



Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas

Ergodic literature & videogames: an invitation for the development of narrative analysis' methodological tools

ROMANO PONCE DÍAZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
México

IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
México

Recibido: 29 de julio de 2020 | Aceptado: 11 de abril de 2021

DOI: 10.35956/v.21.n1.2021.p.147-167

RESUMEN

Con la expansión del internet y los dispositivos electrónicos, los individuos tienen más acceso a herramientas para producir imágenes artísticas y lúdicas. De tal forma, los videojuegos trascienden poco a poco sus facetas comerciales, y se adentran a la construcción de exploraciones artísticas y narrativas. 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. Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarles como objeto de estudio. Con un posicionamiento teórico en los Estudios Visuales, recurriendo a *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Espen J. Aarseth y los postulados de Lev Manovich en *Navigable Space*, se propone explorar a los videojuegos como una rama de la literatura ergódica. Se busca que este texto cumpla la función de ser una invitación y punto de partida para el desarrollo de futuras metodologías adecuadas que permitan el análisis del discurso de los videojuegos.

PALABRAS CLAVE: *Literatura Ergódica. Videojuegos. Estudios Visuales.*

RESUMO

Com a expansão da internet e dos dispositivos eletrônicos, os indivíduos passam a ter mais acesso a ferramentas para produzir imagens artísticas e lúdicas. Dessa forma, os videogames transcendem gradativamente seus aspectos comerciais e entram na construção de explorações artísticas e narrativas. À medida que mais videogames são produzidos, com diversas intenções autorais, torna-se clara a necessidade de desenvolver ferramentas e metodologias específicas para a análise de suas narrativas. Cada vez mais áreas do conhecimento abordam os videogames como objeto de estudo. Com uma posição teórica em Estudos Visuais e utilizando *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, de Espen J. Aarseth, assim como os postulados de Lev Manovich, em *Navigable Space*, propõe-se explorar os videogames como um ramo da literatura ergódica. Pretende-se que este texto cumpra a função de convite e ponto de partida para o desenvolvimento de futuras metodologias adequadas à realização de análise de discurso de videogames.

PALAVRAS CHAVE: *Videogames. Literatura ergódica. Estudos visuais.*

ABSTRACT

With the expansion of the internet and electronic devices, individuals have more access to tools to produce artistic and ludic images. In this way, video games gradually transcend their commercial focus, and enters the construction of artistic and narrative explorations. As more video games are produced with various authorial intentions, the need to develop particular tools and methodologies for the analysis of their narratives is required. More fields of knowledge are looking to video games to approach them as an object of study. With a theoretical position in Visual Studies, using

Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature by Espen J. Aarseth and the claims of Lev Manovich in *Navigable Space*, it is proposed to explore video games as a branch of ergodic literature. It is intended that this text fulfills the function of being an invitation and starting point for the development of future suitable methodologies that allow the analysis of the discourse of video games.

KEYWORDS: *Ergodic Literature. Videogames. Visual Studies.*

Introducción

Colocaremos nuestra mirada en las posibilidades del estudio del discurso de formas de narrativa digitales en las que el lector tiene la capacidad de alterar o construir el relato a partir de sus acciones directas no-triviales; esos objetos narrativos que son conocidos formalmente como cybertextos o narrativas ergódicas (Aarseth 1997). Buscando acotar el objeto de estudio nos enfocaremos en la subcategoría de narrativa ergódica denominada videojuegos o juegos de ordenador, tal elección se debe a una aspiración de brevedad pedagógica: los videojuegos son objetos narrativos ergódicos conocidos en sectores lo suficientemente amplios de la cultura visual contemporánea (Cassie 2017; González-Seguí 2000), e incluso hay los que se han insertado en los circuitos de arte contemporáneo legitimado (Antonelli 2012) de tal forma que los videojuegos son uno de los ejemplos más accesibles de lo que es la narrativa ergódica.

Desde finales del siglo XIX, la forma más potente con la que el ser humano ha buscado reconfigurarse ha sido la imagen en movimiento en la narración audiovisual. Lotte Eisner (1995) señalaba que los humanos han creado, dentro del contexto al que llamamos cultura, diversas formas de representación. Estas formas incluyen lo visual, auditivo, quines-tésico y, gracias a la tecnología, nos hemos provisto de más formas de posibilidad expresiva. La Cinematografía, la Televisión, el Hipermedia, los Videojuegos, responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales debido al desarrollo de las tecnologías (Vidaurre-Arenas 2013). El surgimiento y masificación de estas modalidades de artes visuales narrativas conlleva la multiplicación de las obras audiovisuales, y cada una de estas obras contiene en sus textos rastros de posturas ideológicas, miradas del mundo, perspectivas políticas y enunciaciones de la realidad, todas ellas insertadas consciente e inconscientemente por los autores de las obras.

En el presente artículo propondremos una definición estabilizada de narrativa ergódica bajo el contexto de los videojuegos y enunciaremos en qué consisten las características particulares de los videojuegos como medio narrativo. Con ello buscamos exponer argumentos sobre la necesidad de una cartografía metodológica que permita el estudio del discurso contenido en los videojuegos, partiendo de la premisa de que las metodologías de estudio cinematográfico resultan insuficientes ya que no toman en cuenta la participación no-trivial del espectador ni la naturaleza no lineal de las narrativas ergódicas de los videojuegos (Kerzner 2015).

Los videojuegos hacen uso de recursos audiovisuales y cinéticos, e incluso en determinados momentos se apropian de elementos cinematográficos en lo referente a encuadres, montajes y convenciones, pero debido a las características particulares del medio, las herramientas de análisis cinematográfico en sí mismas pueden resultar insuficientes para el análisis del discurso de estos objetos audiovisuales (Kerzner 2015). La autora feminista Liana Kerzner argumenta que la imagen en la cinematografía está supeditada a la mirada del director y/o cinematógrafo. Por medio del encuadre vemos lo que el director y/o cinematógrafo quieren que veamos (Berger 1977) [conocido coloquialmente como el *Male Gaze*¹],

1 Mirada masculina, se refiere a como muchos directores/cinematógrafos varones heterosexuales cisgénero tienden a realizar encuadres que presentan como objetos sexuales a las mujeres. Este Male Gaze también se puede identificar en la publicidad, cómics, pintura al óleo y diversos productos visuales. John Berger ahonda en cómo se ha vuelto al sujeto en objeto por medio del encuadre (Berger 1990).

mientras que en los videojuegos –especialmente aquellos de espacios tridimensionales navegables– el jugador puede colocar su mirada en aquellos sujetos, objetos o paisajes de su elección. De tal forma, el ejercicio de la mirada y sus implicaciones –por ejemplo, volver a un sujeto en objeto por medio de la mirada– depende de cada jugador. En un producto cinematográfico por medio de un análisis del encuadre podemos determinar cómo es la mirada del autor frente a grupos étnicos, minorías y grupos vulnerables (Ellis 2017). Considerando a aquellos videojuegos en espacios tridimensionales en los que el jugador tiene el poder de controlar el encuadre ¿cómo podemos evaluar la mirada si ésta cambia de jugador a jugador?

El videojuego *Silent Hill: Shattered Memories* utiliza esa libertad en el ejercicio de la mirada como una mecánica y elemento narrativo. Dependiendo del tipo de objetos y el tiempo en los que coloque su mirada el jugador, se alterará la apariencia de los personajes y los antagonistas. Por ejemplo, si el jugador invierte gran parte de su tiempo observando posters eróticos –o ejerciendo *Male Gaze* en los personajes femeninos que encontrará–, los antagonistas que lo acosan tendrán apariencias de gónadas y la trama devendrá acorde al ejercicio lascivo y/o misógino de la mirada. De esta forma, si otro jugador coloca su mirada en otro tipo de sujetos y objetos, la trama y los antagonistas se modificarán de acuerdo con esas variables.

En diversos videojuegos –como *Silent Hill: Shattered Memories*, *Silent Hill 2*, por mencionar algunos– la mirada del jugador se vuelve una actividad no-trivial que ejerce poder sobre la trama y sus conclusiones. ¿Cuál sería la metodología adecuada para estudiar su discurso? Considerando que la mirada de los jugadores se colocará sobre los sujetos y objetos de una forma diversa a la de otros jugadores, ¿debemos analizarlos con las mismas metodologías que tenemos disponibles para la cinematografía? ¿Cómo debemos analizar a los videojuegos que se presentan en espacios bidimensionales en que la cámara sigue un plano secuencia en un *traveling* constante? ¿Se puede utilizar la misma metodología para un videojuego tridimensional contemplativo enfocado en los diálogos como *ADIOS* y para el bidimensional sin diálogos *Unto The End*? En un videojuego de mundo abierto como *The Elder Scrolls V: Skyrim* ¿Nos enfocamos en la gesta principal? ¿En las gestas secundarias? ¿Qué hay de aquellos jugadores que únicamente navegan el escenario tridimensional sin involucrarse en la trama? Conforme volvamos más específicos y particulares los objetos de estudio nos enfrentaremos con más preguntas y dificultades.

Si bien mencionamos que las cartografías de análisis cinematográfico pueden resultar insuficientes para el análisis del discurso contenido en los videojuegos, son el punto de partida más adecuado para la elaboración de un modelo de análisis satisfactorio. De la mano de los estudios culturales, la cinematografía ha sido un objeto de estudio fértil para el desarrollo de teorías, metodologías, cartografías y modelos de análisis de la imagen. Durante lo que va del siglo XXI, en Latinoamérica se ha demostrado la preocupación por el análisis del discurso cinematográfico. Podemos mencionar la labor de investigadores de la imagen cinética como Lauro Zavala (2006), Juan Carlos González Vidal (2015), Carmen V. Vidaurre Arenas (2013), Heriberto Yopez (2020), los estudios Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico, SEPAN-CINE, A.C., por mencionar a algunos, y sin menospreciar la valiosa labor de otras investigadoras no mencionadas. Son tan numerosos los autores como sus metodologías, perspectivas y miradas, de tal forma que cualquier interesado en el análisis cinematográfico puede retomar y apropiarse de una variedad de autores que le permitan generar una cartografía satisfactoria y adecuada para sus fines académicos.

1. La tecnología como transmisor y preservador del relato

Es importante considerar que cuando Walter Benjamin postuló en 1935 su multicitado y seminal trabajo *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, la cinematografía apenas se estaba concretando como la potencia expresiva que la convertiría en la manifestación artística audiovisual más potente del siglo XX. Si bien el tiempo ratificó los postulados de Benjamin (2003), durante el siglo XX y principios del siglo XXI se nos mostró que la expansión tecnológica no solamente permitió la reproducción aparentemente ilimitada de la imagen, sino que también acarreó la posibilidad de que cualquier individuo se pudiese colocar como productor de imágenes.

De esta forma, podemos comprender que todo arte audiovisual es tecnología (Lucas 2004), ya que se gesta a partir del esfuerzo del artista visual por desarrollar y diseñar formas de darle sentido a la imagen cinética por medio de la técnica: el transformar el entorno para adaptarlo mejor a sus necesidades. La reducción de costos económicos para adquirir cámaras, ordenadores, software de programación y de edición y la popularización de las plataformas de distribución digital en el internet detonaron la aparición de miles de los que William Gibson (2012) denominó como *Kubricks de Garage*.

Es sumamente reductivo el hablar de un acceso generalizado a la tecnología –ya sea digital o análogo–, es por ello que debemos evitar afirmaciones en extremo alienadas con las que podríamos caer en un tipo de “culto tecnológico”, en el cual se asume a la tecnología como la panacea por excelencia y se crea un espejismo democrático en el que, a pesar de la expansión tecnológica, sólo las minorías pueden acceder a ella². El artista y desarrollador de videojuegos Christopher Crawford (2011) (Venegas-Ramos 2017)³ nos señala los puntos medulares en que debemos ser cautos: si bien las nuevas tecnologías han expandido las herramientas con las que un artista puede generar piezas, ninguna de las ventajas que proporciona la tecnología puede compensar la carencia de calidad artística. Afirmación similar a la de Ernesto Sábato (2003), quien sostenía que el arte es un ciclo; por eso lo “nuevo” se considera un peligro, ya que cada cultura tiene un sentido de realidad y dentro de cada ciclo el artista busca responder con su obra a su concepción del mundo y la realidad.

Desde una perspectiva optimista podemos apuntar que conforme los sectores populares han ganado acceso a la tecnología digital, sus manifestaciones culturales y artísticas se han beneficiado de la misma. Podemos poner como ejemplo a los filmes comunitarios de *Wakaliwood* en los barrios marginales de Kampala, o el filme zapatista *Corazón del tiempo*, los cuales nos ayudan a vislumbrar

-
- 2 Para mayo del 2020, únicamente 4,648,228,067 personas tienen acceso al internet, lo que a nivel porcentaje es el 59% de la población, y de esa proporción el 50.3% se encuentran ubicados en Asia. (Fuente: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>)
 - 3 Pionero en las teorías de estudios relativos a videojuegos, es además el fundador de la revista *The Journal of Computer Game Design*, organizó por primera vez las conferencias *Computer Game Developers Conference*, las cuales son conocidos ahora como las *Game Developers Conference*, ha defendido, y sigue defendiendo en la actualidad, el diseño de videojuegos como una disciplina artística (Venegas-Ramos 2017). En los términos de desarrollo de videojuegos, en los años 1980s fue el pionero de los videojuegos de estrategia, y de conciencia social. Actualmente es activista que busca empujar el desarrollo de videojuegos como actividades de cambio positivo en la sociedad.

una polifonía que se encuentra en la periferia de la cultura visual contemporánea. El acceso a la tecnología digital, la capacidad autodidacta y el impulso de los pueblos por narrar su visión del mundo transformaron la producción, distribución y adquisición de la cinematografía, la música, la fotografía, la ilustración y la pintura, además del surgimiento de formas de producción artística fronterizas en que coexisten elementos de disciplinas anteriores a las tecnologías digitales, siendo nuestro objeto de estudio las narrativas ergódicas, literatura electrónica y videojuegos.

Los videojuegos surgieron en 1958 cuando el físico William Higinbotham del Brookhaven National Laboratories de New York realizaba experimentos con un osciloscopio, que llevó a los ingenieros a poder controlar los objetos de la pantalla por medio de la manipulación de las perillas de la máquina (Hansen 2016). En 1961 Steve Russell, del Massachusetts Institute of Technology creó *Space Wars*, el primer juego de computadora. Un juego sumamente complicado que requería de conocimientos especializados de física y computación, limitados en aquel entonces únicamente a ingenieros o técnicos.

Conforme se generalizó el acceso a las computadoras personales, la aparición de videojuegos se multiplicó. Un gran número de individuos autodidactas tuvieron la oportunidad de experimentar con las herramientas y lenguajes de programación. En 1979 Roberta Williams, una entusiasta de la informática, utilizando su computadora casera, fue la pionera que efectuó la transición de los *Adventure Games* de texto –también conocidas con otros *umbrella terms* como ficciones interactivas, compunovelas, etcétera– a las llamadas *Aventuras Graficas*. Ese nuevo tipo de videojuego ahora utiliza la capacidad de las computadoras para generar gráficos, y por lo tanto las ahora llamadas *Aventuras Graficas* se transmutaron en artefactos de narrativa audiovisual, transformando totalmente al medio. Gracias a Roberta Williams los videojuegos se perfilaron a explorar nuevas formas de cybertexto e hipermedia. Además de eso, Williams fue una de las primeras desarrolladoras independientes, es decir, individuos que desarrollan videojuegos por motivos personales, artísticos o educativos; en su mayoría desvinculados de corporaciones o entidades comerciales.

Al igual que en otras manifestaciones artísticas, el desarrollo de videojuegos lo conforman diversos circuitos en los que sus diseñadores tienen intenciones artísticas, experimentales, educativas o comerciales. Similar a la cinematografía, el rostro más visible del desarrollo de videojuegos es el de los circuitos comerciales, desarrollados por enormes corporaciones transnacionales cuyo objetivo es enriquecerse con las ventas de sus productos. La producción comercial de videojuegos está plagada de todos los problemas inherentes al capitalismo: explotación laboral, robo de propiedad intelectual, especulaciones bursátiles y otros males que periodistas como Jason Schreirer (2015, 2017, 2021) abordan con mayor profundidad.

Aceptamos que la cara más visible de los videojuegos es la que comprende a una industria millonaria que explota la participación del usuario para generar más capital por medio de mecanismos de mercadotecnia. Los desarrolladores alejados de las corporaciones utilizan o reutilizan *hardware* y *software* comercial diseñado y distribuido por otro tipo de corporaciones con sus propias cadenas de abuso capitalista, cuya intención al producir ese *hardware* y *software* era acrecentar su capital. Autores como Jakub Makewsi, Markku Eskelinen y Jesper Juul (Díez 2020) plantean que los videojuegos contienen relatos como una nefaria táctica para poder comercializarlos. ¿Tal afirmación es aplicable a toda la producción de videojuegos? Y por encima de una improbable respuesta globalizante, ¿Al ser productos comerciales no deben ser objeto de estudio?

Lev Manovich (2021) plantea que muchos sectores de los estudios humanísticos contemporáneos aún buscan enfocarse únicamente en *Alta Cultura* o *High Art*, y no quieren abordar temas que

tengan que ver con compañías o productos, etiquetándoles como “cultura comercial”. Manovich manifiesta que es una contradicción ya que los *Film and Media Studies* llevan décadas analizando productos de una industria comercial; los estudios de historia y teoría de la arquitectura analizan –quizá sin saberlo o aceptarlo– productos arquitectónicos comerciales; lo mismo se podría decir de la historia del arte, especialmente la enfocada al arte occidental anterior al siglo XX, el que estudia obras que en su mayoría fueron piezas por encargo.

Si bien no todos los desarrolladores tienen intenciones artísticas, tampoco podemos caer en la generalización de afirmar que todos lo hacen con nefarias intenciones comerciales. Además de los circuitos comerciales de producción de videojuegos, también podemos hablar de los *modders*⁴ que han desarrollado piezas enfocadas al arte como *Dear Esther* o *The Stanley Parable*, a partir de videojuegos comerciales como *Half-Life 2*. En México, los artistas Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding, y Luis Hernández Galván han desarrollado videojuegos-instalación que son *modds* de software y hardware comercial. Luis Hernández Galván y Anne-Marie Schleiner realizaron el videojuego *Corridos*, en el cual presentaron de forma ergódica algunas canciones populares de grupos musicales nortños. En el videojuego se presentaba la mecánica de conducción de un auto, y se situaba en la frontera entre Estados Unidos y México. El objetivo es reflexionar alrededor de las consecuencias no previstas de los cambios en el cotidiano a partir de las políticas de la relación entre los gobiernos de Estados Unidos y México (Ponce-Díaz 2021).

El diseño de videojuegos en México se remonta a los años 1970s, pero la documentación de los mismos para el año 2020 no ha sido realizada de forma institucional. Se tiene poca certeza de los videojuegos realizados con herramientas como Action Script –conocido coloquialmente como Macromedia Flash, y como Adobe Flash antes de su desaparición–. El Action Script fue una herramienta sumamente popular entre 1993 y 2006 para diseñar animaciones y videojuegos, utilizada mayoritariamente por estudiantes y aficionados para diseñar piezas eminentemente lúdicas. Gran parte de su popularidad radicó en el hecho de que los archivos .swf podían ejecutarse en cualquier navegador web, por lo que podían distribuirse con facilidad y la mayoría de las personas podían utilizarlas sin mayores dificultades. Para el año 2021, los navegadores de internet y la compañía Adobe dejaron de dar soporte a Action Script, de tal forma que los videojuegos, animaciones e interactivos diseñados son inoperativos. El hecho de que no haya una documentación institucional u oficial de los videojuegos hechos en México nos lleva a otro problema que puede ser un campo de oportunidad para áreas de conocimiento transdisciplinario: la documentación de los mismos.

El que las culturas populares, a pesar de sus realidades individuales o precariedades particulares, hagan uso de la tecnología para generar manifestaciones culturales y artísticas, también ha permitido que nuevas miradas transdisciplinarias y multidisciplinarias se coloquen en esos productos de la cultura visual contemporánea –hayan sido o no aprobados por los mecanismos de legitimación del arte–, lo que ha expandido el horizonte de los objetos susceptibles del análisis del discurso narrativo. La multiplicación de la producción audiovisual en nuestra cultura contemporánea acarrea una multiplicación exponencial de la polifonía cultural, lo que reafirma la relevancia e importancia

4 En términos de arte contemporáneo, los *modders* –contracción de modificadores- se *apropian* de un videojuego ya existente, lo modifican y transforman en un nuevo videojuego.

del análisis del discurso, especialmente el estudio de aquellas voces que no se encuentran adheridas a los centros de legitimación hegemónicos. La Historia del Arte y disciplinas afines han podido documentar, analizar e incluso preservar aquellas voces que se encuentran dentro de diversos circuitos de producción, pero lamentablemente muchas manifestaciones culturales escapan de su alcance, y los Estudios Visuales se han encargado de volver su objeto de estudio todas esas manifestaciones culturales y artísticas que se encuentran en la periferia de la cultura visual.

2. Estableciendo la perspectiva ergódica

Para poder definir qué es un videojuego, desde la perspectiva de los Estudios Visuales, es indispensable definir a la literatura ergódica. Cybertexto y literatura ergódica es una categoría acuñada por Espen J Aarseth en 1997. El término *ergódico* deriva del griego *ergon*: trabajo y *hodos*: camino. Aarseth (1997) expone que en la literatura ergódica se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, en una narrativa ergódica se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa de una narrativa ergódica es consciente, constantemente, de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido. El participante de narrativa ergódica es un jugador, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth 1997). Esto es lo que Humberto Fariás denominó como el simulacro de suspensión de la realidad cotidiana a partir del arte, que lleva a la experimentación de un campo simbólico por medio de otra realidad, la realidad de las verdades ficcionales. Fariás manejaba como una analogía la posición del usuario que funge como espectador, actor y director de un filme presentado por un artista (Fariás 2015). Pero en el campo de las narrativas ergódicas se supera la posición de analogía y es un hecho operativo, ya que el usuario cumple el rol de espectador, escritor, navegante y director del relato propuesto por el autor.

Según Aarseth (1997), podemos clasificar como formas de literatura Ergódica, por mencionar algunas, los libros creados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de Rol *pen and paper* como *Dungeons and Dragons* (Gygax 1974), las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeons* MUDs, e incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Cortázar (2006) es una forma de literatura ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado.

Espen Aarseth (1997) nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura ergódica: desde el *I Ching* o *el libro de las mutaciones*, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir, hasta los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, y en una estructura similar a *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. También corresponde a literatura ergódica la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand, en que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato. Podemos mencionar también los *Multi Users Dungeons*, la novela visual, la novela visual interactiva y los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos de texto.

Podemos hacer el planteamiento provisional de que uno de los principios, fundamentalmente exclusivos, de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsicosis⁵. La metempsicosis, bajo el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” dentro de un espacio tridimensional digital navegable – realidad virtual – (Ponce-Díaz 2020). La metempsicosis, desde la interpretación de transmigración⁶, es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo: el del personaje (Ponce-Díaz 2017). El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “*ser y estar ahí*” (Heidegger 1996); en otras palabras, el video juego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente⁷ (Ponce-Díaz 2017).

Podemos señalar que los textos lineales se estructuran como un laberinto circular, es decir, solamente hay una senda y un modo de recorrerla. En cambio, los cybertextos con su estructura de laberinto arbóreo y su aspiración de laberinto rizomático requieren de la implicación directa del lector, quien en realidad es un navegante. Y a esa capacidad de recorrer las ramificaciones en el árbol del relato es a lo que podemos llamar como la capacidad ergódica.

3. La narrativa dentro de los videojuegos

La crítica Beatriz Sarlo⁸ escribió en 1994 sobre los videojuegos sosteniendo un argumento contra la idea de que estos tenían valor como medio narrativo, al señalar que los videojuegos están constituidos por peripecias sin narración y temas que no cambian:

“No hay historia sino unidades discretas a cuyo término el jugador sabe si ha perdido o ganado. El video-game clásico rechaza la narración: el suspenso depende de las cuentas que la má-

5 La metempsicosis, término derivado del griego que significa “traslado de un alma a otro cuerpo”; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” del alma (Maher 1991).

6 Evento que podemos ver representado en *Assassin's creed* [Ubisoft, 2007], donde Desmond Miles, por medio del *Animus*, puede transmigrar su conciencia a sus antepasados *Altair* y *Ezio Auditore*.

7 Nuevamente podemos ejemplificar con *Mass Effect* [Bioware, 2007], *Fallout 3* [Bethesda, 2008] o innumerables narrativas ergódicas del tipo “juegos de roles”, en los que el navegante determina la moralidad o ética de los actos del personaje, es decir, el protagonista es una forma de “otredad digital” –un concepto similar a la “imagen residual” de *The matrix* [Wachovski, 1999]– que se va determinando totalmente por el ergonauta, refiriéndose al protagonista como una forma de “yo” en lugar de referirse al comandante Shepard [*Mass Effect*, 2007] o el Wanderer [*Fallout 3*, 2008] como una entidad ajena.

8 Beatriz Sarlo es una crítica literaria y cultural argentina.

quina y el jugador sacan después de cada cambio en la pantalla y de cada pulsión de botones o movimiento en la palanca [...] Se ha dicho que los video-games son un “carnaval de significantes”. Así se interpreta el vaciamiento de narración que realizan incluso aquellos juegos que, por su título y por el sistema de personajes, prometen una historia. En realidad el cumplimiento de esa promesa deja indiferente al jugador que no comienza el juego para ver si éste le revela el desenlace de una ficción casi inexistente, si no para producir un desenlace no ficcional en su duelo con la máquina” (Sarlo 1994: 209).

Podemos comenzar rebatiendo con la consideración de que los videojuegos son diseñados con la intención de que sean piezas en las que se pueda transgredir, no contemplar. Podemos entender los videojuegos como una forma de narración audiovisual ergódica, tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom* (Carmack et al. 1993) y *Myst* (Miller and Miller 1993), retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certeau, en que la trama establece un itinerario [“guía”] y el navegante lo atraviesa [“transgrede”]. Asimismo, señala que, en los videojuegos, la navegación de un espacio virtual es una forma de narrativa. El navegante – un término propuesto por Manovich, mucho menos laxo que video jugador– al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio (Manovich 1998), lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth que cataloga como narrativas Ergódicas (Aarseth 1997) a aquellos relatos en los que el lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea su estructura dramática o al navegar ese espacio virtual. Antes de *Myst*, los videojuegos iniciaban con su sistema interno de mecánica, pero el punto más relevante de *Myst* es que se iniciaba con el paisaje tridimensional, lo que nos lleva nuevamente a Manovich, puesto que el punto principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. Esto nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice, una forma de narración y narrativa. Entonces, el caminar también es parte del mundo del arte (Rabadán 2017).

A grandes rasgos, la premisa de *Myst* consiste en recorrer el paisaje de tres libros, los cuales representan el conflicto de dos hermanos que se culpan uno al otro de la muerte de su padre; el jugador va recabando los diarios y al final decide quién es el culpable.

Después de la segunda guerra mundial, los abordajes artísticos se benefician de la semiótica y desde esa estructura semiótica no importa lo que se narra, sino cómo es narrado. Podemos profundizar señalando que los videojuegos tienen una constitución a partir del mito, el folklore e intertextos contemporáneos. Al respecto González Seguí documenta que:

“[...] los juegos Super Mario y otros como Faxanadu utilizan un viaje y agentes mágicos que deben ganarse para salvar un reino o un mundo. Sea que llamemos mitos o Märchen⁹ a los

9 Es el vocablo tradicional alemán para designar a los cuentos de hadas, a los relatos que normalmente presentan personajes folclóricos, como hadas, duendes, elfos, trolls, enanos, gigantes o gnomos. También es común la aparición de magia o encantamientos.

cuentos de búsqueda, es obvia la apropiación de la narrativa folklórica por los juegos de video, tanto en los elementos de forma como en los de contenido” (González-Seguí 2000: 117).

En un videojuego la narrativa no está compuesta únicamente por las cutscenes, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo [gameplay], todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con nuestra forma de jugar, cada salto, la forma en que recorremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa.

Entendiendo a la narrativa como la construcción de sentido que realiza la mente humana, y asumiendo que gameplay es narrativa, podemos afirmar que *Ori and the Will of the Wisps* dista mucho de ser una “historia sencilla”, ya que la complejidad del relato es inseparable del laberinto o intrincado de los escenarios. Volviendo a la afirmación “forma es fondo/gameplay es narrativa”, en los primeros minutos de *Ori and the Will of the Wisps* nos encontraremos con una ausencia de dirección u objetivo claro, vulnerabilidad e incluso agobio y desorientación que, en coherencia con la estructura de una fábula, nos hace evidente que estamos perdidos y no sabemos por dónde comenzar nuestra búsqueda. El gameplay es narrativa, por lo tanto, es susceptible a un estudio de discurso.

Es importante señalar que no nos compete juzgar la calidad de los relatos aparecidos en los videojuegos, lo que nos compete es el estudio del discurso, la ideología que atraviesa o se oculta en esos relatos. El juzgar los valores estéticos de los relatos aparecidos en los videojuegos es un objeto de estudio en sí mismo que no se debería abordar como una generalidad de medio. Se debe evitar la pregunta ¿los videojuegos tienen narrativas de calidad estética? y mejor plantear preguntas particulares como ¿el videojuego “x” tiene una narrativa de calidad? Dentro de nuestra perspectiva de estudio la aplicación de las preguntas debe ser similar. Sería totalmente insuficiente una pregunta ¿cuáles ideologías atraviesan a los discursos aparecidos en los videojuegos? cuando es más conveniente preguntar ¿cuáles ideologías atraviesan al discurso del videojuego “x”?

En lo referente a la afirmación de Sarlo en la que señala que a los jugadores no les interesa la trama, utilizaremos como ejemplo lo sucedido en 2012 con la trilogía de videojuegos de ciencia ficción *Mass Effect* (Kapyshyn 2007). Al concluir la trilogía *Mass Effect*, una de cuyas premisas principales era que las acciones de los jugadores repercutían en el desarrollo de la trama [promesa cumplida en las dos primeras partes], el complejo árbol de decisiones y todas su ramificaciones en la parte final del relato, se contrajo abruptamente en una decisión climática con tres desenlaces [estamos quienes pudiéramos decir que en realidad se tratan de nueve, pero ese sería un tema de análisis narrativo y semiótico por sí mismo]. Tal contracción de las ramas del laberinto arbóreo provocó el revuelo, controversia e incluso furia de los jugadores, ya que muchos afirmaron que, en el momento final, las elecciones de los jugadores se reducían a tres opciones indistinguibles, volviendo irrelevante lo sucedido a lo largo de los tres videojuegos. La controversia fue tan extensa que, a los pocos meses, los desarrolladores por medio de una actualización del software intentaron paliar las demandas de los jugadores. En tal final expandido, intentaron ampliar las conclusiones de la narrativa y de atar los cabos que dejaron insatisfechos a los jugadores, esto es, de forma explícita cambiaron el final del video juego. No ha sido la primera, ni la única, ni la última vez en que el aprecio de un video juego ha disminuido por el manejo de la trama, los

temas o la narrativa. Es sumamente común hacer referencia a la trama, temas y narración de un video juego para juzgar su calidad total.

4. Transcodificación, literatura digital y la importancia del medio.

En la tradición oral, como el canto, la danza, la puesta en escena, la literatura, el hipermedia, y demás formas de expresión narrativa, convergen una serie de particularidades que distinguen a un medio de los otros; condiciones que determinan la naturaleza de adquisición y por tanto el uso del relato. Por ejemplo, el canto 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. En una afirmación más rigurosa, 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, por precaria que fuese, aventajará siempre a una película sobre la misma obra.

Aquí interviene el concepto de transcodificación, el cual estipula que un cambio del soporte expresivo da paso al cambio del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido (Saganogo 2010). En estos procesos cambia la organización del contenido, como ha sucedido en las adaptaciones de piezas de literatura al cine, del cine al videojuego.

Las artes narrativas cuentan con sus propias particularidades vinculadas al medio en el que existen y en el que transmiten el relato: la cinematografía, la danza, la tradición oral, el video arte, la dramaturgia, el performance, los videojuegos, cuentan con elementos de transmisión del relato que comparten con otros medios, pero también elementos constitutivos que no comparten con otros medios. Uno de los ejemplos más claros 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, y 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 de juego [gameplay], las cuales son la injerencia del jugador en la trama a partir de su participación no trivial en la trama. 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, es decir, el relato oral se somete a una transcodificación, al final de la cual quedan dos obras: el relato oral y el filme. A la herramienta de cambio de medio o de transcodificación se le conoce como guion, el cual puede ser literario, técnico o mixto.

Por lo tanto ¿cuál sería la forma más clara de distinguir a la literatura de la literatura ergódica? –literatura electrónica, cyberliteratura (Aarseth 1997)–. La literatura ergódica contiene elementos constitutivos totalmente ligados al medio, es decir, no podría existir fuera del medio para la que fue

creada sin sufrir una transcodificación. Pecaremos de simplistas: el que una novela o poemario sea elaborado en un ordenador y almacenado en un archivo PDF, Epub o HTML no lo convierte automáticamente en literatura electrónica, mucho menos en ergódica, ya que sus valores constitutivos son exactamente los mismos que los de un texto impreso, simplemente recurrimos a una pantalla para leerle, no hay transcodificación. Podríamos intentar imprimir cuadro por cuadro la totalidad de una película, y ello nos podría dar una –interesante– obra, pero al hacer ese proceso estaríamos cambiando totalmente los elementos constitutivos propios de la cinematografía, es decir, esa película impresa sería “otra cosa” o “cualquier otra cosa” pero no necesariamente cinematografía. Lo mismo podríamos decir de la descripción textual de los eventos que suceden en un videojuego mientras otra persona lo recorre, o la grabación en video del mismo, ya que se le remueven totalmente los elementos particulares del medio, los cuales serían la participación directa del jugador.

En cambio, el grabar en video una danza o un relato oral no cambia en ningún momento los valores constitutivos de esas obras, siempre y cuando no haya modificación de las mismas por medio de la edición, montaje, y otros recursos. El realizar modificaciones de esa danza y relato oral podría dar pie a la creación de otra obra, un documental, por ejemplo.

Por lo tanto, si la presunta Literatura Electrónica, Poesía Digital, no tiene elementos constitutivos que la diferencien de la literatura tradicional –la cual puede estar contenida en un libro, documento o documento digital– difícilmente se le podría considerar literatura electrónica, ergódica o cybertexto. Considerando los postulados de Espen J. Aarseth, Lauro Zavala (2006), Lev Manovich (1998) y Jane McGonigal (2011) podríamos sintetizar algunos de los elementos indispensables de una narrativa ergódica:

- 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. [Si el lector acciona un comando, su personaje realizará una acción].
- Un sistema hipertextual 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, los juegos de rol de papel y lápiz requieren de bitácoras, las aventuras gráficas requieren de software y hardware].

La distinción entre la literatura tradicional y la literatura ergódica podría parecer un tanto difusa, pero se puede solventar con una simple pregunta: ¿la obra sufre modificaciones si se intenta trasladar a otro medio? Dependiendo de las modificaciones podemos hablar de una transcodificación, y al haber una transcodificación podemos apuntar los elementos particulares del medio. Si un auto-denominando poema electrónico, literatura electrónica, new media, etc., pueda ser impreso, leído en voz alta, etc., sin sufrir ninguna modificación o transcodificación de sus valores constitutivos, podemos dudar que haya sido literatura electrónica en primer lugar. Reiteramos, si un texto contenido en un dispositivo electrónico al ser trasladado a otro medio –por ejemplo, ser impreso– no

sufre ningún cambio sustancial en su forma, contenido, temas, su relación con el lector, ni en otros elementos constitutivos es sumamente probable que no sea literatura electrónica en primer lugar¹⁰.

La relación holística entre los relatos contenidos en la literatura, la cinematografía y los videojuegos es una relación de transcodificación, entendiendo la transcodificación como el cambio del soporte expresivo del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido. En estos procesos cambia la organización del contenido (Saganogo 2010): literatura al cine, cine al video juego, etcétera. Los videojuegos tienen particularidades de medio y no nos referimos al aura de la que Walter Benjamin habla (Benjamin 2003).

Lo anterior lo podemos afirmar justamente tomando como ejemplo al texto *Corazón de Tinieblas* de Joseph Conrad (2013), *Apocalypse Now* (Milius et al. 1979) de Francis Ford Coppola y *Spec Ops: The Line* (Davis and Coulon 2012). Tres relatos que, en su punto de partida, comparten el mismo eje temático, pero que las particularidades del medio –literatura, cinematografía, y videojuego, respectivamente–, articulan el relato de diversas y particulares formas que no podrían ser ejecutadas en otro medio. Todo ello sin la intención de denostar a un medio en particular, al contrario, enaltecer las fortalezas y características de los tres mencionados. Otro ejemplo es la novela *Picnic junto al camino* (Strugatsky and Strugatsky 2001), el filme *Stalker* (Strugatskiy et al. 1979) y el video juego *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (Adams 2007), los cuales son interpretaciones artísticas diferentes que comparten la misma fuente, pero que en la transcodificación tienen sus fortalezas y debilidades particulares. Además, se puede abogar por la propuesta de que los videojuegos se articulan en la frontera del *Héroe Conrandiano* enunciado por Sergio Pitol (2013), el *Stalker* de Tarkovski y el mono-mito de Joseph Campbell (2013).

En el cotidiano es común escuchar afirmaciones y juicios de valor alrededor de las “adaptaciones” de obras literarias a obras cinematográficas. Si bien desde el terreno de la opinión se pudiese pasar por alto tales comentarios, desde una postura de conocimiento no es del todo admisible hablar de buenas o malas “adaptaciones”. Esto porque, por tautológico que pudiese parecer, 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.

5. Perspectivas hacia un análisis del discurso en los videojuegos

Toda forma narrativa tiene un contenido ideológico, el cual pudo haber sido deliberadamente colocado ahí, y de igual forma puede ser una manifestación inconsciente del mundo interior de los

10 A continuación, presentamos enlaces con algunos ejemplos de literatura electrónica:
thejewdaughter.com
vispo.com/bp/
obadike.tripod.com/ebay.html

autores, o una manifestación de la biblioteca intertextual del tiempo y cultura en que esas narrativas fueron producidas. No todo el arte es político, pero toda obra sí tiene contenido político e ideológico. Para un lector contemporáneo puede ser totalmente invisible el contenido político e ideológico de *Hypnerotomachia Poliphili* ya que los referentes socioculturales de 1499 pueden resultar ajenos en un contexto contemporáneo; los intertextos, paratextos tratados por Francesco Colonna pueden ser imperceptibles sin la guía de un analista; si bien eso no impide que el lector pueda disfrutar de los elementos estéticos, narrativos y poéticos de la obra. Podemos establecer que el análisis del discurso de una obra es también una herramienta para la preservación de la misma, ya que los textos de análisis permiten un acceso y comprensión total del texto, estableciendo un vínculo vigente entre el lector y aquellos elementos que hubiesen sido invisibles en una lectura casual.

La labor de un crítico es realizar la valoración afectiva de una obra, pero la labor del analista es identificar aquellos elementos que se encuentran debajo de las capas de la superficialidad, y darles luz de acuerdo al contexto en que sus autores les incrustaron, ocultaron o insertaron. Los productos generados por nuestra cultura visual contemporánea contienen elementos ideológicos consciente o conscientemente colocados por los autores, y el identificarlos y darles luz nos podría contribuir en la comprensión y análisis de nuestra cultura visual contemporánea.

Los videojuegos a determinadas miradas podrán parecer artefactos pueriles, frívolos o banales, pero dentro de sus relatos se articulan miradas, visiones del mundo y, en cierta forma, son enunciaciones mucho más sinceras que no han pasado por el filtro de la hegemonía cultural, o de la pretensión de alta cultura. El estudiarles nos puede permitir el comprender con mayor honradez las articulaciones de la periferia de nuestra cultura. El hecho de que existan individuos les diseñen –dentro o fuera de los circuitos artísticos– desde mediados del siglo XX, puede considerarse como evidencia del impacto que tienen en la cultura visual contemporánea. Los videojuegos han captado el interés de diseñadores, artistas, restauradores y curadores, y son un medio que capta la atención de las audiencias populares; tales audiencias han generado afectos, vínculos con otros individuos, memorias e identidades que pueden ser estudiadas a partir del discurso contenido en estos objetos culturales.

Ahora bien, los videojuegos, al ser objetos diseñados para ser transgredidos por sus lectores, no pueden ser evaluados con las mismas metodologías empleadas para analizar la cinematografía o la televisión. Si queremos realizar análisis efectivos requerimos de herramientas y metodologías efectivas. La ausencia de metodologías específicas nos habla de una deuda con un segmento de la sociedad que por más de sesenta años se ha involucrado en su diseño, preservación, apreciación y curaduría. Los autores de estas líneas somos parte de tal deuda ya que en estas líneas no presentamos una propuesta de metodología, pero sí aspiramos a enunciar una invitación e incluso provocación al desarrollo de herramientas particulares. De alguna forma, anhelamos que la enunciación de las diferencias con otros medios –con metodologías de estudio más estabilizadas– abone a la determinación de problemas de investigación más claros y, eventualmente, a la producción de investigaciones fértiles y efectivas.

Considerando que los videojuegos son una forma narrativa audiovisual que requiere de la participación directa de un jugador, los elementos de análisis se deben considerar como una cartografía dinámica que puede variar en proporción de la capacidad conferida al jugador de modificar la narrativa –por ejemplo, los videojuegos permiten finales múltiples. Uno de los elementos más interesante de los videojuegos como medio de expresión artística es que “la forma es fondo”, o dicho de una forma más explícita: “gameplay es narrativa”. En un videojuego la narra-

tiva no está compuesta únicamente por las cutscenes, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo, todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con nuestra forma de jugar: cada salto, la forma en que recorreremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa, y por lo tanto todo tiene un valor ideológico, y nos compete determinar si ese valor ideológico es implícito en el texto o es introducido por el jugador en su actuar ergódico.

Teniendo la intención de determinar cuál ideología habita en los videojuegos, y cómo la ideología del jugador puede inferir en la narrativa, se sugiere una cartografía de descubrimiento de sentido narrativo. Lo enunciado a continuación se debe considerar como una horizontalidad interconectada y no una jerarquía vertical:

- Determinar el tema: señalar sobre que trata el videojuego y por qué sobre ese tema y no otro.
- Determinar el motivo: señalar qué imágenes, recursos lingüísticos y semióticos son recurrentes en el videojuego, además de argumentar el sentido narrativo y de cohesión que proporcionan al relato.
- Determinar el estilo: señalar a las estrategias, imágenes, figuras literarias, intertextos, recursos auditivos, el diseño de interface y su función narrativa en el videojuego.
- Postura: determinar los valores o creencias ideológicas que son transparentes en el texto, es decir, concepciones evidentes de la organización social, económica o política que son evidentes en las mecánicas de juego.
- Determinar la perspectiva: señalar desde qué lugar se enuncia el relato, la carga ideológica a la que es sujeta el jugador o las variantes ideológicas que el jugador puede insertar en el relato a partir de su acción ergódica en el mismo.

Se señaló anteriormente que los elementos de análisis se deben considerar como una cartografía dinámica y, provisionalmente, se considerará a los videojuegos objeto de estudio como formas de cuento posmoderno, es decir, rizomáticos, intertextuales, itinerantes y antirrepresentacionales, lo que implica que se abordará a los videojuegos como sistemas ficcionales autónomos.

Los elementos de análisis serán:

- Título - ¿qué sugiere? ¿cómo se relaciona con el resto del juego?
- Inicio - ¿cuál es la función del inicio?
- Narrador- ¿desde qué perspectiva se narra?
- Personajes
- Lenguaje
- Tiempo y espacio

- Género o formula narrativa
- Intertextualidad
- Final o finales

Todo lo anterior respondiendo a las siguientes premisas críticas tomadas de Heriberto Yepez (2020) y adecuadas a medios narrativos ergódicos audiovisuales:

- La obra encubre ideología: esto también nos permitirá vislumbrar el valor artístico de los videojuegos estudiados, ya que Yepez señala que si el contenido de la obra coincide con la ideología des-cubierta, y si la forma en que la ideología se encubrió coincide con la forma de la obra, entonces, no hay obra de arte, sino mera obra ideológica.
- La obra tiene un contenido interno: ser conscientes de que el videojuego contiene un sentido interno proporcionado por los autores y materializado por medio de la narrativa, es decir, los valores y estructuras ideológicas presentadas responden a una ideología y clima social en el que la obra fue producida.
- El contenido es involuntario al autor: parafraseando a Yepez, no se aspira a realizar una arqueología de la intención consciente de los autores de los videojuegos, sino de identificar y describir un contenido ideológico que involuntariamente se ha depositado en la obra
- El Sujeto de la obra es un inconsciente colectivo: las obras son construidas no necesariamente a partir del inconsciente personal del autor, también responden al inconsciente de su clase social, es decir, las obras son construidas desde una postura social, económica e ideológica determinada.

Es sumamente difícil determinar si los videojuegos como forma de expresión cultural o artística seguirán existiendo en el futuro o, incluso, si sobrevivirán al rasero de las disciplinas históricas y estéticas. Probablemente, llegue un momento en que se hundan en las arenas de los desiertos del recuerdo y de la mente, pero mientras estén presentes en los afectos de las personas, mientras se realicen esfuerzos individuales o institucionales por preservarles, los videojuegos serán un vestigio del mundo que fuimos, no el mundo que deseábamos ni el mundo que esperábamos, sino serán el vestigio sincero de lo que fuimos, somos y seremos.

Referencias bibliográficas

AARSETH, E. J. 1997. *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

ANTONELLI, P. 2012. Video Games: 14 in the Collection, for Starters. *The Museum of Modern Art*. New York, United States of America: MoMA.

Apocalypse Now. 1979. Filme. Directed by Milius, J., Coppola, F. F., Herr, M. & Conrad, J. United States of America: United Artists.

- BENJAMIN, W. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
- BERGER, J. 1977. *Ways of Seeing*. London: Penguin Group.
- BERGER, J. 1990. *Ways of Seeing*. London: Penguin. BBC London.
- CAMPBELL, J. 2013. *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASSIE, X. 2017. *The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted* [Online]. Gamesparks: Game Sparks Technologies Ltd 2018. [Disponible en línea en <https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/>] [Consulta: 29 de agosto 2018].
- CONRAD, J. 2013. *El corazón de las tinieblas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- CORTÁZAR, J. 2006. *Rayuela*. Ciudad de México: Punto de lectura.
- CRAWFORD, C. 2011. *The Art Of Computer Game Design*. Pennsylvania: McGraw-Hill, U.S.
- DÍEZ, R. 2020. *Ficciones lúdicas*. Ciudad de México: Dharma Book.
- Doom*, 1993. Directed by Carmack, J., Romero, J. & Hall, T. United States of America: ID Software.
- EISNER, L. 1995. *La pantalla demoníaca*. Madrid: Catedra.
- ELLIS, L. 2017. Transformers and Film Studies: The Whole Plate. Los Angeles[Online]. [Disponible en línea en shorturl.at/dAFW7] [Consulta: 15 de abril de 2021].
- FARIAS, H. 2015. Una metodología para la conservación y restauración de arte contemporáneo. En A. Castilla (Ed.). *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.
- GIBSON, W. 2012. *Distrust That Particular Flavor*. New York City: G.P. Putnam's Sons.
- GONZÁLES-SEGÚI, H. Ó. 2000. 25 años de videojuegos en México. En SOCIAL, D. D. E. D. L. C. (Ed.). *Comunicación y Sociedad*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- GYGAX, G. 1974. *Dungeons & Dragons*. United States of America, TSR, Inc.
- HANSEN, D. 2016. *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. New York City: Feiweel Friends.
- HEIDEGGER, M. 1996. *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany: State Universtiy of New York Press.
- KERZNER, L. 2015. Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games: Part 2. *Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games*. [Online]. [Disponible en línea en <http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2>] [Consulta: 23 de marzo de 2015].
- LUCAS, G. 2004. The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing. En W, Apple y M. J., Harris (Eds.). London: British Broadcasting Corporation (BBC).

- MAHER, M. 1911. *Catholic Encyclopedia* [Online]. New York: Robert Appleton Company. [Disponible en línea en <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>] [Consulta: 27 de marzo de 2015].
- MANOVICH, L. 1998. *Navigable space*. [Online]. [Disponible en línea en <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>] [Consulta: 15 de abril de 2021].
- MANOVICH, L. 2021. RE: *The academic researchers in humanities often prefer to write about “art” and “high culture.”* [Online]. [Disponible en línea en shorturl.at/joHR5] [Consulta: 15 de abril de 2021].
- MASS EFFECT, 2007. Directed by Kapyshyn, D. Worldwide: Microsoft Game Studios (2007) Electronic Arts (2008-2012).
- McGONIGAL, J. 2011. *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*. New York City: Penguin Books.
- Myst*, 1993. Videojuego. Directed by Miller, R. & Miller, R. United States of America: Brøderbund.
- PITOL, S. 2013. Invitación a la lectura. *Corazón de las Tinieblas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial.
- PONCE-DÍAZ, R. 2017. El ser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. En T. Torres (Ed.). *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte*. Guanajuato: Universidad de Guanajuato.
- PONCE-DÍAZ, R. 2020. Espectador, caminante, actor y autor: La potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos. En CINEMATOGRAFICO, S. P. D. A. (Ed.). *Coloquio internacional: Nuevos acercamientos al arte cinematográfico*. Querétaro: Universidad Autónoma de Querétaro.
- PONCE-DÍAZ, R. 2021. 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*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- RABADÁN, M. E. 2017. Seminario Temático: Metodologías de estudio del Arte. *Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura*. Seminario ed. Guadalajara Jalisco: Universidad de Guadalajara.
- S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl*, 2007. Directed by ADAMS, E. Ukraina: THQ.
- SÁBATO, E. 2003. *Antes del fin*. Buenos Aires: Planeta
- SAGANOGO, B. 2010. *Elementos textuales en “Crónica de una muerte anunciada”, de Gabriel García Márquez*. México: Universidad de Guadalajara.
- SARLO, B. 1994. Escenas de la vida posmoderna. *Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Buenos Aires: Ariel.
- SCHREIER, J. 2015. *An Updated List Of Studios EA Has Bought And Then Shut Down*. Kotaku. [Online]. [Disponible en línea en <https://kotaku.com/an-updated-list-of-studios-ea-has-bought-and-then-shut-1689498614>] [Consulta: 15 de abril de 2021].
- SCHREIER, J. 2017. *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. New York City: Harper Paperbacks.

SCHREIER, J. 2021. *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. New York City: Grand Central Publishing.

Spec Ops: The Line, 2012. Microsoft Windows, OS X, Playstation 3, Xbox 360. Directed by Davis, C. & Coulon, F. North America: 2k Games.

Stalker, 1979. Directed by Strugatskiy, A., Strugatskiy, B. & Tarkovski, A. Unión Soviética: Mosfilm.

STRUGATSKY, A. y STRUGATSKY, B. 2001. *Picnic junto al camino*. Buenos Aires: Nova Editores.

TARKOVSKI, A. 2016. *Esculpir el Tiempo*. México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

VENEGAS-RAMOS, A. 2017. *Chris Crawford y el origen de la estrategia para ordenador*. Murcia: Presura.

VIDAL, J. C. 2015. Seminario Metodológico en Semiotica. Morelia: Doctorado Interninstitucional en Arte y Cultural.

VIDAURRE-ARENAS, C. V. 2013. *Las artes narrativas visuales y las nuevas tecnologías*. México: Universidad de Guadalajara.

YEPEZ, H. 2020. *Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología*. En NORTE, U. D. L. F. (Ed.). México: Colabdecrítica.

ZAVALA, L. 2006. *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México.

ROMANO PONCE DÍAZ es candidato en el Sistema Nacional de Investigadores. Aborda a los videojuegos como un arte audiovisual, realizando investigación y análisis del discurso en sus narrativas. Realiza investigación en torno a los riesgos y retos que presentan los medios digitales en la preservación de las artes contemporáneas. Ha sido desarrollador independiente de videojuegos, productor de imágenes y ha publicado textos en la Universidad de Guanajuato, Universidad Autónoma de Aguascalientes, UAEMex, UAM-A, University of Edinburgh y diversas revistas de investigación científica.

Correo electrónico: romano.ponce@alumno.udg.mx

IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ es Doctor en Arte y Cultura, Profesor de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo en Morelia Michoacán, México. Colaborador del Cuerpo Académico de Literatura, Arte y Cultura.

Correo: avilaivan@umich.mx