

Autora: Diana Niño Domínguez



cermas  
nismo  
así qu  
ne en ve  
rrera es  
o. Lue  
o, ahí  
sudos  
ubie  
lo.  
me  
u

sentacion  
GENE N  
TA: TENI  
POROI  
RUCTU  
NTE

LASTA, de  
autor  
REBB O, de

PINCHÉ  
autor  
JINZANA

ho  
o  
Z, de  
autor

JÉN  
ELARES  
EN LA  
clor  
manur



# Entre el diseño gráfico, el arte visual y la narrativa ergódica: hacia nuevas metodologías interdisciplinarias que permitan el análisis del discurso de los videojuegos

Romano Ponce Díaz\*

## Resumen

Con la expansión del internet y los dispositivos electrónicos, diversos individuos tienen más acceso a herramientas para diseñar y producir imágenes artísticas y lúdicas. Por lo tanto, los videojuegos trascienden poco a poco sus facetas comerciales, y se adentran a la construcción de exploraciones artísticas y narrativas. Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarlos como objeto de estudio. Con un posicionamiento teórico en los Estudios visuales, recurriendo a *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Espen J. Aarseth (1997) y los postulados de Lev Manovich en *Navigable Space* (1998), se propone explorar los videojuegos como una forma de narrativa ergódica. La presente ponencia expondrá un panorama de la especificidad medial combinatoria de los videojuegos, se describirán algunos videojuegos que han sido diseñados y legitimados en los circuitos de arte contemporáneo, se reflexionará en torno a que, conforme se producen más videojuegos con diversas intenciones autorales, se hace patente la necesidad de desarrollar herramientas y metodologías particulares para el análisis de sus narrativas, y para identificar cómo las ideologías habitan y se esconden

en estos cibertextos. Se finalizará exponiendo brevemente los esfuerzos de la Facultad de Literatura de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo en la investigación interdisciplinar en torno al análisis del discurso de los videojuegos.

**Palabras clave:** Literatura ergódica, narrativa audiovisual, videojuegos, cultura visual contemporánea, mirada.

**Consideraciones previas:** Este trabajo es parte de las actividades del Proyecto 320702: “La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura”, Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera, Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el CA-UMSNH-219, Estudios de literatura, arte y cultura. De igual forma, el presente texto es uno de los productos de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa de Estancias Posdoctorales por México del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT], en el periodo del 1 de octubre de 2021 al 30 de septiembre de 2022, con el proyecto de investigación titulado “Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas” presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal.

Los elementos expuestos en la presente, se pueden explorar a más detalle en los textos: *Navegación Ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas de los videojuegos.* (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022), *El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados.* (Ponce-Díaz, 2021a) y en el libro que publica la Universidad de Matanzas de Cuba: *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales.*

---

Fecha de recepción: febrero 2022

Fecha de aceptación: mayo 2022

Versión final: julio 2022

## Introducción

El nueve de marzo de 2022 el diseñador de videojuegos Hideo Kojima fue condecorado por el gobierno japonés con el 72.º Premio Ministro de Educación a las Bellas Artes. Este premio a las bellas artes es un galardón que desde 1950 otorga la Agencia de Asuntos Culturales de Japón a personas que han logrado destacar en las artes y “que han abierto nuevas fronteras” (Rousseau, 2022). Tras recibir el galardón, Kojima en un comunicado personal declaró: “Estoy muy feliz de que el inmaduro medio de los juegos haya sido altamente evaluado como una forma de «expresión» de arte cultural” (Kojima, 2022).

El profesor Alejandro Pedraza de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS) de la UNAM señala que la expresión de Kojima en torno a la inmadurez del medio se puede abordar como una referencia al punto de quiebre que sufrió la cinematografía antes y durante los avances en lenguaje o técnica que resultaron de artistas como Dreyer y Eisenstein (Pedraza, 2022). Nuestra interpretación del tono o el *intentio auctoris* (Eco, 1992) del comentario será insuficiente, pero el hecho de que un diseñador con más de treinta y cinco años de experiencia señale como “el inmaduro medio de los juegos” nos plantea cuestionamientos en torno a nuestra percepción, prejuicios y entendimiento de los objetos que produce nuestra cultura visual contemporánea. ¿A qué medios podemos designar como maduros o inmaduros? ¿Los videojuegos son un medio inmaduro debido a su contenidos, temas y abordajes? ¿Los videojuegos son un medio inmaduro debido a que apenas comienzan a formular sus propios lenguajes y técnicas narrativas?



**Ilustración 1**  
*Death Stranding (2019) -*  
*Director: Hideo Kojima.*  
*Kojima Productions*

En la tesis *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) el investigador Espen J. Aarseth acuñó el término *literatura ergódica*, con el cual estableció una categoría que engloba a los relatos en los cuales para que se construya o configure la trama se requiere del esfuerzo *no-trivial* de sus lectores y, en consecuencia, se dé un avance o progreso narrativo. Aarseth retomó el concepto ergódico de los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje] (Aarseth, 1997), a lo que podríamos darle una interpretación semántica de “La labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje”.

De tal forma, las narrativas ergódicas –o literatura ergódica- requieren indispensablemente del esfuerzo *no-trivial* [la participación directa] de sus lectores, ya sea para que asuman el rol de personajes, narradores[1], co-escritores o directores dentro del relato. La literatura o narrativas ergódicas comprenden desde una serie de diversos ejercicios textuales[2], ejercicios literarios[3], los juegos de rol *pen & paper*[4], literaturas electrónicas, los juegos de tablero, hipertextos, cibertextos, pasando por las narrativas audiovisuales digitales –incluidos los videojuegos o juegos de computadora-, y disímiles actividades digitales de escritura colaborativa[5]. Si partimos de la premisa de que la participación *no-trivial* es una condición *sine qua non* para los videojuegos –en su estructura de narrativa ergódica-, podemos señalar que no todas las narrativas ergódicas son videojuegos, pero todos los videojuegos son narrativas ergódicas.

---

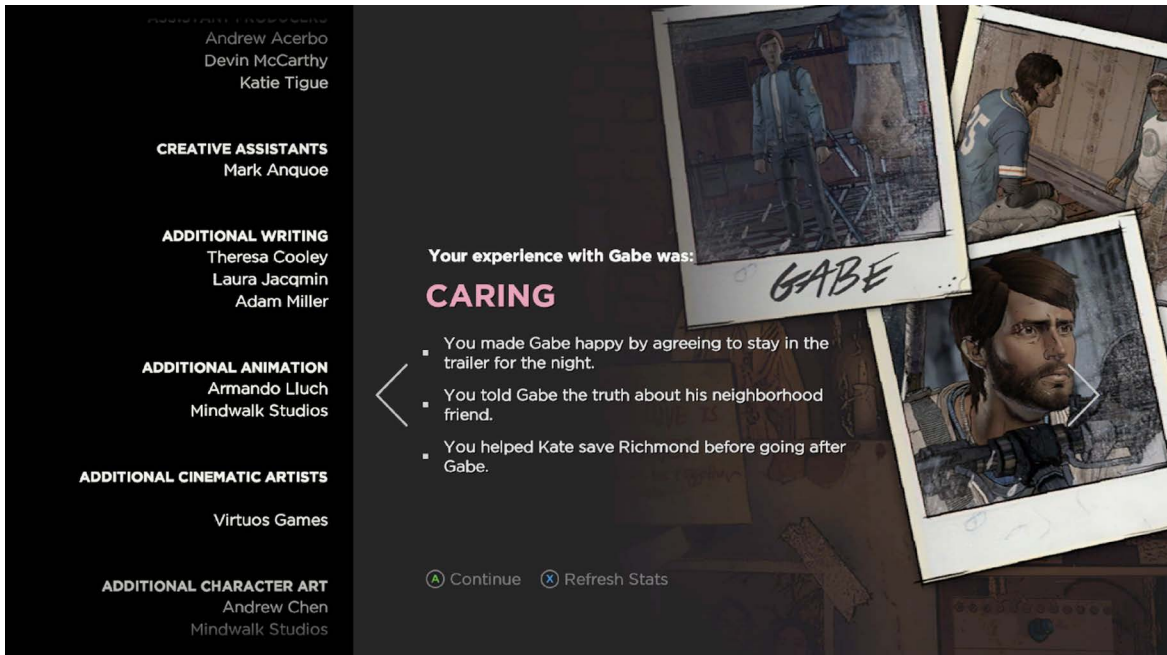
[1] Los Dungeon Masters o Amos de Calabozos de los juegos de rol *pen & paper*, por ejemplo.

[2] *Los cadáveres exquisitos* de los surrealistas de la década de los 1920s, en los cuales un grupo de participantes construían un relato por medio de su participación textual directa e incluso aleatoria.

[3] *Rayuela* de Julio Cortázar Cortázar, J. (2006). *Rayuela* (5th ed.) [Novela]. Punto de lectura. .

[4] Juegos de Rol como *Dungeons & Dragons* Gygax, G. (1974). *Dungeons & Dragons*. TSR, Inc. .

[5] Los *Multi User Dungeons* MUD.



*Ilustración 2 The Walking Dead: A New Frontier (2016) – Productora: Lisa Schulz. Telltale Games*

Una de las características más notorias y de impacto en el cotidiano que presenta la cultura visual contemporánea es que la producción de imágenes se ha vuelto mucho más masificada gracias al aumento al acceso de tecnologías digitales de edición, procesamiento y distribución. Las plataformas digitales han mostrado que cada día son más las personas que se tornan en productoras de imágenes, sin que las mismas se encuentren integradas en los circuitos de validación y legitimación artísticos. Con las herramientas, los conocimientos y el tiempo adecuado, son cada vez más las personas que han podido diseñar, programar, implementar y distribuir sus videojuegos, independientemente de si sus intenciones son artísticas o comerciales.

## Sobre la especificidad mediática

Los videojuegos son una forma de narrativa hipermedial, que retoma elementos formales de la cinematografía, tales como los encuadres y el montaje audiovisual (Manovich, 2001); de igual forma, los videojuegos se apropian directamente de los sistemas matemáticos lúdicos de los juegos



de rol —los cuales son en sí mismos formas de narrativas ergódicas analógicas[6] — los juegos de mesa y los *Multi User Dungeons*. El aumento en la capacidad de procesamiento de los ordenadores comerciales y domésticos ha permitido que los diseñadores de videojuegos construyan espacios navegables digitales con diversos abordajes de representación abstracta y figurativa, con sistemas de juego complejos en los que —al menos en apariencia— la participación del lector es cada vez menos trivial. La creciente complejidad en los sistemas lúdicos y narrativos de los videojuegos se manifiesta en características mediáticas particulares, lo que los aleja más de la cinematografía a pesar de sus similitudes audiovisuales.

Es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos, la literatura transmite el relato a partir de la palabra, la cinematografía a partir de la visualidad, y los videojuegos a partir de la ergodicidad. En consecuencia, aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.



**Ilustración 3**  
*The Last Guardian*  
(2016). Director: Fumito Ueda. Japan Studio, Sony Interactive Entertainment.

---

[6] Entendiendo a las tecnologías y formatos analógicos como aquellos que preceden a las tecnologías digitales —los cuales tienen esa denominación al ser constructos de código binario—. Un disco de acetato es un formato analógico de almacenaje de audio, mientras que un archivo mp3 es un formato digital de almacenaje de audio. Las cintas con base de nitrato o de polímeros son un formato de almacenaje analógico para la imagen cinética, un archivo .avi es un archivo digital.

En las formas de expresión narrativa convergen una serie de especificidades mediáticas y particularidades formales que distinguen a un medio de los otros. Las especificidades mediáticas determinan la naturaleza y por tanto el uso del relato, es decir, el relato oral reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. Cuando se traslada un relato de un medio a otro (por ejemplo, las adaptaciones de piezas musicales a la cinematografía), el relato sufre una serie de transmutaciones que irremediablemente lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Andrei Tarkovski (2016) indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos. Con una afirmación similar, Walter Benjamin (2003) asevera que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto, cualquier representación de *Fausto* de Johann Wolfgang Von Goethe, por precaria que fuese, aventajará siempre a una película sobre la misma obra.

Las artes narrativas cuentan con sus propias particularidades vinculadas al medio en el que existen y que transmiten el relato: la cinematografía, la danza, la tradición oral, el videoarte, la dramaturgia, el performance, los videojuegos, cuentan con elementos de transmisión del relato que comparten con otros medios (Manovich, 2001), pero también especificidades mediáticas y elementos constitutivos que no comparten con otros medios.

Uno de los ejemplos más accesibles es la diferencia entre la cinematografía y el teatro: si bien ambos emplean diálogos, construcción de escenarios, interpretaciones actorales, apoyos musicales, la cinematografía tiene manejo de planos, encuadres, montajes (también conocidos como edición), movimientos de cámara como generadores de sentido, y demás elementos que no pueden emplearse en el teatro; a su vez el teatro tiene pactos de verosimilitud, manejos del espacio, usos del cuerpo, entonaciones, y otros elementos que no se pueden utilizar en la cinematografía. Los videojuegos cuentan con las mecánicas y sistemas de juego (gameplay), las cuales son la injerencia del jugador en la trama a partir de su participación no trivial en ella. En el mismo tenor de ejemplos, un relato oral, al ser trasladado a la cinematografía, tiene que sufrir una serie de modificaciones particulares para poder existir en el nuevo medio, luego del tránsito medial quedan dos obras: el relato oral y el filme.



De tal forma, partiendo de los postulados de Espen J. Aarseth (1997), Lauro Zavala (2006) y Lev Manovich (1998) a continuación buscamos sintetizar algunas de las especificidades mediáticas de los videojuegos como narrativas ergódicas:

- Participación no-trivial del lector en la trama, es decir, la capacidad de tener injerencia en los eventos. (Al lector se le presenta una bifurcación, puede elegir el sendero de la izquierda o el de la derecha)
- Un sistema de retroalimentación, se puede puntualizar y señalar la injerencia del lector. (El lector al accionar un comando, su personaje realizará una acción)
- Se realiza la navegación o recorrido de un espacio digital. El espacio digital puede ser una imagen mental, bidimensional o tridimensional.
- La narrativa estará estructurada por un sistema o laberinto circular, arbóreo o rizomático. (El lector sigue una ramificación de eventos simbólicos o explícitos)
- Uso inseparable de un medio en particular. (Los videojuegos requieren de software y hardware)

El listado presentado aspira a ser una invitación a futuras investigaciones particulares que abonen a la generación de sistemas y modelos para el análisis del discurso de los videojuegos, y en su defecto, a su discusión académica a partir de la refutación de lo expuesto.

## Videojuegos y legitimación

Regresando a nuestro punto de partida, aún hay estertores que de manera no-consciente se aferran a ideas de alta y baja cultura (Fernández-Christlieb, 2011). Las palabras de Hideo Kojima nos muestran que los videojuegos continúan en un arduo camino hacia la legitimación como artefactos artísticos. ¿El reconocimiento a Hideo Kojima es suficiente para legitimar los videojuegos como una forma de expresión artística? ¿Realmente importa que los videojuegos tengan una legitimación por los circuitos de apreciación artística?

## The Museum of Modern Art

En marzo del año 2013, en las galerías Phillip Johnson del Museo de Arte Moderno [MoMA] en Nueva York, Paola Antonelli presentó la exposición “Applied Design” en la cual mostró alrededor de 100 objetos adquiridos por el museo que presentaban diversas manifestaciones del diseño contemporáneo. Dentro de esa colección se encuentran catorce videojuegos, el comienzo de un catálogo que aspira a poseer en total cuarenta de ellos.

La lista de videojuegos recopilados y expuestos por la curadora Paola Antonelli comprende a: *Pac-Man* [1980], *Tetris* [1984], *Another World* [1991], *Myst* [1993], *SimCity 2000* [1994], *Vib-ribbon* [1999], *The Sims* [2000], *Katamari Damacy* [2004], *EVE Online* [2003], *Dwarf Fortress* [2006], *Portal* [2007], *fIOW* [2006], *Passage* [2008] y *Canabalt* [2009].

Los criterios curatoriales utilizados por Antonelli se enfocaron, no únicamente en la calidad visual y la experiencia estética de los videojuegos particulares, sino también en la elegancia y claridad del código de programación, así como en el diseño de ergodicidad del jugador, es decir, el comportamiento y relación entre el jugador, el diseño y el juego (Ponce-Díaz, 2021b).

En la exposición, por medio de periféricos, los visitantes pudieron jugar con los títulos: *Passage*, *Tetris*, *Pac-Man*, *Katamari Damacy*, *Vib-ribbon*, *Cannabalt*, *fIOW*, *Portal* y *Another World*. Mientras que los juegos *Eve Online*, *Dwarf Fortress*, *SimCity2000*, *The Sims* y *Myst*, se presentaron por medio de demostraciones, porque no se podía acceder al juego total (Antonelli, 2013).

La curadora Paola Antonelli expresó el deseo de añadir a la colección los videojuegos *Space war* [1962] y diversas piezas de la consola Magnavox *Odyssey* [1972], *Pong* [1972], *Snake* [1970], *Space Invaders* [1978], *Asteroids* [1979], *Zork* [1979], *Tempest* [1981], *Donkey Kong* [1981], *Yars ‘Revenge* [1982], *MULE* [1983], *Core War* [1984], *Marble Madness* [1984], *Super Mario Bros* [1985], *The Legend of Zelda* [1986], *NetHack* [1987], *Street Fighter II* [1991], *Chrono Trigger* [1995], *Super Mario 64* [1996], *Grim Fandango* [1998], *Animal Crossing* [2001] y *Minecraft* [2011].

Cuando se cuestionó a Antonelli si los videojuegos eran arte, contestó:

¿Los videojuegos son arte? Ciertamente lo son, pero también son diseño, y un enfoque de diseño es lo que elegimos para esta nueva in-

cursión en este universo. Los juegos se seleccionan como ejemplos sobresalientes de diseño de interacción [...] Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, en el último año y medio hemos buscado el asesoramiento de académicos, expertos en conservación digital y legales, historiadores y críticos, quienes nos ayudaron a refinar no solo los criterios y la lista de deseos, pero también los problemas de adquisición, visualización y conservación de artefactos digitales que se vuelven aún más complejos por la naturaleza interactiva de los juegos. Esta adquisición le permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño. (Antonelli, 2012)

Debemos ser conscientes de que colocar un objeto en un museo no lo transmuta en un objeto artístico por sí mismo, contrario a muchas lecturas equivocadas del *ready made* que aseguran que es así. El *ready made* no es una estetización de los objetos, es una discusión y un estudio sobre el estado del circuito artístico (Prieto-Terrones, 2016).

## **Retroalimentación. Artes digitales desde el sureste asiático**

“Retroalimentación” fue una serie de talleres y una exposición artística patrocinada por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México del 22 al 26 mayo de 2012[7]. Se enfocó en los trabajos de arte digital y de diseño realizados por artistas que en ese entonces se encontraban geográficamente situados en el sureste de Asia, en los países de Indonesia, Filipinas, Tailandia y Singapur. El tema aglutinador de la exposición y los talleres fue el concepto de retroalimentación –*feedback*– que sucede en los videojuegos, remixes audiovisuales y otros trabajos de interacción social mediada. Se mostraron proyectos en los que los efectos visuales y de audio fluyen de fuentes electrónicas, y en donde los jugadores siguen ve-

---

[7] Durante ese periodo, 2011-2013, el presente autor se encontraba realizando su proyecto de investigación para obtener el grado de maestro en Estudios Visuales y fue parte de los talleres impartidos por Anne-Marie Schleiner y Luis Hernández Galván.



redas a través de artefactos responsivos. Entonces la retroalimentación se convierte en guía y atrayente, ruido y efecto (Alatraste, 2012). A continuación, se explicarán algunos de los trabajos de Anne-Marie Schleiner, quién explícitamente señaló al videojuego como forma de producción artística.

## Anne-Marie Schleiner

La labor de Anne-Marie Schleiner, conocida inicialmente con el seudónimo “Parangari Cuitri”, se ha extendido a partir de la relación transdisciplinaria entre la crítica de la cultura, la curaduría, el activismo anti-guerra y la producción artística y diseño de videojuegos. En su faceta de académica, ha sido profesora universitaria en Singapur, Alemania, España y México. Como artista, ha expuesto en galerías internacionales, museos y festivales, por ejemplo, en “The Body in Women’s Art Now” en el Rollo Art de Londres, y en New Hall Art Collection, de la Universidad de Cambridge. Sus videojuegos se han expuesto en diversos espacios en Stuttgart, Barcelona, Weimar, New York, Ciudad de México y más. Algunos fueron presentados, por ejemplo, en el Let’s Restart at Kunstraum de 2009 en Leipzig, Alemania.

En 2002, junto a Joan Leandre y Brody Condon, Schleiner realizó la pieza *Velvet-Strike*: una intervención del espacio con miras de activismo. *Velvet-Strike* fue la intervención del espacio navegable de un videojuego multijugador, por medio de una colección de imágenes de protesta. Esto se logró por medio del uso de una modificación (*mod*[8]) del código de programación del videojuego *Counter-Strike*[9], es decir, la intervención se realizó en los espacios navegables del popular videojuego Counter Strike. Este es un videojuego de competencia multijugador, en un contexto de combate militar y contraterrorismo, en el que dos equipos de jugadores, un equipo denominado terroristas y el otro, contraterroristas, se enfrentan en diversos escenarios urbanos.

---

[8] Un *mod* es una alteración al código o diseño de un videojuego, generalmente realizada por los aficionados de un videojuego. El mod o modificación altera algunos aspectos estéticos, visuales u operativos de la pieza. Las alteraciones pueden ser desde pequeños cambios y ajustes, hasta rediseños completos. Hay mods que han derivado en convertirse en videojuegos completamente distintos a la pieza que se tomó como base.

[9] El cual originalmente era una modificación del videojuego *Half Life*.



**Ilustración 4**  
*Velvet Strike (2002)* de  
 Anne-Marie Schleiner,  
 Jean Leandre y Brody  
 Condon.

La modificación —o intervención— realizada por el equipo de Schleiner consistió en agregar “*sprays* de protesta” a una función de grafiti que ya estaba implementada en el videojuego. Además del acto de protesta, buscaban generar una sensación de disonancia entre la violencia implícita en *Counter Strike* y la difusión de mensajes pacifistas y anti-militaristas de los grafitis. *Velvet Strike* fue articulado durante los inicios de la “guerra contra el terrorismo” del poder ejecutivo de Estados Unidos de América luego del 11 de septiembre de 2001. Esta intervención del espacio, (al que de cierta forma podríamos llamar espacio público, ya que la competencia multijugador se alojaba en servidores gratuitos) fue una de las primeras manifestaciones de gestos de activismo artístico en cuestionar los temas militaristas presentes en muchos videojuegos populares, además de presentarnos las posibilidades del activismo en los espacios navegables de los videojuegos multijugador. Si bien el equipo de Schleiner no se encuentra en activo en los servidores de *Counter Strike*, videos de su intervención se siguen presentando en Berlín y Varsovia.



**Ilustración 5**  
*Velvet Strike (2002)* de  
 Anne-Marie Schleiner,  
 Jean Leandre y Brody  
 Condon.

Otra de las piezas características de Anne-Marie Schleiner es *PS2 Diaries* (Schleiner, 2005). La cual es un *machinima*[10] que utiliza cinco videojuegos del Sony Playstation 2, ligados afectivamente a la infancia y adolescencia de Schleiner. Por medio de los gráficos de los videojuegos realiza la exploración de la experiencia personal de haber crecido en California. Uno de los puntos más interesantes que podemos señalar de la obra *PS2 Diaries* es que hace patente que conforme pasen los años, nos descubriremos con generaciones completas con afectos, recuerdos y experiencias estrechamente ligadas a los videojuegos. En otras palabras, cada vez nos encontraremos con testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente han conmovido, y esto nos habla del efecto directo, íntimo, del videojuego.

Dentro de las obras más recientes de Schleiner está *Half-Wife* (Schleiner, 2009), la cual es una reflexión en torno a la libertad de movimiento restringido a la que se enfrenta el jugador en los espacios navegables. Hasta el momento, únicamente se ha presentado en la conferencia TechArte de Bilbao, España.



*Ilustración 6 Half-Wife (2009) Anne-Marie Schleiner.*

---

[10] *Machinima* es el término para designar a la actividad en que artistas y aficionados hacen uso de herramientas, gráficos, y motores gráficos de diversos videojuegos para elaborar una producción cinematográfica. Sin embargo, es una manifestación controvertida, ya que implica el uso y apropiación de materiales con derechos de autor.



Desde junio de 2018, Schleiner ha trabajado en proyectos de apropiación del sistema de realidad aumentada del videojuego para celular *Pokémon Go*, realizando para ello recorridos a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos. Esto como un intento de reflexión frente a las acciones sucedidas en Estados Unidos en donde los hijos de migrantes han sido detenidos y separados de sus padres.

Sus obras más recientes abordan las reflexiones en torno a las ecologías de las sociedades en línea, el feminismo, y las experiencias personales de Schleiner con la maternidad, la infancia, los roles de género, el volverse adulto y los mismos videojuegos.

### **Algunos esfuerzos de la Facultad de Letras UMSNH para realizar una aproximación a las especificidades mediáticas narrativas de los videojuegos**

Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarlos como objeto de estudio, y la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo es un espacio académico que ha buscado abonar en el análisis de los mismos. En el año 2022, dentro de las actividades del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura de la Facultad de Letras de la UMNSH, el Maestro Carlos Alcaraz Ramírez bajo la dirección del Dr. Rodrigo Pardo Fernández, se encuentra realizando una investigación académica alrededor de la narrativa no textual del videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Tesis que ha sido respaldada por el Proyecto 320702: “La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura”, Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera, Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt.

Desde el otoño del 2021 hasta la fecha, con el apoyo del Dr. Juan Carlos González Vidal, el Dr. Iván Ávila González, el Cuerpo Académico 219 de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, el autor de presente artículo se encuentra realizando el proyecto intitulado “Videojuegos e ideologías: Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas”. Conforme en México crece la producción de videojuegos artísticos y comerciales, se ha vuelto evidente la necesidad de desarrollar herramientas metodológicas para identificar cómo las ideologías habitan y

se esconden en estos medios. De tal forma, en este proyecto se presenta el diseño de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas en los videojuegos. Con un proceso de Teoría Fundamentada, se ha elaborado una tipología intermedial de la especificidad mediática combinatoria de los videojuegos. Se ha buscado hacer el análisis de diversos videojuegos: primero un producto comercial y en segunda instancia como objetos artísticos. Desde su intento operis, se ha buscado describir los andamiajes de estetización de la violencia, representación y codificación de las culturas mexicanas, así como su relación con la ergodicidad.

Con el apoyo de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y la Universidad de Matanzas de Cuba, se ha producido el libro: *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales*. El artículo de investigación “Navegación ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas narrativas de los videojuegos” en la revista indexada La Colmena de la Universidad Autónoma del Estado de México. Además de otros textos que se encuentran actualmente en revisión y evaluación de pares, entre los que se encuentran: *Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego Bioshock Infinite*, en coautoría con la maestra Monserrat Acuña Muriño y el Dr. Iván Ávila; *Narrativas ergódicas, especificidad mediática y videojuegos. La participación directa en la construcción de sentido*, en coautoría con el Maestro Carlos Alcaraz Ramírez.

## Reflexiones a forma de cierre

Los videojuegos como experimento tecnológico existen desde mediados de 1950, y se manifestaron públicamente como un medio narrativo a partir de 1970. A pesar de tal antigüedad, aún se les sigue abordando como si se encontraran en una especie de infancia o adolescencia, una consecuencia directa de que su faceta más visible es la derivada de la explotación capitalista comercial. En el presente texto no tenemos la intención de valorar la calidad estética o la complejidad de las narrativas en los videojuegos, y somos conscientes de que se deben considerar las posturas críticas en contra del contenido de los videojuegos. Es por ello que consideramos que se deben elaborar herramientas y metodologías consistentes que puedan explorar los contenidos narrativos e ideológicos de los videojuegos. Tales

herramientas deben considerar las particularidades mediáticas de los videojuegos, ya que será un abordaje insuficiente si se les explora con metodologías que fueron diseñadas para analizar la cinematografía, la televisión u otros medios narrativos.

Bajo una perspectiva historiográfica del devenir de las artes, la cinematografía, los videojuegos y otras artes hipermediales son formas de expresión audiovisuales relativamente nuevas, sin una tradición clásica definida, son productos de nuestra Cultura Visual Contemporánea. Por lo tanto, son formas de expresión audiovisual más cercanas al arte contemporáneo derivado de las vanguardias de finales del siglo XIX y principio del siglo XX que a las tradiciones modernas o clásicas. Los videojuegos en su condición de productos de la Cultura Visual Contemporánea son obras multi y transdisciplinarias, las cuales conjugan la labor de diseñadores, artistas, programadores informáticos, técnicos, y al estar atravesados por las lógicas de explotación capitalista, en diversas ocasiones, en su realización intervienen especialistas de *marketing*, estrategias comerciales e inversionistas. Los videojuegos presentan las virtudes y adolecen de los vicios de las lógicas de producción capitalista del régimen visual del siglo XX y XXI; un régimen visual en el que la fuerza gravitacional del sistema de producción capitalista hace girar a su alrededor al mercado del arte, a la imagen como espectáculo, a las innovaciones tecnológicas, al entretenimiento como escapismo y, a la necesidad de trascendencia de los individuos. Un gran número de videojuegos son diseñados y elaborados con la intención de maximizar ganancias económicas a partir de la explotación laboral de sus desarrolladores, además de abordar a las audiencias como consumidores. Esa ha sido la lógica de la producción de la imagen en el siglo XX y XXI, la cinematografía, la televisión, la misma literatura y el mercado del arte se han visto fagocitados por una maquinaria de producción que busca proveer constantemente de productos de consumo. Las series de televisión han desplazado a la cinematografía en gran medida porque en su diseño tienen la capacidad de proveer de forma constante y masificada a la imagen como producto de consumo, ¿para que narrar un relato en 90 minutos cuando puedes extenderle y distribuirle en 120 horas?

Todo lo anterior es una muestra de los andamiajes ideológicos operando en nuestra cultura visual contemporánea. Tales andamiajes ideológicos no se muestran únicamente en las lógicas de planeación, diseño y producción de los objetos audiovisuales, también permean y se manifiestan en los



relatos emitidos. Tal manifestación ideológica puede ser emitida de forma no-consciente o con intenciones deliberadamente propagandísticas. ¿Los videojuegos son propaganda ideologizada? Lo son en la misma proporción de que cualquier obra de arte puede ser propaganda ideologizada, es decir, una pregunta general nos dará una respuesta pantanosa y tendenciosa, en cambio si hacemos preguntas particulares podremos vislumbrar respuestas más pertinentes. El preguntar si los videojuegos tienen contienen propaganda ideológica nos llevará a un debate estéril alejado de respuestas que abonen a la generación de conocimiento, en cambio, si colocamos nombres, objetos de estudio claros a ese mismo cuestionamiento podremos realizar abordajes pertinentes. El preguntar ¿El videojuego *Call of Duty 4: Modern Warfare* es propaganda ideologizada? Es una pregunta mucho más pertinente que un cuestionamiento generalizado al medio de los videojuegos. ¿El videojuego *Fortnite* es una promoción al individualismo? Es una pregunta que puede llevar a perspectivas de análisis más complejas que cuestionar si los videojuegos en general promueven al individualismo.

Es casi imposible determinar si los videojuegos son un medio narrativo que seguirá existiendo en el futuro, ya sea porque son remplazados por tecnologías ergódicas más avanzadas, los investigadores comprobarán que son un cascarón hueco o simplemente porque los artistas y audiencias perderán interés en ellos. Pero durante finales del siglo XX y principios del XIX los videojuegos han sido uno de los tantos elementos visuales que han configurado nuestra cultura visual contemporánea, y existen segmentos de la población que tienen interés por los mismos, ya sea como artistas o como usuarios. Reiteramos, existe la posibilidad de que, en el gran esquema de la historia del arte, los videojuegos sean un mero pie de página o una referencia anecdótica de las artes digitales. De tal forma, pueden ser objeto de los Estudios Visuales y su capacidad de estudiar aquellos productos culturales que no son alcanzados por la mirada de la historia del arte o los circuitos de legitimación académica. Los videojuegos no deben aspirar a ser legitimados por los mecanismos de validación hegemónica, lo que requieren es de herramientas metodológicas que les estudien en su justa medida, a partir de miradas que sean conscientes de sus capacidades y limitaciones (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022).

La frontera de 2010 y 2020 con sus impredecibles y repentinos escenarios nos ha mostrado la fragilidad del constructo al que llamamos realidad. En cuestión de semanas hemos modificado nuestras dinámicas,

nuestras relaciones e incluso nuestras esperanzas y miedos. Nos tomará años e incluso décadas el poder vislumbrar en su justa magnitud el impacto que la pandemia ha tenido en nuestra cultura, y por ende en la producción artística, visual y, el diseño de imágenes y narrativas. Al final lo único que nos han quedado son nuestros vínculos y nuestros afectos. Sin duda habrá perspectivas que intentarán aferrarse a la seguridad que aporta el repetirse “aquí no pasó nada”. ¿En verdad no pasó nada?

Es inevitable el hecho de que cesaremos de existir, como individuos, colectivos y sociedades. Si tenemos algo de suerte, el testimonio de nuestras vivencias estará contenido en nuestros productos artísticos, narrativas e imágenes manufacturadas. Nuestros objetos artísticos, cotidianos, intrascendentes, inmaduros e insignificantes serán las voces de los muertos a las que podrán acceder las futuras generaciones.



*Ilustración 7 A Plague Tale: Innocence (2019). Directores: David Dedeine y Kevin Choteau. Asobo Studio.*

## REFERENCIAS

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). The Johns Hopkins University Press
- Alatraste, J. (2012). Retro alimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático. In Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes (Ed.). FEDA.
- Antonelli, P. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters *The Museum of Modern Art*. MoMA.
- Antonelli, P. (2013). MoMA'S contemporary design gallery installation focuses on the vitality and diversity of design [press release]
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Fernández-Christlieb, P. (2011). *Lo que se siente pensar o La cultura como psicología* (1st ed.). Santillana Ediciones Generales.
- Kojima, H. (2022). [@Kojima\_Hideo] I received the 72nd Minister of Education Award for Fine Arts from the Agency of Cultural Affairs, Government of Japan. Thank you very much. I have been creating games for 36 years. [https://twitter.com/Kojima\\_Hideo/status/1503661669410832388](https://twitter.com/Kojima_Hideo/status/1503661669410832388)
- Manovich, L. (1998). Navigable space. *Software Studies Initiative*. <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Pedraza, A. (2022). [@PedrazaAlejandro] De acuerdo. Para mí, es similar a hablar de cine antes/durante los avances en lenguaje o técnica que resultaron de Dreyer, Eisestein, etc. [Twitter]<https://twitter.com/PedrazAlejandro/status/1503802706393239552>
- Ponce-Díaz, R. (2021a). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ponce-Díaz, R. (2021b). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. In Nicolás Amoroso-Boelcke, Alejandra Olvera-Rabadán, & Olivia Fragoso-Susunaga (Eds.), *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana* (pp. 237-248). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Ponce-Díaz, R., & Ávila-González, I. (2022). Navegación Ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas de los videojuegos. *La columna, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México* (113).
- Prieto-Terrones, J. (2016). *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

- Rousseau, J. (2022). Hideo Kojima receives the Minister of Education Award for Fine Arts. The Death Stranding creator is the second game industry individual to receive the award from the government of Japan's Agency of Cultural Affairs. *GameIndustry.Biz*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-03-10-hideo-kojima-receives-minister-of-education-award-for-fine-arts>
- Schleiner, A.-M.. (2005). PS2 Diaries (pp. A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California.). Anne-Marie Schleiner.
- Schleiner, A.-M. (2009). Half Wife (pp. A reflection on the player's constrained freedom of movement in game space.). Anne-Marie Schleiner.
- Tarkovski, A. (2016). *Esculpir el Tiempo*. En M. B. García (Trad.). Centro de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Zavala, L. (2006). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. En F. Suarez (Ed.) 3rd ed..Universidad Autónoma del Estado de México.

---

**\* Romano Ponce Díaz**

Investigador Posdoctoral

Colaborador del Cuerpo Académico (CA 219-UMSNH)

Facultad de Letras, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

***romponce@outlook.com***

Semblanza: Romano Ponce Díaz (1986) es prófugo del Diseño Gráfico y Doctor en Arte y Cultura por parte del CUAAD de la Universidad de Guadalajara. En 2013 obtuvo el grado de Maestría en Estudios Visuales con mención honorífica en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Realiza investigación en torno al análisis del discurso ideológico en los videojuegos y, estudios sobre conservación y preservación digital. Ha publicado textos de investigación y ensayos académicos enfocados en videojuegos, cómics y cinematografía de terror y ciencia ficción. Es candidato en el Sistema Nacional de Investigadores CONACyT.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.