a un espacio para accionarse, entonces ese espacio debe tener un horizonte. Sus acciones le pertenecen y toda acción se hace en el dato sensible más básico: la estructura figura-fondo. En los videojuegos no hay la posibilidad de afirmar la falta de horizonte.

Merleau-Ponty sostiene platónicamente que las obras son un mundo segundo, pero el tránsito a los conceptos de virtual y virtualidad realza la autonomía de ese mundo segundo. La virtualización de lo virtual del cuerpo integrará significaciones corporales por las cuales quizá nos moveremos en el mundo por un proceso de actualización. Lo que no se actualiza se mantiene en la virtualidad misma de nuestro cuerpo, aún problemático y sin resolución. Las consecuencias de esto es que no todo aquello que se hace en los videojuegos se actualiza, sea para aquellos que mantienen que los videojuegos producen conductas viscerales y violentas o para aquellos que los ven como mecanismos de aprendizaje. Al parecer la actualización requiere de otros elementos y procesos.

Ahora quisiera atender los alcances. La primera limitación de esta tesis se encuentra en el trabajo técnico metodológico. La parte metodológica fue conforme se comprendía a profundidad la filosofía merleau-pontiana, aunque no tuvimos la previsión de tratar con rigurosidad este punto.<sup>205</sup> La técnica para el encuentro con nuestro objeto de estudio tampoco fue planificada de inicio, lo cual hubiera sido deseable, tanto para un ahorro de tiempo como

---

<sup>205</sup> En la bibliografía se pueden encontrar a este respecto autores tales como Braunstein y Creswell. Sobre el problema metodológico directamente en la obra de Merleau-Ponty solo acudimos a Mercado.

para una reflexión más estructurada sobre nuestro objeto de estudio. Por lo que no somos capaces, al no tener una planeación técnica, de dar cuenta del camino extenso por los diferentes videojuegos, lo cual beneficiaría la comprensión de nuestro propio trabajo. Es probable que estos aspectos no sean tan trabajados en la propia investigación filosófica a nivel licenciatura, a pesar de que en muchas otras disciplinas es requisito. Por lo que uno de los aspectos a pensar son las operación y sentido de lo técnico-metodológico en la filosofía.

Debido a que trabajamos con la *Fenomenología de la percepción* como obra principal evitamos el problema de cómo la percepción depende del lenguaje. El desarrollo de esta problemática en Merleau-Ponty es posterior a la *Fenomenología de la percepción*, ya que el estudio de Saussure como la crítica a los mitos del lenguaje puro, en contra de Sartre, son trabajados en obras posteriores como *La prosa del mundo*<sup>206</sup>.

Para tratar la problemática anterior consideramos que se tiene que estudiar el mismo trabajo de nuestro autor sobre el lenguaje para encaminarnos a los múltiples cambios que tiene su teoría de la percepción y del cuerpo. Luego esto tiene que ser tratado dentro de los mismos videojuegos. Pero una enseñanza clave es que el lenguaje es acción y en esa medida es cuerpo, por lo que tiene que encontrar un límite y un camino en el cuerpo mismo. Un estudio entre la danza, como un lenguaje corporeizado, la filosofía y los videojuegos es deseable para esclarecer esta relación, tomando como eje central el movimiento.

Los conceptos virtual, actual, posible y real deben seguir siendo trabajados. Para la continuación de esta tesis tiene especial importancia la afirmación de mundos actuales y virtuales aquí y ahora, como si hubiera mundos en constante colisión y no simplemente

---

<sup>206</sup> Crf. Alloa, Emanuel, "Language", en *Resistance of the World: an introduction to Merleau-Ponty* (New York: Fordham University Press, 2017).

representaciones de mundo dentro del mundo o modelos representacionales de otros mundos.

Es la interrogante que dejamos abierta con respecto a los conceptos de mundos posibles de

Lewis y de lo virtual de Levy.

## Referencias bibliográficas

- A. Ferraz, Marcus Sacrini. “La fenomenología práctica por Merleau-Ponty.” *Investigaciones Fenomenológicas*, núm, 2008,
- Alloa, Emanuel. *Resistance of the World: an introduction to Merleau-Ponty*. New York: Fordham University Press, 2017.
- Alomía Kollegger, Carlos, “Lo virtual en la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty: el yo puedo del cuerpo propio y el presente vivo”. Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya, 2018.
- Arévalo Pérez, M. J. Habitar corporalmente el arte. Una aproximación al pensamiento de Maurice Merleau-Ponty. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana, 2011.
- Arias García, Benito. “La intencionalidad operante en la obra de Maurice Merleau-Ponty”. Tesis de doctorado, Universidad de Granada, 1995.
- Bardet, Marie. *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires, Cactus: 2012.
- Berens, Kate y Geoff Howard. *The Rough Guide to Videogaming de Berens y Howard 2002*. Londres, EUA and New York: Rough Guides, 2008.
- Betts, Tom. "Pattern Recognition: Gameplay as negotiating procedural form." *DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play* 6, 2011, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11340.02077.pdf>.
- Biocca, Frank. “The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments.”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3, n. 2, 1997.
- Boburg Maldonado, Felipe Salvador, “Percepción y realidad: génesis y estructura de la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty.” Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, 1990.
- Boburg Maldonado, Felipe Salvador, “Encarnación y fenómeno: la ontología de Merleau-Ponty”. Tesis de Doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, 1996.
- Bolter, Jay David y Rrichard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. EUA: MIT Press, 2000.
- Boulaghzalate, Hamza. “Espectros de lo real. Virtualidad y mundos posibles en la literatura y el cine posmodernos.” Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, 2014.
- Braunstein et al. *Psicología: ideología y ciencia*. México: Siglo XXI, 1982.
- Cabañes, Eurídice, “Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica.” *Estudios de juventud*, n. 98, 2012.
- Cabra, Nina Alejandra. “Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género.” *Nómadas (Col)*, núm. 39, octubre, 2013.

- Carpman, Taylor. *Merleau-Ponty*. New York: Routledge, 2008.
- Carr, Diane. "Playing with Lara, en ScreenPlay". En *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, eds. por Geoff King y Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002.
- Cogburn, Jon y Mark Silcox. *Philosophy Through Video Games*. New York: Routledge, 2009.
- Creswell, John. *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five traditions*. USA: Sage, 1998.
- Dastur, F. World, Flesh, Vision. En *Chiasm: Meleau-Ponty's notion of the flesh*, editado por F. Evans y L. F. Lawfor 23-50. New York: State University of New York, 2000.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1983.
- Diodato, Roberto. *Aesthetic of the virtual*. New York: State University of New York Press, 2012.
- Diprose, Rosalyn y Jack Reynolds. *Merleau-Ponty: key concepts*. New York: Routledge, 2014.
- Embree, Lester, "El examen de la psicología de la forma de Merleau-Ponty". *Investigaciones fenomenológicas: anuario de la Sociedad Española de Fenomenología*. Serie Monográfica, núm. 1, 2008.
- Escribano, Xavier. "Maurice Merleau-Ponty: el anclaje corpóreo al mundo. Concepciones y narrativas del Yo". *Thémata* (22), 1999, 67-79
- Fetzer, Frank. "Avatars Don't Kill People, Players Do! Actor-Network-Theory, Mediation, and Violence in Avatar-Based Videogames". En *Violence, Perception, Video Games: New Directions in Game Research*, editado por Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus y Curtis L. Maughan. Alemania: transcript Verlag, 2019.
- Foster, Susan Leigh. "Coreografiar la historia". En *Lecturas sobre danza y coreografía*, editado por Isabel de Naverán y Amparo Écija. Madrid: Artea, 2013.
- García Sandoval, Laura. "Merleau-Ponty y la ciencia cognitiva corporeizada". Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2020.
- García, Esteban A. "El primado del espacio en la fenomenología del cuerpo de Maurice Merleau-Ponty". *eikasía* (48), 2013,21-46.
- García, Esteban A. *Maurice Merleau-Ponty. Filosofía, corporalidad y percepción*. Buenos Aires: Rthesis, 2012, 49-50.
- Gerrig, Richard. *Experiencing narrative worlds: on the psychological activities of Reading*. New Haven: Yale University Press, 1998.
- Granger, Gilles Gaston. *Le Probable, le possible et le virtuel: essai sur le rôle du nonactuel dans la pensée objective*. Paris: Odile Jacob, 1995, 72.
- Gregersen, Andreas y Torben Grodal, "Embodiment and Interface". En *The video gametheory reader 2*, editado por Bernard Perron y Mark J. P. Wolf. New York: Routledge, 2009.

- Heinamaa, S. "From Decisions to Passions: Merleau-Ponty's Interpretation of Husserl's Reduction". En *Merleau-Ponty's reading Husserl*, editado por T. Toadvine, y Lester Embree, 127-148. E.U.A.: Emporia State University y Florida Atlantic University, 2002.
- Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta, 2003.
- Howland, Geoff. "Game Design: the Essence of Computer Games", 1998 <http://www.lupinegames.com/articles/essgames.htm>.
- Hubert, Godard. "El gesto y su percepción". *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre* 32 2007, 335-344;
- Juul, Jesper, "The Game of Video Game Objects: A Minimal Theory of When We See Pixels as Objects Rather than Pictures." En *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. CHIPLAY '21*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2021.
- Juul, Jesper. *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge-Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- Landers, D. *The Merleau-Ponty dictionary*. New York : Bloomsbury, 2013.
- Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1999.
- Lewis, David. *Sobre la pluralidad de los mundos*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas, 2015.
- Lin, Holin. "Body, space, and gendered gaming experiences: A cultural geography of homes, cybercafes, and dormitories". En *Beyond barbie & mortal combat: New perspectives on gender and gaming*, editado por Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner y J. Y. Sun. EUA: MIT Press 2008.
- Livingstone, Sonia, *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*. London: Sage, 2002.
- López Sáenz, Carmen. "Fenomenología de la danza: Merleau-Ponty versus Sheets-Johnston". *Arte, individuo y sociedad* 30, núm. 3, 2018, 467-481.
- López Saénz, M. C. "Imaginación carnal en Merleau-Ponty". *Revista de filosofía*, 28(1), 2003, 157-169.
- López Saénz, M. C. "Fenomenología de la danza: Merleau-Ponty versus Sheets-Johnston". *Arte, individuo y sociedad*, 30(3), 2018, 467-481.
- Merleau-Ponty, Maurice. *The Structure of Behavior*. U.S.A: Beacon, 1963.
- Merleau-Ponty, Maurice. *El ojo y el espíritu*. Barcelona: Paidós, 1986.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. España: Agostini, 1994.
- Merleau-Ponty, Maurice. *La duda de Cézanne*. Madrid, Casimiro libros: 2012.
- Mitchell, W. J. T., "There Are No Visual Media". *Journal of Visual Culture*, 4. n. 2, 2005, 257–266. <https://doi.org/10.1177/1470412905054673>.

- Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004
- Nixon, D. "The body as mediator." *AEON*: <https://aeon.co/essays/the-phenomenology-of-merleau-ponty-and-embodiment-in-the-world>
- Pimentel, Ken y Kevin Teixeira. *Virtual reality: through the new looking glass*. Nueva York: McGraw Hill, 1995.
- Piracón, Jaime. "Cuerpo y videojuegos: una mirada psicoanalítica. Análisis de los sentidos de cuerpo en videojugadores". Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia, 2008.
- Priest, S. *Merleau-Ponty*. London y New York: Routledge, 1998.
- Quéau, Philippe. Lo virtual. *Virtudes y vértigos*. Barcelona y Buenos Aires: Paidós, 1995.
- Quesada, Esteban. "Cuerpos virtuales y tejido sensible: el origen de la expresión pictórica". En *Memorias, Conferencias y Ensayos Académicos Temporada del Arte 2010 Ciencia, Arte y Bicentenario*, 35-40. Colombia: Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Arte de la Universidad Central, 2010.
- Ramírez Cobián, Mario Teodoro. "Intencionalidad y virtualidad: Merleau-Ponty filósofo de la realidad virtual". *Investigaciones Fenomenológicas*, núm. 1, 223-246. <https://doi.org/10.5944/rif.1.2008.5564>.
- Ramírez Cobián, Mario Teodoro. "La estética de Merleau-Ponty. Teoría del sentido estético en Merleau-Ponty". Tesis de doctorado, UNAM, 1993.
- Ramírez Cobián, Mario Teodoro. "La fenomenología de la percepción de Maurice Merleau-Ponty como estética". *Revista de filosofía*, núm. 84, 1995, 332-362.
- Rancière, Jacques. "Lo que "médiu" puede querer decir: el ejemplo de la fotografía", trad. Blanca Gutiérrez Galindo. *Revista Interiorgráfico de la División de Arquitectura Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato*, núm. 10, 2013, <https://interiorgrafico.com/edicion/decima-tercera-edicion-abril-2013/lo-que-medium-puede-querer-decir-el-ejemplo-de-la-fotografia-un-texto-de-jacques-ranciere>
- Rouse, Richard. *Game Design Theory and Practice Plano*. Texas: Wordware Publishing, 2005.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós, 2004.
- Sacrini, M. "La fenomenología práctica por Merleau-Ponty." *Investigaciones Fenomenológicas*, 2008, 143-166.
- Schmutz, Jacob. "Qui a inventé les mondes possibles?" *Cahiers de Philosophie de l'Université de Caen*, núm. 42, 2006, 1-10.
- Sicart, Miguel, "Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética", *Comunicación* 1, n. 7, 2009, 45-61.
- Smith, A. D. (2007). "The flesh of perception. Merleau-Ponty and Husserl". En *Reading Merleau-Ponty*, T. Badlwin, 1-22. E.U.A. Y Canadá: Routledge.

- Taylor, T.L. “Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds”. En *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, editado por R. Schroeder. London: Springer-Verlag, 2002.
- Verano Gamboa, L. “Sentido encarnado y expresión en Merleau-Ponty”. En *Acta fenomenológica latinoamericana*, vol. III, 601-605. Morelia: Círculo Latinoamericano de Fenomenología, 2009.
- Waldenfels, Bernhard. “Perception and structure in Merleau-Ponty”. *Research in Phenomenology* (10), 1980, 21-38.
- Waldenfels, Bernhard. “Visión plástica: Merleau-Ponty tras las huellas de la pintura”. *Investigaciones Fenomenológicas*, 2008, 343-372.
- Weibel, Peter, “El mundo como interfaz”. *Elementos: ciencia y cultura*, vol. 7, núm. 40, 2001, 23-33.
- Zahavi, David. “Merleau-Ponty on Husserl: a reappraisal”. En *Merleau-Ponty's reading Husserl*, editado por T. Toadvine y L. Embree, 3-30. E.U.A: Emporia State University y Florida Atlantic University, 2002.

## Bibliografía

- Bardet, Marie. *Pensar con mover. Un encuentro entre danza y filosofía*. Buenos Aires, Cactus: 2012.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. EUA: MIT Press, 2000.
- Braunstein et al. *Psicología: ideología y ciencia*. México: Siglo XXI, 1982.
- Creswell, John. *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five traditions*. USA: Sage, 1998.
- Diodato, Roberto. *Aesthetic of the virtual*. New York: State University of New York Press, 2012.
- Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta, 2003.
- López Saénz, M. C. “Fenomenología de la danza: Merleau-Ponty versus Sheets-Johnston”. *Arte, individuo y sociedad*, 30(3), 2018, 467-481.
- Mitchell, W. J. T., “There Are No Visual Media”. *Journal of Visual Culture*, 4. n. 2, 2005, 257–266. <https://doi.org/10.1177/1470412905054673>.
- Segura Munguía, Santiago. *Nuevo diccionario etimológico Latín-Español y de voces derivadas*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2001.