

**Partidas guardadas: Narrativa interactiva de la cultura gamer.**

**Trabajo de grado**

**Brayan Steven Riaño Rodríguez**

**Tutora: Zulma Giovanna Delgado Ríos**

**Universidad Pedagógica Nacional**

**Facultad de Bellas Artes**

**Licenciatura en Artes Visuales**

**Bogotá D.C.**

**2026**

Agradecimientos...

En memoria de mi papá, Vicente Riaño, Chente, gracias por dejarme en buenas manos y por seguir acompañando este camino desde lo que permanece en mí.

Agradezco a mi familia: a mi mamá, Guillermina Rodríguez, por sostenerme, por su presencia constante y por acompañar cada paso, incluso en los momentos más difíciles. A mis hermanos, por su ejemplo, su amor y su forma de estar, que han sido guía para llegar hasta aquí. A mi padrino, Pedro Alonso, y a Martha Gómez, quienes también han sido parte de mi crecimiento, por sus enseñanzas, sus palabras y sus abrazos. Por permitirme ser quien soy hoy y, aunque soy de pocas palabras, mi gratitud es profunda.

Agradezco a mis jugadores, a mis participantes, a mi otra familia: Sebastián Jiménez, César Martínez, Kevin Palacios, Carolina Rodríguez, David Villa, Julián Benavides, Edgar Cortés y Santiago Montaña. Gracias por compartir sus experiencias, por confiar y por entregar fragmentos de sus vidas para hacer esto posible. Este proceso no solo se construyó desde sus voces, sino también desde los vínculos que seguimos tejiendo a través de los videojuegos.

Agradezco a mi profesora, la mejor tutora que pude haber tenido, por su paciencia, por su guía y por acompañarme en este proceso de aprendizaje que muchas veces fue torpe y lento, pero siempre significativo. Por ayudarme a comprender mi propio camino y sostener este proceso incluso cuando no era claro.

Agradezco a mis jueguitos por ser refugio, por ser un espacio seguro, una forma de habitar y también de resistir. Por acompañarme en silencio, por permitirme aprender, sentir y también llorar. Por enseñarme que jugar también es una forma de pensar, de recordar, de construir sentido y de encontrarme con otros. Y gracias a mí, por seguir, por confiar y por sostener este proceso que, al final, ha sido una forma de resignificar; por no rendirme incluso en los momentos de duda, por darme el tiempo de entender que aprender también implica perderse, equivocarse y volver a empezar.

Agradezco a todos quienes, de una u otra forma, hicieron parte de este camino y dejaron algo en él. Por permitirme llegar hasta aquí.

## Resumen

La presente investigación se desarrolla en el campo de la Licenciatura en Artes Visuales y se vincula a la línea de formación e investigación *Di-sentir: convergencias entre educación, arte y política*, la cual orienta una reflexión sobre la memoria, la identidad y las posibilidades contemporáneas de la educación artística. En este marco, surge del interés por comprender cómo las experiencias dentro de la cultura gamer contribuyen a la construcción de identidad y memoria en jóvenes de Bogotá, reconociendo los videojuegos como espacios donde se configuran aprendizajes, vínculos sociales y formas de construcción colectiva de sentido.

La propuesta parte de la experiencia personal del autor como gamer y se expande hacia el encuentro con otros jugadores y jugadoras cuyas historias permiten explorar las relaciones entre memoria, identidad y cultura digital. Desde una práctica pedagógica reflexiva, el proyecto articula investigación, mediación pedagógica y creación audiovisual, integrando plataformas tecnológicas y entornos virtuales como escenarios para la producción de conocimiento y la reflexión educativa.

La investigación se sustenta en la perspectiva de la pedagogía expandida, entendida como una manera de habitar la educación más allá de los límites tradicionales del aula, reconociendo los contextos culturales y digitales como espacios donde también ocurren experiencias significativas de aprendizaje. Desde esta mirada, la cultura gamer se comprende como un territorio pedagógico en el que convergen afectos, colaboraciones, narrativas y formas de participación que dialogan con los intereses de la educación artística contemporánea.

Metodológicamente, el estudio adoptó un enfoque cualitativo basado en el modelo biográfico-narrativo y la etnografía audiovisual. A partir de entrevistas, conversaciones y relatos de vida compartidos por jugadores y jugadoras, se identificaron experiencias vinculadas a la memoria, la construcción de identidad y los vínculos comunitarios generados a través del juego. Estas experiencias fueron analizadas y traducidas a una narrativa interactiva concebida como dispositivo de mediación pedagógica y tecnológica.

Como resultado, se diseñó una herramienta interactiva que integra ilustración, animación, gameplay, sonido y testimonios, permitiendo visibilizar las experiencias de la comunidad gamer y propiciar espacios de reflexión sobre sus dimensiones culturales, educativas y sociales. El principal aporte del proyecto radica en la creación de una estrategia de mediación que articula arte, educación y cultura digital, demostrando que los entornos tecnológicos pueden constituirse en

escenarios sensibles, colaborativos y críticos para la construcción de conocimiento, memoria compartida y aprendizaje en comunidad.

Palabras clave: Narrativa interactiva, Cultura gamer, Experiencia y Mediación digital

TABLA DE CONTENIDO:

CAPÍTULO 1. **CONECTANDO**: Preliminares.

**TUTORIAL: Introducción**

**1.1. DESARROLLO DE LA PRACTICA REFLEXIVA: Generando terreno**

Problema

Objetivo general

Objetivos específicos

Justificación

Dimension pedagógica: Enfoque pedagógico

Descripción de la practica reflexiva

1.2. Antecedentes

1.3. Narrativa interactiva y memoria experiencial

CAPÍTULO 2. **CONSTRUCCIÓN CONCEPTUAL**: Otros jugadores

**Marco teórico**

2.1. Identidad

2.2. Cultura Gamer

2.3. Narrativa interactiva

2.4. Educación y videojuegos

CAPÍTULO 3. **METODOLOGÍA**: Modo de juego

Introducción

3.1. Biográfico narrativo

### 3.2. Etnografía y autobiografía audiovisual

### 3.3. Técnicas e instrumentos para la investigación.

1. Gameplay como archivo narrativo
2. Archivo construido desde la memoria colectiva
3. Entrevistas semiestructuradas
4. Narrativa interactiva
5. Animación e ilustración como expresión sensible

### 3.4. Diseño de la investigación.

1. Estrategia de previsualización del campo de estudio
2. Estrategias
3. Planeación de experiencias
4. Recuperación de los testimonios
5. Análisis de las narrativas
6. Traducción audiovisual de la experiencia gamer

Origen y transformaciones del proceso

Representaciones y visualidad

### 3.5. Desarrollo de la experiencia

Fase 1. Memoria: Infancia y Experiencia retro

Fase 2. Identidad: Juventud

Fase 3. Cultura gamer: Comunidad y Futuro gamer

## Fase 4. Cultura gamer contemporánea: comunidad y proyección

### 3.6. Propuesta de mediación

Diseño visual y estructura de la narrativa

Elementos de interacción

Uso del gameplay y construcción visual

Montaje y navegación

Socialización del dispositivo

## CAPÍTULO 4. APORTES Y REFLEXIONES: Experiencia acumulada

### 4.1. IDENTIFICACIÓN CONCEPTUAL Y NARRATIVA

Historias de vida: memoria, duelo y la experiencia íntima del juego

Importancia cultural: Videojuego, memoria y civilización

Estética en los video juegos.

Contemporánea, ambiental y perspectivas de futuro

Experiencias de aprendizaje en el juego

Condiciones psicosociales: desigualdad, violencia, género y las marcas que se filtran en la experiencia de jugar

Competitividad: Destrezas y comunidad.

Entre la violencia y las habilidades: lo que realmente ocurre cuando jugamos

### 4.2. ANÁLISIS

4.2.1. El protagonismo del videojuego en las entrevistas

4.2.2. Análisis por categoría

1. Infancia

2. Juventud y comunidad

3. Comunidad gamer y saberes

4. Futuro gamer

#### **4.3. REFLEXIONES**

1. Relato del Encuentro: "Partidas Guardadas"

2. El final del recorrido

#### **5. ANEXOS:**

Referencias bibliográficas

Lista de figuras y tablas

Lista de imágenes

Documentos éticos de investigación (consentimientos, archivo de entrevistas, registros)

## CAPÍTULO 1. **CONECTANDO:** Preliminares.

### **TUTORIAL: Introducción**

El presente trabajo ha permeado posturas personales y colectivas, por ello, el lector encontrará dos maneras en las que se enuncia el narrador, considerando pertinente demostrar la voluntad investigativa del autor y la potencia reflexiva de los participantes. De este modo, como investigador a lo largo de este proceso, he habitado un lugar de tránsito entre lo pedagógico y lo creativo, entre el quehacer docente y el reconocimiento a los aportes de la cultura gamer y la tecnología digital a la educación. Mi papel se ha configurado desde la articulación entre experiencias de la cultura gamer y procesos de mediación en educación artística visual. Desde ahí he venido construyendo una narrativa interactiva concebida como herramienta de mediación pedagógica para vincular la comprensión de la cultura gamer en el ámbito de las reflexiones que le interesan a la educación artística visual. El desarrollo de dicha estrategia se alimenta de los encuentros, conversaciones y materiales compartidos con distintos jugadores y jugadoras de Bogotá, cuyas historias se entrelazan con la mía y dan forma a un archivo de experiencias que continúa conformando la identidad de los jugadores y el colectivo gamer.

Los espacios para la investigación de este proyecto son entornos digitales en los que la interacción y la palabra reflexiva sobre los videojuegos adquieren otras cualidades experienciales y lenguajes que comunican un saber. Discord o transmisiones en vivo de las partidas entre los gamers, ha sido el lugar donde suceden las conversaciones, experiencias compartidas y reflexiones. En ese entorno se ha construido un tipo de cercanía personal con nuevos integrantes en las partidas jugadas, una confianza que permite que cada participante narre sus experiencias con los videojuegos desde experiencias personales vinculadas a su trayectoria como jugadores. Escuchar estas voces me ha ayudado a comprender que los videojuegos no solo se juegan: también se recuerdan, se piensan y se comparten.

La estructura y nomenclatura de los capítulos retoma elementos propios del lenguaje de los videojuegos como una decisión narrativa y metodológica coherente con el universo cultural abordado por la investigación. Esta elección busca que la forma del documento dialogue con las experiencias gamer analizadas, integrando recursos simbólicos y expresivos propios de estas comunidades dentro de la construcción académica del proyecto.

Las personas que participan en esta práctica son jóvenes entre los 20 y 30 años que residen en Bogotá. En el relato aparecen identificadas por sus nombres de usuario o apodos gamer, porque es así como son reconocidos dentro de los entornos digitales. Esos nombres hacen parte de la identidad que cada uno ha construido en los videojuegos, y al conservarlos, el proyecto mantiene la autenticidad del lenguaje que nos une como comunidad.

El proceso de investigación ha transcurrido a lo largo de tres semestres y se ha transformado en medio de las reflexiones y prácticas cooperativas con los participantes. Con cada avance se identifican momentos de investigación como la recolección de relatos, la ilustración y la organización de los testimonios en un archivo digital que reúne una gran cantidad de fragmentos audiovisuales. Durante cada registro, mi rol como investigador asume momentos de escucha, con ciertas dudas y decisiones técnicas que van transformando la plataforma interactiva. Cada participante ha aportado experiencias y reflexiones sobre el campo de los videos juegos, los cuales, se entrelazan en la construcción de una herramienta narrativa interactiva orientada a articular experiencias gamer con procesos de mediación pedagógica en educación artística visual. Así, al finalizar la socialización de la estrategia se involucra a los participantes en la validación del diseño y aportes biográficos seleccionados, ampliando los ejes de discusión entre lo personal y los escenarios colectivos que permiten la mediación de esta narrativa interactiva en el campo de la educación artística y cultural.

En el camino han ido apareciendo preguntas sobre **la memoria**, la identidad, la cultura gamer, la mediación tecnológica y la educación artística y cultural. Estos temas funcionan como ejes que orientan el proyecto, pero también como hilos narrativos que se entrecruzan en cada experiencia ilustrada y comentada en la plataforma interactiva. A través de las historias compartidas, he visto cómo los videojuegos se convierten en lugares donde las personas aprenden, se acompañan, expresan emociones y construyen parte de su historia personal. La memoria audiovisual construida alrededor de las experiencias de juego posibilita espacios de reflexión pedagógica porque enseña otras formas de estar y de pensar en común.

Como ya se ha mencionado, el proceso de escritura que acompaña el presente trabajo surge del cruce entre lo personal y lo colectivo. Es personal porque parte de mi relación con los videojuegos y de las preguntas que la investigación ha suscitado; es colectiva porque se compone de las voces de quienes compartieron sus recuerdos y vivencias. En este encuentro de perspectivas se construye una memoria común, una red de experiencias que permite reflexionar sobre el rol

docente que integra las emociones, vivencias y diseña experiencias significativas de aprendizaje colectivo sobre la cultura gamer como un espacio donde las experiencias digitales y las dinámicas colectivas posibilitan procesos de aprendizaje y reflexión.

Dentro de la modalidad escogida como práctica pedagógica reflexiva, esta investigación asume la experiencia gamer como parte de una narrativa interactiva diseñada por el docente en artes visuales, como estrategia de mediación dentro del campo de la educación artística y cultural. Esta práctica propone una comprensión expandida de la práctica docente en artes visuales. La herramienta didáctica que se construye busca propiciar un diálogo entre la tecnología y los temas de interés en la cultura gamer, generando un espacio donde las personas puedan recorrer y pensar las memorias de quienes juegan. Así, durante el proceso de investigación se reconoce que los conocimientos también pueden surgir en los relatos, las imágenes y los vínculos que se construyen en entornos digitales de los video juegos, permitiendo comprender cómo la mediación cultural y educativa puede construirse a partir de memorias, relatos e imágenes compartidas en entornos digitales.

### 1.1. Descripción de la práctica reflexiva

Esta práctica pedagógica reflexiva nace del interés por comprender ciertos lugares donde las experiencias de aprendizaje suceden en entornos cotidianos. En mi caso, esos lugares están vinculados a los videojuegos y al desarrollo de mi identidad dentro de la cultura gamer. Tales escenarios me acompañan desde hace años y, hoy se convierten en espacios de observación, creación y reflexión pedagógica. Acercarme a este universo desde la formación docente en artes visuales permite reconocer cómo las experiencias digitales abren posibilidades para construir conocimientos de manera colectiva.

La noción de pedagogía expandida se orienta desde los aportes que hace la docente investigadora Julia Barco (2024), quien entiende la docencia en artes visuales como una práctica educativa en movimiento que habita distintos espacios y lenguajes. La educación artística ocurre en las relaciones cotidianas, en los vínculos socio emocionales y en las comunidades culturales que se forman dentro y fuera del entorno escolar. En ese sentido, la presente práctica pedagógica reflexiona en los cruces entre los escenarios culturales y la tecnología digital, donde el

pensamiento visual, la identidad y los afectos se entrelazan en campos discursivos de la educación artística y cultural.

En el presente proyecto, esa búsqueda se materializa en la creación de una **narrativa interactiva** que funciona como herramienta didáctica para mediación cultural, donde la imagen, la palabra y el sonido se unen para generar experiencias dialógicas entre los escenarios, los actores sociales y las interacciones que le dan la importancia a la reflexión sobre las prácticas y su diversidad cultural.

En este proceso pedagógico he configurado un rol como **mediador cultural**, es decir, un acompañante que escucha, interpreta y propone los encuentros entre distintas temáticas de la experiencia biográfica narrativa de los participantes, como mediador doy forma narrativa a las percepciones y opiniones sobre la cultura gamer. Ser mediador implica reconocer el valor educativo de las prácticas culturales contemporáneas y propiciar espacios de reflexión sobre los modos en que las personas habitan los entornos digitales. Desde este lugar, la investigación entiende la cultura gamer como un territorio pedagógico que posibilita aprendizajes, vínculos sociales y construcción de identidades desde las miradas críticas al uso de las tecnologías en ámbitos educativos y comunicativos, cuya experiencia nos remite al desarrollo, organización y ejecución de narrativas interactivas como escenario expandido del licenciado en artes visuales en entornos digitales.

Hasta aquí se comprende que la educación artística pretende dialogar con los ambientes tecnológicos y digitales como escenarios de experiencias formativas, investigativas y comunicativas para la socialización de la cultura gamer. Esa apertura define el perfil del docente en artes visuales como investigador, creador y mediador entre distintas posibilidades de comprensión del campo de la pedagogía y los escenarios culturales donde tiene la oportunidad el docente de analizar, vincular y construir diferentes conocimientos en entornos tecno-mediados para las artes visuales.

Asumir el rol de investigador-creador de entornos tecno-mediados significa construir puentes entre el arte y la pedagogía, entre la experiencia cultural y la reflexión educativa. En esta práctica, el investigador observa, propone, integra y diseña una estrategia de comprensión y apropiación crítica de los videojuegos desde la perspectiva ampliada de prácticas culturales en dicho contexto.

El enfoque investigativo del docente en artes visuales se relaciona con las herramientas de interlocución en llamadas de Discord; donde se recuperan los relatos personales en las categorías

de análisis propuestas sobre la infancia, experiencias de amistad, descubrimiento de sus habilidades de aprendizaje y reconocimiento de identidades que se guardaron durante las partidas de juego. De este modo las entrevistas y conversaciones con los participantes revelaron que los videojuegos son también espacios donde la memoria individual y colectiva se manifiestan. La práctica reflexiva supone observar un escenario educativo que se transforma junto a la cultura, encuentra en lo digital un territorio fértil para seguir aprendiendo y creando en comunidad.

En ese intercambio surge la práctica docente consciente de su contexto, que logra acompañar procesos desde la creatividad audiovisual que, evidentemente conllevan al análisis de un fragmento de la cultura visual. El rol del docente como diseñador e investigador de apuestas educativas tecnomediadas, se dirige hacia una lectura crítica del contexto y el planteamiento de una narrativa interactiva de no ficción desde las experiencias biográficas compartidas por los participantes. Ejes analíticos que hacen parte del formato de ilustración gráfica donde se recuperan los testimonios, las imágenes y el sonido de las experiencias como video jugadores.

El perfil del egresado que he configurado se caracteriza por la capacidad de moverme entre distintos lenguajes y contextos, al adaptar los procesos pedagógicos a las transformaciones culturales y tecnológicas del entorno. He aprendido a valorar el pensamiento audiovisual como una forma de investigación, y la investigación como una extensión del proceso creativo y reflexivo sobre la cultura. En esa relación, las artes visuales se convierten en un espacio para la exploración, la identidad y la imaginación. A lo largo de este proceso, pude mirar la educación como un espacio de creación que crece a través de la escucha y la colaboración con los participantes de los escenarios culturales y tecnológicos.

Trabajar con la cultura gamer me ha permitido comprender la docencia desde una perspectiva más cercana a las dinámicas culturales contemporáneas. Los videojuegos, los entornos digitales y las comunidades que se forman alrededor, ofrecen escenarios educativos donde el aprendizaje surge de la interacción y la versatilidad para narrar diversas identidades en entornos tecnomediados. A través de mi práctica, he buscado reconocer esos espacios como parte del campo educativo y fuente de experiencias significativas para las comunidades. En tales encuentros, suceden diversos modos de aprender, contruidos desde la empatía, el afecto y la experimentación, valores y principios axiológicos que comparten las competencias para la educación artística (MEN, 2022).

El proceso de creación de la narrativa interactiva me ayuda a comprender que el rol del docente en arte no se limita a transmitir saberes, sino que implica acompañar procesos donde la investigación y la creación se conjugan como una forma de pensamiento audiovisual sobre la cultura gamer. De manera que, el diseño de una herramienta didáctica basada en relatos, ilustraciones y preguntas que interpelan al lector integran los motivos de reflexión pedagógica en la estrategia de socialización interactiva.

Desde este proceso reconozco que en las experiencias compartidas por los jugadores aparecen temas como la pertenencia a un colectivo, la frustración o reconocimiento a su identidad, la creatividad, la exploración y el ambiente lúdico para apoyar procesos de aprendizaje emocional, relacional y espacial entre los jugadores. Escuchar esos relatos me ha ayudado a identificar el rol docente como acompañante de estas búsquedas individuales y colectivas, ofreciendo experiencias y lenguajes que posibiliten pensar y expresar lo vivido. De esa manera, el educador artístico actúa como mediador entre la experiencia y la comprensión de diversos campos y escenarios entre la reflexión y producción artística y cultural.

Los aportes de esta práctica reflexiva sobre la educación artística se encuentran en su carácter interdisciplinar y en su apertura a los lenguajes tecnológicos. El proceso de investigación y la creación de estrategias tecnomediadas demuestra que los entornos digitales pueden convertirse en espacios pedagógicos que fortalecen la sensibilidad y la capacidad crítica sobre los campos del arte y la cultura. A través de la narrativa interactiva, se generan formas de aprendizaje sobre la experiencia estética, la memoria compartida y el diálogo entre distintos saberes culturales y sociales.

Este camino reafirma mi compromiso con una educación artística que se mantenga en diálogo con la cultura contemporánea y con los lenguajes que surgen en esta. En ese entrelazamiento encuentro la esencia de la docencia en arte: acompañar a otros a descubrir sus propias formas de pensar, sentir y crear, reconociendo que en cada experiencia hay una posibilidad de aprendizaje y de transformación.

## **Problema**

Desde mi infancia, los videojuegos han acompañado mis días entre las tiendas de barrio y las maquinitas de competencia individual con video juegos clásicos, los lugares donde se alquilaban

consolas como el Xbox clásico o el 360 y los cafés internet para pasar las tardes con los amigos. En esos espacios aprendí a mirar los video juegos como algo más que una distracción; era un lugar para encontrarse, compartir y aprender junto a los demás. Con el paso del tiempo, esos entornos cambiaron y también lo hicieron las formas de jugar, pero la presencia de los videojuegos siguió siendo parte de mi vida, moldeando mi manera de entender la identidad y las relaciones sociales.

Hoy, los videojuegos se han convertido en una de las actividades más influyentes de nuestra época. Reúnen el arte, la tecnología, la comunicación y la colaboración en experiencias donde se cruzan habilidades visuales, motoras y sociales. En Bogotá, la cultura gamer ha crecido en numerosas comunidades donde se comparten estrategias de juego, competencias interpersonales e imaginarios sobre la vida urbana. Sin embargo, estos espacios suelen quedar al margen de los estudios pedagógicos y artísticos, como si no ofrecieran posibilidades formativas o reflexivas.

Mi interés como docente en formación de la Licenciatura en Artes Visuales y como participante de este grupo de la cultura gamer, surge de la necesidad de comprender cómo los videojuegos influyen en la construcción de identidad entre los jugadores y juntos, se vinculan en cierta memoria común del colectivo y sus estrategias expresivas en el campo de la cultura visual. Me interesa reconocer qué aprendizajes se generan al habitar estos entornos digitales, cómo se integran a la vida cotidiana y de qué forma pueden involucrarse en la educación artística. Esta inquietud nace de la experiencia personal y de la observación constante de un fenómeno que, aunque cotidiano, sigue siendo poco reconocido en los escenarios pedagógicos.

A partir de estas experiencias surge la pregunta que orienta la investigación:

**¿De qué manera las vivencias dentro de la cultura gamer contribuyen a la construcción de identidad y memoria en jóvenes de Bogotá?, y ¿cómo pueden transformarse dichas experiencias en narrativas de mediación pedagógica y tecnológica dentro del campo de investigación en la educación artística visual?**

Plantear estas preguntas implica mirar los videojuegos como prácticas culturales donde se experimentan modos de aprender, recordar y crear. El vínculo metodológico logra reunir diversos testimonios en medio de ilustraciones gráficas y sonoras que dan forma a la narrativa interactiva, una estrategia capaz de conectar la experiencia de los jugadores con los procesos pedagógicos y reflexivos sobre la educación artística y cultural. Esta perspectiva reconoce el aporte dialogico en aspectos narrativos sobre la cultura gamer, proponiendo cruces entre la investigación y la

educación artística y cultural, a fin de habitar lenguajes digitales contemporáneos como formas de reconocer visualmente las diversas identidades digitales.

### **Objetivo general**

Comprender cómo las experiencias de la cultura gamer contribuyen a la construcción de identidad y memoria en jóvenes de Bogotá, mediante la creación de una narrativa interactiva que funcione como herramienta de mediación pedagógica y tecnológica en el campo de la investigación en la educación artística visual.

### **Objetivos específicos**

1. Integrar la práctica pedagógica reflexiva en ámbito de la investigación artística visual a partir del diseño de estrategias interactivas con los video juegos que permiten recoger y analizar los relatos de jugadores y jugadoras de Bogotá como prácticas de aprendizaje personal y/o colectivo entre los gameplays.
2. Categorizar los significados culturales y pedagógicos que emergen de las experiencias compartidas en la cultura gamer, con el fin de establecer los componentes conceptuales que dan estructura audiovisual a la narrativa interactiva entre las categorías de identidad y memoria.
3. Diseñar, producir y evaluar la plataforma interactiva como estrategia didáctica que permita a los participantes y espectadores reflexionar sobre los aportes biográficos narrativos a la cultura gamer.

### **Justificaciónn**

En el contexto urbano contemporáneo, particularmente en Bogotá, los entornos digitales constituyen una dimensión estructural de la experiencia social. Las formas de comunicación, interacción y producción cultural se encuentran atravesadas por tecnologías que median la vida cotidiana y configuran maneras de habitar el tiempo y el espacio. En este panorama, la cultura gamer ocupa un lugar significativo como territorio de encuentro, creación simbólica y construcción de comunidad. Si bien la cultura gamer ha sido abordada desde distintas perspectivas, aún persisten imaginarios reduccionistas que limitan la comprensión de su impacto en la cotidianidad,

asociándola únicamente al entretenimiento o prácticas aisladas de individuos, por lo cual, se desconoce su complejidad y aportes al campo de la expresión artística y cultural.

Por lo anterior, los videojuegos no pueden entenderse únicamente como una práctica de entretenimiento individual. Las comunidades construidas alrededor de los videojuegos configuran un entramado social donde se consolidan vínculos afectivos, redes sociales y vínculos de amistad donde se exponen formas de colaboración, tejidos y saberes colectivos que otorgan cierto sentido de pertenencia a la cultura gamer. Alrededor del videojuego se configuran comunidades que comparten códigos, referencias estéticas, lenguajes específicos y dinámicas propias de interacción. Estas comunidades producen saberes, generan procesos colectivos y sostienen prácticas comunicativas que trascienden la pantalla. En este sentido, el videojuego no es solo una experiencia interactiva, sino un punto de convergencia para la construcción de lazos sociales y de identidad compartida, los cuales pueden ser leídos también como escenarios de mediación y aprendizaje en contextos educativos y artísticos.

A partir de esta comprensión, los vínculos tecnológicos, digitales y educativos que generan las comunidades contemporáneas a través de los medios digitales hacen parte del interés investigativo sobre dichas prácticas sociales en el ámbito de la educación artística y cultural. En este marco, el interés de la presente práctica pedagógica reflexiva no se centra en validar el videojuego como herramienta educativa en sí misma, sino en explorar las posibilidades de mediación pedagógica que emergen al articular las experiencias de los jugadores con dispositivos narrativos e interactivos.

Desde esta perspectiva, la presente práctica pedagógica reflexiva se justifica en la necesidad de desarrollar formas de mediación dentro de la educación artística visual como un campo de reflexión pedagógica, reconociendo diversas dimensiones estéticas, interactivas y narrativas dentro de la experiencia lúdica con los video juegos. Estas características permiten el diseño y la construcción de una herramienta narrativa interactiva que apoye directamente las dinámicas y experiencias de jugadores y jugadoras. Un dispositivo de mediación audiovisual se configura como una estrategia de mediación pedagógica que permite no solo dar a conocer los resultados, sino activar procesos de interacción, exploración y reflexión en torno a la investigación con la cooperación y participación activa del grupo de estudio, favoreciendo espacios de reflexión y reconocimiento sobre sus experiencias dentro de la cultura gamer.

Esta herramienta no se limita a explorar estrategias competitivas de los videojuegos, sino que lleva a resignificar los elementos visuales en términos perceptivos y narrativos. Su enfoque principal se orienta en las relaciones humanas que se construyen durante las partidas de juego, las memorias compartidas que se consolidan en comunidades digitales y las formas de identidad que se configuran a partir de estas interacciones. Al transformar relatos de vida en una experiencia audiovisual interactiva, el proyecto articula los propósitos investigativos con la perspectiva pedagógica en tanto posibilita procesos de interpretación, reconocimiento y construcción de sentido en los participantes.

La pertinencia de esta investigación radica en reconocer las dinámicas sociales entre los participantes como escenarios de aprendizaje común entre las comunidades gamer. Las cuales, organizan torneos, crean contenidos, desarrollan lenguajes identitarios propios, comparten escenarios y sostienen redes de apoyo social que inciden en la vida cotidiana de sus integrantes. Estas prácticas constituyen expresiones culturales contemporáneas que dialogan con el campo de las artes visuales, dialogando entre la narrativa audiovisual, la estética digital y la construcción de mundos simbólicos.

Los elementos expuestos permiten que la investigación se inscriba en la línea Di-sentir como parte de una comprensión expandida sobre los ámbitos de la educación artística que reconoce la experiencia, la sensibilidad y el cuestionamiento de las jerarquías tradicionales frente al conocimiento. De modo que la línea de investigación Di-sentir invita a reconocer las prácticas culturales de los sujetos como espacios legítimos de producción de saber; dispone el rol docente como productor y agente en los procesos de mediación educativa desde la cooperación y las dinámicas dialógicas con los participantes que parten de la escucha y el encuentro. Desde esta perspectiva, el proyecto establece un interés situado con la comunidad gamer materializado en una mediación interactiva que traduce estas experiencias en un dispositivo pedagógico concreto.

La herramienta narrativa interactiva se configura como una estrategia coherente con estos principios, en tanto articula práctica pedagógica reflexiva, experiencia y mediación cultural. Desde esta perspectiva, se propone generar una aproximación situada a las experiencias de la cultura gamer, permitiendo la construcción de espacios interactivos vinculados a las partidas y experiencias compartidas, donde los integrantes de la colectividad puedan reconocerse y reflexionar sobre los vínculos que han tejido a través del juego. De esta manera, la mediación

adquiere un sentido relacional, orientado a generar procesos de autorrepresentación dentro de la comunidad.

Aunque la propuesta está dirigida directamente a jugadores y jugadoras, sus alcances pedagógicos se vinculan con la praxis docente en educación artística. Dado que el proyecto plantea y desarrolla una plataforma interactiva como mediación pedagógica en entornos tecnológicos desde la narrativa audiovisual que puede ser analizada en otros entornos educativos.

El proyecto también responde a la necesidad de ampliar el horizonte de la Licenciatura en Artes Visuales frente a los contextos culturales contemporáneos. La tecnología no solo modifica los soportes de creación, sino que transforma las dinámicas sociales y los modos de vinculación con las colectividades. Reconocer estas transformaciones permite situarse críticamente frente a los espacios donde se configuran sensibilidades actuales, entre ellos, la cultura gamer donde la estética digital y la interacción social se entrelazan con experiencias educativas, afectivas y simbólicas sobre la cultura.

En síntesis, esta investigación se justifica por la necesidad de reconocer a la cultura gamer como un espacio de producción de saberes y construcción de vínculos sociales y la generación de comunidades con estéticas e identidades propias. Desde la línea Di-sentir, la propuesta abre un campo de reflexión en torno a las prácticas culturales contemporáneas y sus posibilidades de mediación educativa. Para finalmente, proponer una herramienta narrativa interactiva que da a conocer las experiencias de los jugadores desde sus propias voces, articulando sus identidades con la tecnología y la creación audiovisual a través de una mediación pedagógica interactiva situada en el campo de la educación artística visual.

### **1.1. Dimensión pedagógica: Enfoque pedagógico**

La investigación se enmarca en la modalidad de la Práctica Pedagógica Reflexiva, la cual guía el diseño, implementación y evaluación de la estrategia pedagógica bajo los criterios de una investigación. Para el presente proyecto, dicha práctica incursiona en los escenarios virtuales de encuentro para las comunidades de la cultura gamer, emergiendo como un espacio de observación, reflexión y creación para la praxis docente dentro de la educación artística y cultural. Para ello, se adopta la pedagogía expandida (Barco, 2024) como el enfoque que permite entender

la educación artística más allá del aula. Desde esta perspectiva, la investigación sobre la práctica docente se sustentan en la interacción con las comunidades de estudio, proponiendo metodologías para la caracterización, la recuperación de testimonios y el análisis de las experiencias compartidas con los participantes, a fin de establecer los ejes temáticos y el diseño de una narrativa interactiva que disponga los campos de discusión y análisis sobre los aportes de la cultura gamer al ámbito de la educación artística y cultural.

La pedagogía expandida, según lo expuesto por Julia Margarita Barco, se enlaza con escenarios culturales, sociales y tecnológicos. Esta perspectiva invita a reconocer que los aprendizajes se producen en múltiples espacios y contempla un amplio escenario educativo. Al respecto, la autora afirma que la enseñanza de las artes se articula en “variados escenarios de educación informal, en museos y galerías de arte, y con fundaciones y comunidades que desarrollan propósitos formativos, en donde el arte ha de ocupar un lugar central, más allá del uso instrumental que con frecuencia se le otorga” (Barco, 2024, pp. 10-11). En este sentido, el presente proyecto logra expandir los escenarios educativos e investigativos a otros lugares de interacción social y cultural, reconocer los saberes que emergen de la vida cotidiana y asumir los dispositivos tecno-mediados de los video juegos como agencias culturales hacia la construcción de identidades y memorias colectivas.

A partir de esta mirada, la investigación reconoce la cultura gamer como un territorio pedagógico que hace parte de esos escenarios expandidos. Los videojuegos no solo ofrecen un espacio de ocio, también permiten el acercamiento con otras identidades y la construcción de una postura crítica frente a la cultura gamer. Escuchar y recopilar relatos de jugadores abre la posibilidad de reconocer cómo cada persona se apropia de este universo y qué construcciones de sentido personal y colectivo se construyen dentro de éste. Este ejercicio práctico y colaborativo como estrategia de investigar jugando se convierte en una forma de reflexión sobre la identidad personal y sobre los vínculos que se tejen en torno a las dinámicas de interacción en los videoplay.

En esta investigación entiendo los video juegos como un escenario social que me permite reconocer la identidad y la memoria de un grupo cultural. Lo que centra mi interés en crear una narrativa interactiva con los asuntos temáticos sobre la identidad, la memoria colectiva y la circulación de saberes propios de la educación artística y cultural en entorno cotidianos y tecnológicos.

El carácter expandido de la pedagogía también exige una actitud crítica frente a los contextos culturales en los que se desarrolla. Barco plantea que solo desde una postura fundamentada y abierta a la actualización es posible repensar el rol docente desde “... la construcción de tejido social” (Barco, 2024, p. 230). Esta postura aborda la cultura gamer como un espacio para la construcción de conocimientos, la creatividad y el vínculo colectivo, en el cual, el rol docente promueve una mirada crítica sobre las ciudadanía que reproducen estigmas y sesgos hacia las diversidades sociales. En ese sentido, se construyen herramientas didácticas que pueden ser revisadas en otros escenarios sobre los modos de consumo y las representaciones que circulan sobre la cultura gamer.

La pedagogía expandida encuentra en la práctica pedagógica reflexiva su correlato metodológico natural, ya que ambas perspectivas valoran la experiencia situada y la construcción de sentido en común. Julia Margarita Barco insiste en que los modos de entender la enseñanza de las artes son dinámicos y se transforman conforme a las tensiones y demandas de los contextos, “se traslapan, se contestan, dan saltos, retroceden y avanzan, conforme a las tensiones y demandas particulares del mismo campo, en su interdisciplinariedad arte-pedagogía, y de los sujetos, sociedades y contextos que lo conforman” (Barco, 2024, p. 11). De la misma forma, esta investigación se sitúa en un cruce de lenguajes contemporáneos y de prácticas culturales donde los videojuegos adquieren un lugar pedagógico. De este modo, se configura una práctica pedagógica reflexiva que reconoce a la cultura gamer como campo fértil para la educación artística, un espacio donde la memoria se transforma en conocimiento integrado a las estrategias de mediación educativa y cultural.

### **Práctica Pedagógica Reflexiva** en contexto

Para materializar el enfoque de la pedagogía expandida, la investigación se sitúa en la modalidad de Práctica Pedagógica Reflexiva, la cual orienta al docente en formación a diseñar, implementar y evaluar una estrategia pedagógica en diálogo con un contexto específico. En este caso, el contexto está conformado por las memorias y experiencias de jóvenes que se identifican con la cultura gamer en Bogotá.

El presente proyecto se soporta en la actualización y emergencia analítica sobre los nuevos dispositivos tecnológicos y los medios digitales como un campo interdisciplinar que cuestiona los límites de la práctica pedagógica hacia nuevos escenarios culturales donde se potencia el rol del

maestro en artes visuales como docente, investigador y creador de contenidos y estrategias didácticas con las comunidades. Como lo plantea **Hernández-Hernández (2011)**, la educación artística propone “un espacio de enunciación para producir pensamiento” (p. 36), donde la práctica educativa no se subordina al saber preestablecido sobre la cultura, sino que busca generar una mediación multimedial para comprender la cultura gamer. En mi caso, cada ilustración, cada fragmento de gameplay, cada audio y cada escena narrada, participa en la construcción de este campo de conocimientos sobre la educación artística y cultural.

El proceso comienza desde una reflexión personal sobre el impacto de los videojuegos en mi identidad, eje temático que se extendió a entrevistas y conversaciones con otros jóvenes gamers, retomado como el primer acto pedagógico de esta investigación. Hablar con otro, escucharlo y permitir que despliegue su relato constituye una forma de investigación porque en ese intercambio emergen recuerdos, gestos y significados que no se limitan a la simple observación o descripción en un diario de campo sobre el fenómeno a estudiar. La reflexión aparece en ese instante, cuando el interlocutor reconoce experiencias que marcaron su identidad y, cuando el investigador/docente en formación, encuentra asuntos que interpelan su labor, sus conocimientos y sus motivaciones sobre el saber artístico y cultural. En esta etapa inicial, la práctica pedagógica se configura como un ejercicio de relación y construcción conjunta de sentido sobre las prácticas de investigación y las funciones pedagógicas que las estrategias de encuentro y análisis sobre los testimonios abordan sobre las categorías de investigación.

Posteriormente, la implementación de la estrategia pedagógica se concreta en la creación de una narrativa interactiva que organiza y resignifica tales testimonios. Cada decisión que se toma en este proceso tiene una dimensión reflexiva, analizada entre las categorías conceptuales y las dimensiones estéticas. Escoger una escena, transformarla en imagen o texto y pensar su recorrido dentro del dispositivo implica preguntarse cómo transmitir una experiencia gamer para que otros puedan comprenderla y otorgarle el reconocimiento cultural y social. En este nivel, la práctica reflexiva se expresa en el cruce entre lo técnico, lo narrativo y lo pedagógico. Diseñar este dispositivo también implica pensar en una mediación de aprendizaje, un espacio donde el público participa activamente en el reconocimiento de memorias compartidas sobre la comunidad gamer.

En este proyecto, cada decisión estética y técnica adquiere un valor investigativo. Estas decisiones permiten dialogar con las categorías narrativas y con las funciones investigativas del docente en artes visuales. De modo que, la ilustración, la animación, el gameplay y la construcción de recorridos interactivos se entienden como lenguajes que producen conocimiento. Estos lenguajes dan forma a nuevas maneras de pensar los vínculos entre la tecnología, las culturas y la educación artística.

La reflexión pedagógica se mantiene como un hilo constante también en los momentos de cada partida jugada. Videojugar se vuelve un terreno de reflexión pedagógica, porque en cada interacción con el juego se revela un modo particular de habitar el tiempo, relacionarse con los otros y aprender de manera situada. Al participar en las video llamadas, observar gameplays o evocar recuerdos frente a una pantalla, se proponen otras formas de aprendizaje que no se reconocen como escenarios educativos; mientras que en una investigación se inscriben como actualización del campo académico desde las perspectivas interactivas de las practicas visuales, educativas y culturales. En dichas prácticas contextuales contemporáneas, el docente investigador encuentran la cooperación, la atención, la creatividad y la capacidad de improvisar y adaptarse a ámbitos tecnomediados, donde las comunidades manifiestan un saber cultural y social. Estos actos se convierten tanto en objetos de análisis como en experiencias que me transforman como investigador.

Más adelante, la evaluación de la práctica ocurre en el momento de la socialización final, cuando la narrativa interactiva se presenta a los participantes. En este encuentro, el dispositivo deja de ser un archivo personal de relatos y pasa a convertirse en un espacio compartido de diálogo y reconocimiento. Lo pedagógico surge en la interacción con los otros, en sus reacciones, en las preguntas que plantean las categorías y en las respuestas que establecen con sus propias memorias. La reflexión se expande hacia la comprensión de lo que significa compartir estas narrativas audiovisuales como parte de un conocimiento cultural y educativo.

Tal como plantean Domingo y Gómez (2014), la práctica reflexiva orienta la acción educativa hacia el futuro al abrir posibilidades de actuación, cuestionamiento y transformación. En esta investigación, dicha transformación se manifiesta tanto en los participantes que narran sus experiencias y reconocen aspectos de su identidad gamer, como en la reflexión pedagógica que surge alrededor de esos relatos compartidos. Las conversaciones, recuerdos y vínculos construidos

durante el proceso permitieron reconocer cómo las experiencias vinculadas a los videojuegos también involucran aprendizajes, emociones y formas de relación colectiva.

En este sentido, la práctica pedagógica reflexiva permitió situar la cultura gamer como un espacio desde el cual pensar procesos de mediación en educación artística y cultural. A través del diseño de una narrativa interactiva, el proyecto articuló experiencias, relatos e imágenes que posibilitan nuevas formas de encuentro, participación y construcción colectiva de sentido dentro de entornos digitales.

## 1.2. Antecedentes

En los últimos años, el estudio de la cultura gamer en América Latina ha adquirido una relevancia creciente dentro de los campos de la educación, las artes y las ciencias sociales. Las investigaciones recientes coinciden en reconocer que los videojuegos son un producto cultural o tecnológico, así como también, un espacio donde se producen experiencias, saberes y vínculos como. Parte de las transformaciones de la vida contemporánea. En este contexto, la práctica pedagógica reflexiva que aquí se desarrolla, se nutre de aportes académicos que abordan las categorías conceptuales entre identidad, memoria y aprendizaje en los entornos digitales para la comunidad gamer. Aunque las relaciones entre videojuegos y educación cuentan con antecedentes consolidados desde décadas anteriores, esta investigación se centra específicamente en las experiencias biográfico-narrativas de jugadores en Bogotá y en la construcción de una narrativa interactiva como mediación pedagógica desde la educación artística, proceso que estuvo acompañado de espacios de diálogo, participación y reflexión colectiva.

En el ámbito colombiano, el estudio *El mundo gamer, sobreviviendo a la pandemia* (Arango & Trigoso, 2022), desarrollado entre la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Pontificia Universidad Católica del Perú, los investigadores analizaron cómo los videojuegos se transformaron en espacios de socialización y acompañamiento emocional durante el confinamiento. Los autores observaron que las comunidades gamer sostuvieron lazos afectivos y crearon nuevas rutinas en medio del aislamiento, configurando una memoria compartida que trascendió las fronteras físicas. Este antecedente resulta significativo para mi práctica porque reafirma que los escenarios digitales logran una mediación sensible entre los individuos, donde la experiencia compartida posibilita la construcción colectiva de sentido en momentos de cambio.

Desde una perspectiva antropológica, la tesis *Avatares y videojuegos: identidad y prácticas sociales en el ciberespacio* (Loaiza Restrepo, 2021) de la Universidad de Caldas, estudia cómo los jugadores colombianos construyen identidades a través de sus avatares y comunidades en línea. El autor analiza las formas de representación digital vinculadas al género, la diversidad y la pertenencia cultural, mostrando que la identidad gamer se elabora mediante interacciones que integran lo simbólico y lo afectivo. Este enfoque aborda el modelo biográfico narrativo de interés en el presente proyecto, ya que el uso de nombres de usuario, memorias y relatos personales de los participantes se reconocen como parte de su identidad cultural y visual. De manera similar a la investigación consultada de Loaiza (2021), la práctica pedagógica se apoya en la escucha de esas voces y en la comprensión del juego como un lugar donde se narran y comparten las identidades.

En el campo educativo, el trabajo *Videojuegos, aprendizaje y cultura digital* (Gómez & Ramírez, 2020) de la Universidad Pedagógica Nacional, examina experiencias docentes que integran videojuegos en procesos de enseñanza artística. Los autores concluyen que el videojuego puede ser un medio educativo capaz de ampliar la sensibilidad y las formas de relación con el conocimiento. Este antecedente se relaciona directamente con el desarrollo de una herramienta didáctica basada en una narrativa interactiva, donde la mediación se concibe como un proceso de creación compartida entre la creación audiovisual y la tecnología. En una doble perspectiva, el reconocimiento de la cultura gamer se construye a partir de las experiencias de los participantes, la interacción en el juego y las herramientas tecnológicas, la disposición de las imágenes, los sonidos y los testimonios en el diseño visual de la plataforma con estructuras formales de los ambientes digitales en los videojuegos.

Por su parte, la antropóloga **Mara Rodríguez Venegas (2020)**, en su tesis *Ser gamer en Guadalajara: cultura juvenil, consumos y estilos de vida*, desarrollada en el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS) de México, analiza las prácticas, valores y lenguajes que emergen en torno al juego en jóvenes latinoamericanos. Su investigación demuestra que la cultura gamer no solo se manifiesta en los entornos digitales, sino también en las formas de sociabilidad y pertenencia a grupos sociales que los jóvenes construyen fuera de la pantalla. Este antecedente refuerza la dimensión social y cultural de esta práctica pedagógica que busca comprender la identidad gamer desde una mirada sensible y situada en las experiencias urbanas de Bogotá.

En un sentido más amplio, la Red Latinoamericana de Investigación en Videojuegos (ReLIV) ha impulsado en los últimos años proyectos que vinculan el juego con la memoria y la educación. La investigadora **Fernanda Pires (Brasil, 2023)** ha trabajado sobre comunidades de jugadoras y su capacidad para generar espacios de resistencia y aprendizaje colectivo. Estos estudios muestran que el videojuego puede ser entendido como un territorio de mediación social y estética, lo que soporta la práctica pedagógica reflexiva que aquí se presenta.

De manera complementaria, la investigación *Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria y rendimiento académico* (Rodríguez & Sandoval, 2011), realizada en Bogotá, permitió observar la relación entre el uso de videojuegos y los procesos cognitivos de los estudiantes. Aunque pertenece a una etapa anterior de la discusión, este trabajo es relevante para comprender el tránsito de una mirada psicológica del juego hacia enfoques más culturales, afectivos y educativos que predominan hoy en el campo.

Los antecedentes revisados permiten reconocer el creciente interés académico por las relaciones entre videojuegos, aprendizaje, memoria y cultura digital, especialmente en investigaciones que abordan las dinámicas de socialización, los vínculos afectivos y las formas de participación construidas en entornos virtuales. Estos aportes evidencian que la cultura gamer constituye un campo relevante para comprender experiencias contemporáneas vinculadas a la identidad, la interacción y los procesos educativos.

En este contexto, la presente práctica pedagógica reflexiva se sitúa en el campo de la educación artística visual, proponiendo una narrativa interactiva que articula memoria, identidad gamer y mediación pedagógica a partir de experiencias biográfico-narrativas construidas colectivamente con jugadores y jugadoras de Bogotá. Más que analizar el videojuego únicamente como objeto cultural o herramienta tecnológica, el proyecto busca comprender cómo las experiencias compartidas dentro de la cultura gamer pueden traducirse en un dispositivo audiovisual e interactivo que favorezca procesos de reflexión, participación y construcción colectiva de sentido.

### **1.3. Narrativa interactiva y memoria experiencial**

En el campo del arte digital y los videojuegos narrativos, algunos creadores han encontrado en la

interacción una manera profunda de trabajar la memoria y las emociones. El diseñador y artista digital **Ryan Green**, junto con la escritora y productora **Amy Green**, desarrollaron *That Dragon, Cancer* como una experiencia en la que el duelo, el amor y la esperanza se entrelazan dentro de un entorno jugable. A través de una estética contenida y una jugabilidad introspectiva, la obra transforma la pérdida del hijo de los autores en un recorrido que permite acompañar, sentir y recordar. La narrativa se construye en pequeños gestos y acciones que evocan la intimidad familiar, evidenciando cómo el videojuego puede funcionar como un espacio de acompañamiento emocional y construcción de memoria.



Imagen 1.Extraído de *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016), de Steam:  
[https://store.steampowered.com/app/419460/That\\_Dragon\\_Cancer/](https://store.steampowered.com/app/419460/That_Dragon_Cancer/)

Esta obra ofrece una perspectiva que trasciende el entretenimiento y se acerca al terreno de lo pedagógico y lo sensible. Estas obras evidencian este tipo de narrativa cómo la experiencia compartida y el reconocimiento de las emociones pueden convertirse en puntos de encuentro para el aprendizaje. Al igual que en *That Dragon, Cancer*, el vínculo que se genera en el acto de escuchar o de participar en una historia compartida permite que la reflexión emerja desde lo afectivo. En los espacios donde dialogo con los participantes, la memoria se activa a través de la conversación y la identificación, creando un ambiente de acompañamiento similar al que propone el juego.

El director y desarrollador **Niels Wetterholm**, junto con el productor **Trygve Skauge**, realizaron *La singular vida de Ibelin*, un documental interactivo que reconstruye la vida de un joven jugador a través de las voces de sus amigos dentro del mundo virtual. El proyecto combina materiales documentales y escenas digitales para mostrar cómo las comunidades de juego se convierten en espacios de afecto y continuidad. A través de los testimonios, los recuerdos de Ibelin se mantienen vivos en los entornos que habitó, demostrando que la memoria también se sostiene en lo compartido.



Imagen 2. Extraído de (Netflix, 2024), de YouTube: [https://youtu.be/IM\\_hkJORl-c?si=vUqLanJLSuK3yCYk](https://youtu.be/IM_hkJORl-c?si=vUqLanJLSuK3yCYk)

Desde la práctica pedagógica reflexiva, este enfoque tiene una resonancia directa. Las conversaciones con los jugadores, los relatos de infancia, los vínculos que se crean en torno al juego, se convierten en materiales de aprendizaje para la cultura gamer. Cada historia compartida trae consigo una forma de comprender lo que significa participar en una comunidad. En *Ibelin*, como en los procesos que conduzco, la memoria se construye entre voces y gestos, y lo pedagógico aparece en la posibilidad de reconocer al otro dentro del relato.

Tanto *That Dragon, Cancer* como *La singular vida de Ibelin* muestran cómo la narrativa interactiva puede transformarse en un espacio para pensar el vínculo entre lo personal y lo colectivo. En estas obras, los recuerdos se despliegan a través del movimiento, el sonido y la imagen, y se hacen

presentes en la experiencia del jugador. Estas obras permiten comprender la narrativa interactiva como una forma de mediación basada en la escucha, la memoria y la construcción colectiva de sentido. La memoria no se limita a un contenido, se convierte en experiencia compartida, en presencia sensible que se mantiene viva en la relación con los otros.

### **Cultura gamer y comunidad**

La cultura gamer ha configurado un ecosistema donde las personas aprenden, crean vínculos y expresan formas de identidad a través del juego y la interacción. En este entorno se tejen relaciones que atraviesan lo social, lo emocional y lo simbólico. Los videojuegos y las narrativas digitales se han convertido en escenarios donde las comunidades comparten experiencias, recuerdos y maneras de habitar el mundo. Desde mi práctica pedagógica reflexiva, este horizonte se reconoce como un campo fértil para el diseño de la mediación educativa en la plataforma interactiva sobre los video juegos y los aprendizajes que provocan, ya que permite comprender cómo los jugadores desarrollan procesos de pensamiento, pertenencia y colaboración a partir de lo que viven dentro y fuera de la pantalla.

El cineasta **Steven Spielberg**, con su película *Ready Player One*, imaginó un futuro donde imagina un futuro en el que los entornos virtuales se convierten en espacios centrales de interacción social. En la obra, la nostalgia de los juegos clásicos y la cultura pop se combina con la construcción de mundos digitales habitados colectivamente. Spielberg, desde su mirada narrativa y cinematográfica, propone una lectura sobre la relación entre memoria, deseo y comunidad digital. La historia sugiere que los entornos virtuales no son solo escenarios de escape, sino lugares donde se crean afectos, aprendizajes y nuevas formas de socialidad. En mi práctica, esta noción de comunidad virtual se traduce en los espacios de mediación y reflexión con los participantes, donde el juego se convierte en lenguaje y puente de diálogo. La memoria de los videojuegos, sus símbolos y sus emociones funcionan como puntos de encuentro pedagógico que fortalecen la relación entre lo personal y lo colectivo.



Imagen 3. Extraído de *Ready Player One* (IMDb, 2018), de IMDb:

[https://www.imdb.com/es/title/tt1677720/mediaviewer/rm2493597696/?ref\\_ext\\_shr\\_Ink](https://www.imdb.com/es/title/tt1677720/mediaviewer/rm2493597696/?ref_ext_shr_Ink)

Los creadores de contenido **Alexby, Mangel y Cheeto** aportan otra mirada en su libro *Salseo Gamer*, donde las anécdotas, los relatos y el humor construyen un retrato íntimo de la comunidad gamer. A través de una escritura cercana, los autores —vinculados al ámbito del entretenimiento digital y la comunicación— muestran cómo las experiencias cotidianas en el mundo del juego conforman una identidad compartida. Este tipo de relato demuestra que el conocimiento no siempre se produce desde la formalidad, sino también desde la práctica, la conversación y el recuerdo. En mi práctica pedagógica reflexiva, esta lectura permite pensar el aprendizaje como una experiencia que se comparte, se narra y se resignifica colectivamente. Los jugadores con los que he trabajado encuentran en la palabra y la anécdota una forma de reconocerse, al igual que ocurre en el libro, donde la memoria se construye entre risas, referencias comunes y afectos compartidos. Aunque se trata de una publicación vinculada al entretenimiento digital y no de una investigación académica, resulta pertinente por su valor testimonial dentro de la construcción de memoria colectiva en la cultura gamer.

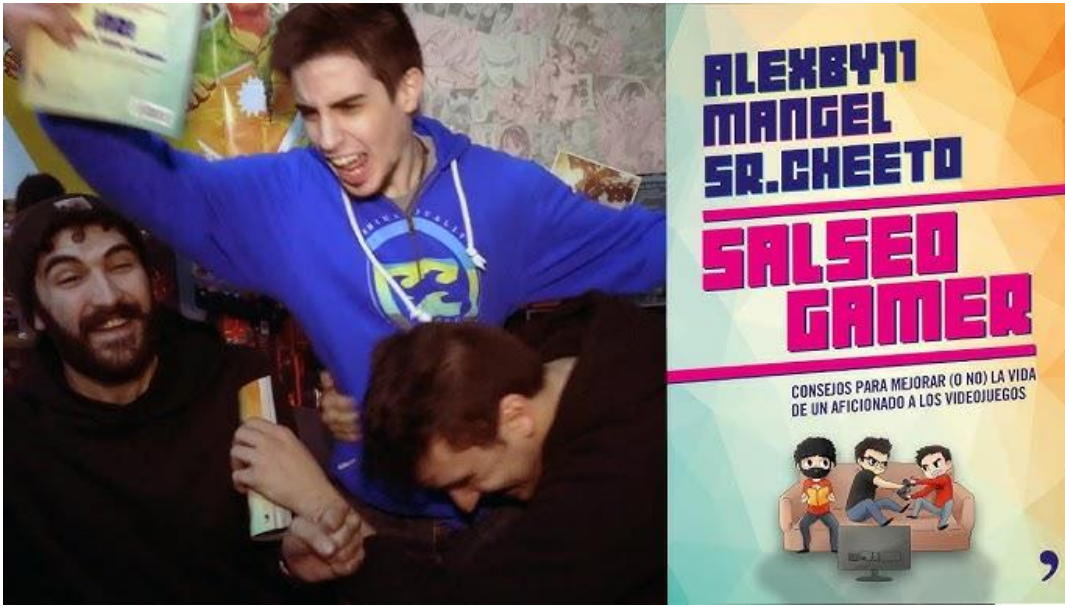


Imagen 4. Extraído de **mangelrogel. (2015)**. *SALSEO GAMER ¡Nuestro libro!* [Miniatura de video].

YouTube <https://youtu.be/LrTqoILOusw?si=n2eStztKpGIGVXd->

El guionista y productor **Charlie Brooker**, creador de la serie *Black Mirror*, experimentó con el formato interactivo en *Bandersnatch*, una obra audiovisual en la que el espectador toma decisiones que alteran el desarrollo de la historia. Brooker, desde su enfoque como narrador y crítico de los medios, utiliza esta estructura para explorar la relación entre elección, control y percepción de la realidad. En este proyecto, cada acción del espectador genera una reflexión sobre la agencia y la responsabilidad dentro de las narrativas digitales. Desde la pedagogía, esta propuesta resuena con la idea de aprendizaje participativo, en el que los sujetos no solo reciben información, sino que también construyen su propio recorrido de comprensión. En mi práctica, este gesto se materializa cuando las experiencias compartidas se transforman en procesos de exploración conjunta, donde las voces de los participantes inciden en el desarrollo de los encuentros y las reflexiones colectivas. La posibilidad de decidir dentro del relato transforma al espectador en participante activo de la experiencia narrativa, aspecto que dialoga con las formas de interacción propuestas en la narrativa desarrollada durante esta práctica.

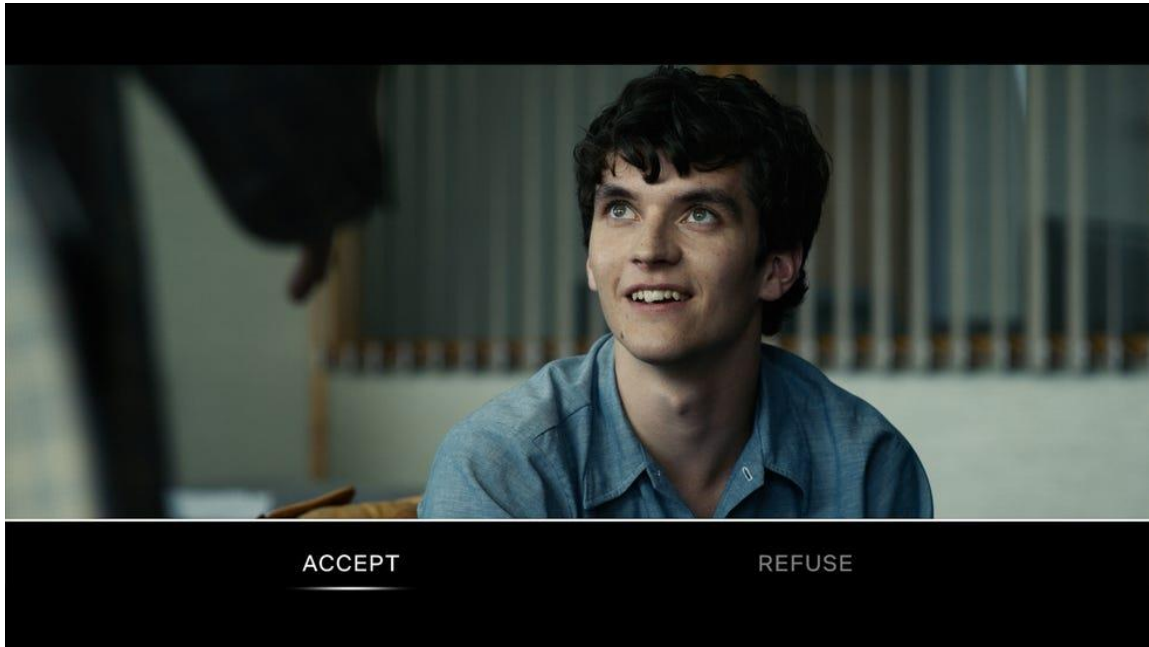


Imagen 5. Extraído de Esquire. (s.f.). *Black Mirror: Bandersnatch – significado* [Imagen]. Esquire España <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/>

Estos referentes evidencian cómo la cultura gamer ha expandido las formas de interacción con las sociedades contemporáneas, convirtiéndose en un campo para la reflexión de la educación artística y cultural en medios tecnológicos y digitales como los video juegos, escenarios donde sucede el aprendizaje sensorial, emocional, actitudinal y comportamental hacia el sentido de pertenencia a una comunidad y la recuperación de su memoria individual y colectiva. En los video juegos se reconoce una pedagogía implícita que ocurre en la práctica misma del juego y la interacción de la comunidad. *Ready Player One* muestra la importancia del mundo compartido; *Salseo Gamer* visibiliza la construcción colectiva de sentido; y *Bandersnatch* sugiere la necesidad de asumir un papel activo en la experiencia. En el contexto de mi práctica, estas ideas se entrelazan para pensar la mediación pedagógica como un espacio donde la comunidad gamer se identifica a través de la participación, el relato y la memoria digital. En este sentido, los videojuegos pueden entenderse como escenarios donde se articulan memoria, interacción y construcción de comunidad.

### **Estética digital, glitch y pixel**

Las estéticas digitales han abierto caminos para pensar el aprendizaje desde la experiencia visual, sonora y emocional. Dentro de este territorio, diversos artistas, programadores y creadores han investigado las posibilidades expresivas del error, la memoria tecnológica y las transformaciones del cuerpo en los entornos virtuales. Estos referentes permiten reflexionar sobre cómo el arte y la pedagogía pueden cruzarse en la experimentación, el juego y la percepción, generando formas de conocimiento que surgen de lo sensorial y lo imprevisto.

El colectivo **JODI**, integrado por los artistas y programadores **Joan Heemskerk** y **Dirk Paesmans**, ha explorado desde los años noventa la estructura interna de los sistemas digitales. En su obra *My%Desktop (2002)*, los artistas distorsionan la interfaz del ordenador hasta convertirla en una superficie caótica e impredecible. Su trabajo revela los procesos ocultos del lenguaje informático y convierte el error técnico en experiencia estética. Desde una mirada pedagógica, esta práctica sugiere que el error puede ser un lugar de aprendizaje. En los espacios que construyo dentro de mi práctica reflexiva, los imprevistos —ya sean técnicos, comunicativos o emocionales— se entienden como momentos que permiten abrir la reflexión. Así como JODI convierte el fallo en arte, la mediación pedagógica puede transformar el error en comprensión y en oportunidad para crear nuevas rutas de sentido.

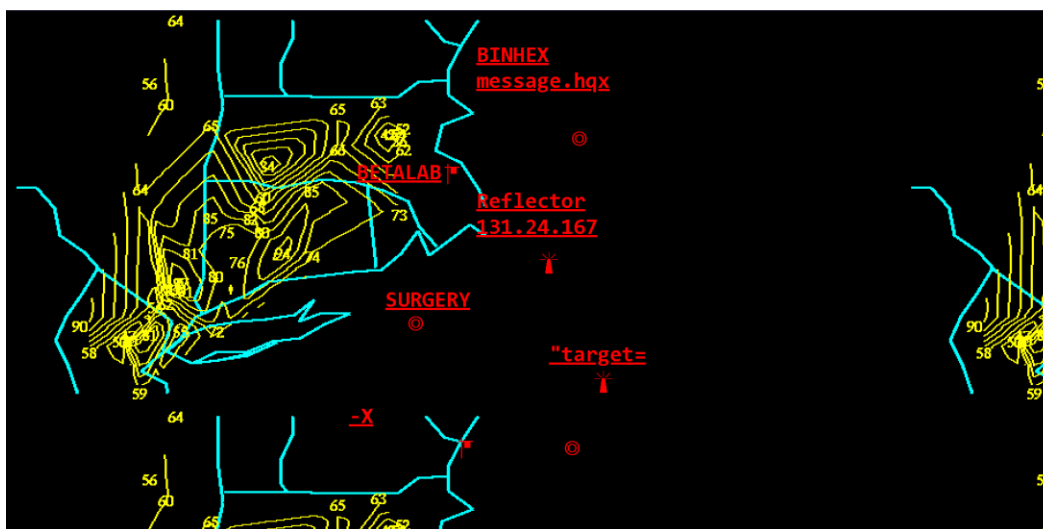


Imagen 6. Extraído de *JODI.org* (JODI, s.f.), de JODI: <https://www.jodi.org/>

La artista y pedagoga **Angela Washko** trabaja dentro de los videojuegos como un espacio de diálogo social. En *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft (2016)*, la artista crea un lugar de encuentro dentro del propio juego para reflexionar sobre el

género y las dinámicas comunitarias. Washko propone una pedagogía situada en lo digital, donde la interacción se convierte en conversación y la comunidad en espacio de aprendizaje. Esta perspectiva se conecta directamente con los procesos que he desarrollado, en los que los entornos digitales funcionan como escenarios de pensamiento compartido. Las conversaciones sobre la identidad gamer y la memoria se asemejan a las acciones de Washko al generar un intercambio de saberes que se construye desde la experiencia de los participantes.



Imagen 7. Extraído de *Point of View* (Angela Washko, 2026), foto cortesía de Kristof Vrancken, de STUK: <https://www.stuk.be/en/program/point-of-view>

El artista digital Cory Arcangel (2002) experimenta con la obsolescencia tecnológica y la reprogramación de videojuegos antiguos. Sus obras reaniman sistemas informáticos en desuso para evidenciar el paso del tiempo en los medios digitales. En *Super Mario Clouds*, Arcangel modifica un cartucho de Super Mario Bros. eliminando todos sus elementos excepto el cielo en movimiento, transformando el código en una experiencia contemplativa. Desde su enfoque como programador y músico, convierte la repetición y el error en lenguaje estético. Su práctica recuerda que lo tecnológico también envejece y que su deterioro conserva memorias culturales y

emocionales. En los procesos pedagógicos, esta mirada invita a valorar la historia y las huellas que los objetos digitales dejan en la experiencia colectiva de los jugadores.



Imagen 8. Extraído de *Super Mario Clouds* (Cory Arcangel, 2002), de Sartle:

<https://www.sartle.com/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel>

Finalmente, la artista multidisciplinar **Lu Yang** desarrolla una estética que fusiona cuerpo, avatar y espiritualidad en universos digitales de alta intensidad visual. Su obra, poblada de personajes animados y símbolos religiosos reinterpretados, propone una reflexión sobre la identidad contemporánea en un entorno donde lo humano y lo virtual coexisten. Desde una mirada pedagógica, esta relación entre cuerpo y entorno digital permite pensar el aprendizaje como una experiencia encarnada. La imagen, el sonido y el movimiento no son solo recursos expresivos, sino también modos de sentir y de comprender.

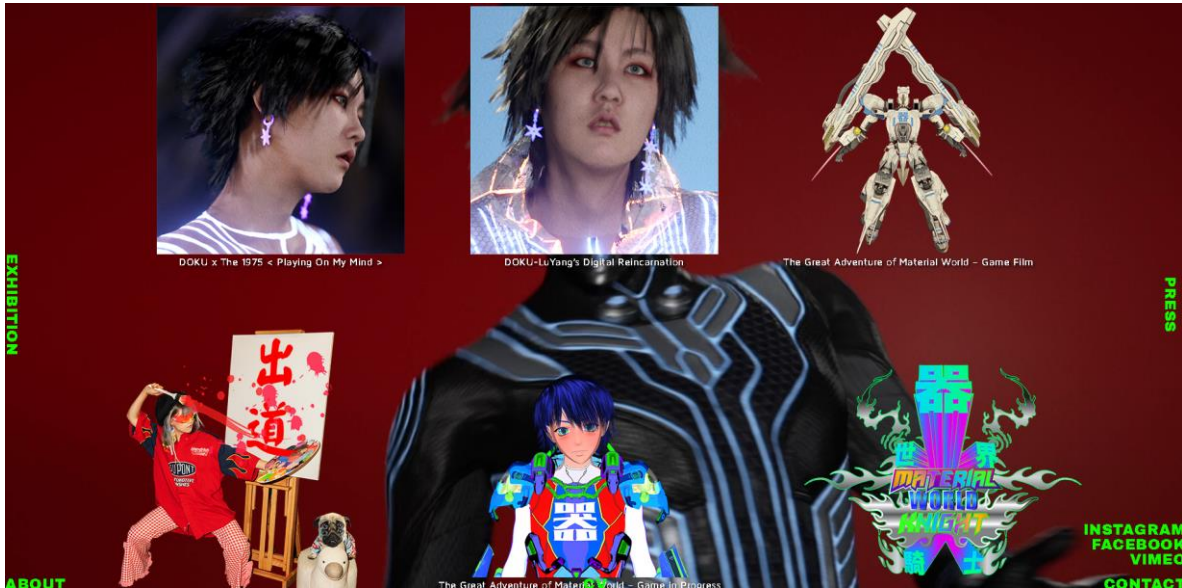


Imagen 9. Extraído de *Lu Yang* (Lu Yang, s,f), de Lu Yang: <https://luyang.asia/>

Los referentes de este bloque amplían la mirada sobre la cultura digital y su potencial pedagógico. A través del error, la memoria, la nostalgia y la experimentación visual, estos creadores ofrecen perspectivas que inspiran prácticas de mediación basadas en la sensibilidad y la apertura. En el marco de mi práctica pedagógica reflexiva, estos ejemplos fortalecen la idea de que el aprendizaje puede surgir del juego, del diálogo y de la experiencia estética. Lo digital deja de ser un entorno distante y se convierte en un territorio habitado por afectos, memorias y posibilidades de transformación.

Los referentes abordados a lo largo del capítulo permiten comprender que las narrativas digitales y las experiencias interactivas pueden constituirse como espacios de mediación pedagógica, construcción de memoria y producción de sentido colectivo. Estas perspectivas fortalecen el desarrollo de la presente práctica pedagógica reflexiva, orientada al diseño de una narrativa interactiva que articula experiencias gamer, memoria audiovisual y educación artística visual desde una aproximación situada y participativa.

## CAPÍTULO 2. CONSTRUCCIÓN CONCEPTUAL: Otros jugadores

### Marco teórico

#### 2.1. Identidad

Hablar de identidad es entrar en un terreno individual y social donde no existe una definición única y cerrada, sino unos tantos puntos en común. Más que una esencia fija o un rasgo inamovible, la identidad puede entenderse como un proceso abierto, en movimiento, que se configura a través de las interacciones que tenemos con los demás y con los contextos que habitamos. No es algo que aparezca de manera espontánea, sino una construcción que se renueva a medida que crecemos y avanzamos en el tiempo, con los recuerdos que marcan experiencias personales, con las transformaciones sociales y culturales que rodean a cada individuo. En este sentido la identidad es similar a una narración que se escribe, se reescribe, se corrige y se resignifica continuamente. Esa narración personal no ocurre en solitario, es una creación en diálogo con los otros, en el reconocimiento a un colectivo y a diferentes contrastes que surgen en las dinámicas de interacción social.

Esta perspectiva se enlaza con la propuesta de el sociólogo y filósofo polaco-británico Bauman (2007) quien señala que, en la modernidad líquida, la identidad se vive como un proyecto precario, en permanente construcción. Para el autor, las certezas sólidas que antes organizaban la vida (la familia, el Estado, la religión) han perdido credibilidad, obligando a los individuos a inventar y reinventar quiénes son. La identidad deja de ser un constructo social heredado para convertirse en un proceso inestable, frágil y, al mismo tiempo, alterable junto a nuevas posibilidades. Según Bauman (2005), “ la identidad se ha convertido en una tarea, en un proyecto por realizar, no en un descubrimiento de lo que ya está dado” (p. 33). De esta manera, la narración identitaria se vuelve un esfuerzo constante por dar continuidad a la propia vida en medio de un contexto que la fragmenta y la vuelve incierta.

La identidad se divide entre lo individual y lo colectivo. Esta frase resulta clave para comprender su complejidad, desde el ámbito personal, la identidad se manifiesta en la conciencia propia, en la memoria íntima de quién soy y qué experiencias me han configurado. Se alimenta de momentos que marcan decisiones y la manera en que nos reconocemos en nuestros relatos de vida. Sin embargo, esta dimensión no existe aislada de lo colectivo: el yo siempre se forma en relación con un nosotros. La pertenencia a grupos familiares, comunitarios, culturales o generacionales define lo que empezamos a llamar identidad, pues trae consigo lenguajes, costumbres, rituales y prácticas que modelan nuestra manera de estar en el mundo.

En este punto, el sociólogo Castells (2003) ofrece una clave importante al señalar que la identidad es “la fuente de sentido y de experiencia para la gente” (p. 16). A diferencia de los roles, que se guían

por normas externas, la identidad se construye desde procesos de apropiación y reconocimiento como formas de organización social. Castells distingue tres formas de construcción de identidad: la **legitimadora**, que reproducen las instituciones dominantes; la de **resistencia**, que emerge en grupos marginados, y la de **proyecto**, cuando los actores sociales construyen nuevas identidades capaces de transformar estructuras (Castells, 2003, p. 25). Esta tipología muestra cómo la identidad no solo refleja pertenencias, sino que es un campo de disputa y creatividad, donde lo individual y lo colectivo se encuentran y reconfiguran.

Otro aspecto fundamental es que la identidad no puede desligarse del contexto. Cada sociedad, época y territorio ofrecen condiciones específicas que influyen directamente en cómo se construyen y viven las identidades. El lugar en que nacemos, la lengua que hablamos, los medios tecnológicos que nos rodean, las oportunidades o limitaciones económicas, e incluso los espacios de ocio y creatividad disponibles, son factores que moldean nuestra manera de reconocernos. La identidad, entonces, no es universal ni abstracta, sino situada: responde a condiciones históricas y culturales concretas.

En relación al contexto, el sociólogo Bourdieu (1991) resulta indispensable con su concepto de habitus, entendido como un conjunto de disposiciones internalizadas a lo largo de la experiencia social que guían percepciones y prácticas. Para el autor, el habitus actúa como mediación entre lo individual y lo colectivo, permitiendo entender que la identidad se construye siempre dentro de campos sociales específicos. Así, la manera en que un joven de barrio popular se reconoce a sí mismo no se explica solamente por decisiones personales, sino por el capital cultural, social y económico al que ha tenido acceso, lo cual, lo ubica en una posición determinada dentro del espacio social (Bourdieu, 1980, p. 88). La identidad, desde esta perspectiva, se configura tanto en el reconocimiento subjetivo como en la distinción frente a otros, a partir de las oportunidades y limitaciones que impone el campo social.

Además de ser situada, la identidad es dinámica, se transforma con las transiciones de la vida, con los cambios de rol que experimentamos y con las relaciones que establecemos en diferentes etapas. La infancia, la adolescencia y la adultez no solo marcan edades biológicas, sino formas distintas de narrarse a uno mismo, de comprender qué significa pertenecer a un grupo o de encontrar sentido en ciertas experiencias. Del mismo modo, mudarse de lugar, entrar en contacto con nuevas comunidades, los cambios tecnológicos o procesos históricos amplios como la globalización, las

tecnologías y los medios de interacción digital impactan directamente en la manera en que las identidades se redefinen.

Aquí es pertinente el aporte del sociólogo Larraín (2007), quien critica las visiones esencialistas y propone entender la identidad (particularmente la nacional y regional) como un fenómeno histórico en constante transformación. Para el autor “no hay valores permanentes o esenciales que caractericen a una nación, tampoco existe un carácter nacional inmutable” (p. 13). Frente a la globalización, Larraín plantea que lejos de homogeneizar las identidades, este proceso puede fortalecer especificidades locales, dando lugar a nuevas formas de pertenencia (2007, p. 22). La identidad se entiende, entonces, como un relato plural y cambiante que articula lo global y lo local en un mismo proceso.

La identidad tampoco se construye en un camino lineal, sin tensiones. Al contrario, muchas veces se define en medio de contradicciones: entre lo que heredamos y lo que deseamos transformar, entre lo que la sociedad espera de nosotros y lo que queremos elegir, entre lo que sentimos como propio y lo que descubrimos en el contacto con otras culturas. En esta tensión, Bauman (2007) habla del “fuego cruzado” entre el deseo de libertad individual y la necesidad de seguridad colectiva (p. 61). Estas tensiones no son obstáculos, sino motores que impulsan la construcción constante de la identidad, pues la obligan a adaptarse y a resignificarse frente a nuevos escenarios.

En el caso de la identidad gamer, situada en la ciudad de Bogotá, estas reflexiones sostienen un sentido particular, en tanto, reconocen que el Ser gamer, va más allá de simplemente usar un control remoto o pasar horas frente a una pantalla, este concepto busca articular la identidad gamer a un conjunto de experiencias, recuerdos y vínculos personales y colectivos. Dicha identidad se construye cuando alguien recuerda los juegos de su infancia y se reconocen ciertos aprendizajes como memoria personal, en cierto sentido, las identidades pueden ser compartidas con otros, al y descubrir que forman parte de un relato común. Tal situación puede reconocerse en los cafés internet, en los barrios donde se improvisaban salas de juego, en las conversaciones digitales que cruzan fronteras territoriales y en las comunidades virtuales que crean sus propios códigos de pertenencia.

Aquí, los aportes de Larraín y Castells permiten entender cómo lo global y lo local se entrelazan en la identidad gamer. Por un lado, los videojuegos circulan como productos globalizados, con franquicias y géneros que llegan desde distintas partes del mundo. Pero, al mismo tiempo, esas prácticas se reconfiguran en espacios locales, en cafés internet o grupos barriales que les otorgan

un sentido específico, anclado al contexto bogotano. Siguiendo a Castells (2003), podríamos decir que esta identidad gamer oscila entre “identidades de resistencia” (cuando se enfrentan a estigmas y prejuicios sociales) e “identidades proyecto” (cuando construyen comunidades que buscan reconocimiento y transformación cultural).

Lo interesante de esta identidad es que no es homogénea ni uniforme, es decir, cada persona la vive de manera distinta, aunque comparta referentes comunes. Para algunos, ser gamer significa la emoción de competir en línea; para otros, un refugio emocional; para otros más, un lugar donde construir amistades o incluso comunidades enteras. Estas diferencias muestran que la identidad gamer no es una etiqueta única sino un campo con múltiples significados. Y, sin embargo, esas diferencias no impiden la existencia de un sentimiento de pertenencia compartido que se alimenta de símbolos, prácticas y memorias colectivas.

Por último, la identidad no es un concepto acabado, su configuración hace parte de un proceso que se construye históricamente, se redefine en la interacción con los demás y se transforma según los contextos habitados. Pensar la identidad desde autores como **Bauman, Castells, Bourdieu y Larraín** permite abordarle como un fenómeno vivo, atravesado por memorias individuales y colectivas, por tensiones entre libertad y seguridad, por disputas en torno al poder y por negociaciones entre lo local y lo global. En el caso de la identidad *Gamer* en Bogotá, invita a entenderla como una práctica narrativa y cultural que da lugar al reconocimiento social de un determinado grupo de videojugadores.

## 2.2. Cultura Gamer

Hablar de cultura gamer es reconocer que los videojuegos ya no son simples pasatiempos, son un entramado cultural profundo que atraviesa la vida cotidiana, los vínculos sociales y hasta las maneras en que nos pensamos como sujetos. Todo lo que se construye alrededor de esta experiencia (las memorias que deja, los lazos que genera y las formas de identidad que moviliza) nos muestra que jugar no se limita a encender una consola o un computador. En Bogotá, por ejemplo, ser gamer significa compartir códigos que solo otros entienden, participar en conversaciones cargadas de referencias específicas o reconocerse dentro de comunidades que giran en torno a ciertos títulos (juegos específicos). Se trata de un universo cultural donde lo que pasa en la pantalla se desarrolla en múltiples niveles afectivos, de conocimiento y relación entre los dispositivos digitales y la experiencia cotidiana que ocurre en la calle, en la casa, en los cafés internet, en los *streams* (transmisiones en vivo) o en las llamadas vía internet que disponen los

vínculos e interacciones sociales de toda una generación.

El historiador y teórico cultural Johan Huizinga fue uno de los primeros en dar un marco para comprender esta dimensión cultural del juego. En *Homo Ludens* afirma que “el juego crea orden, es orden. Introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección limitada y temporal” (Huizinga, 2007, p. 23). El autor expone que el “círculo mágico” del juego delimita un espacio donde rigen otras reglas, distintas a las de la vida cotidiana, y donde emergen comunidades temporales cargadas de significados compartidos. Este planteamiento me ayuda a entender cómo el mundo gamer genera sus propios códigos, rituales y sentidos, que no son accesorios, sino parte de la experiencia vital de quienes jugamos. Cuando uno entraba a un café internet en Bogotá por allá en 2014, sentía justamente esa frontera donde afuera estaba la vida cotidiana y adentro comenzaba otra realidad, regulada por normas implícitas del juego y de la comunidad.

El escritor y sociólogo Roger Caillois anticipa las ideas de Huizinga en el texto *Man, Play and Games*. Para Caillois, el juego no es una sola cosa, sino que se organiza en distintos conceptos como: *agon* (competencia), *alea* (azar), *mimicry* (simulación) e *ilinx* (vértigo). En sus palabras “toda actividad lúdica puede situarse en un punto de intersección entre estas categorías, que no son rígidas, sino dinámicas” (Caillois, 2001, p. 44). Esta clasificación es clave porque en el mundo gamer encontramos todas estas dimensiones coexistiendo como un glosario de habilidades y situaciones que provienen de los videojuegos.

En títulos (videojuegos) como FIFA 14 o Pro Evolution Soccer en el PlayStation 2, la dimensión más importante era la competencia (*agon*), la rivalidad entre amigos que se volvía casi ritual, configurando, como plantea Néstor García Canclini (1995), prácticas culturales donde el juego funciona como espacio de interacción y construcción de sentido compartido. En otro género, donde se crean mundos persistentes como en el título *World of Warcraft*, lo central era la simulación (*mimicry*) para encarnar roles ficticios, interpretar ser otro y, desde ahí, explorar identidades y formas de interacción dentro de mundos virtuales que amplían las posibilidades de experiencia y acción del jugador. En mi experiencia, esos roles se discutían como posibilidades para aciertos dentro del juego discutidos en la esquina del barrio, en el colegio o en los servidores de Discord que mantienen a las comunidades unidas hasta hoy, por el vínculo generado dentro de estas identidades simuladas para construir lazos y memorias colectivas.

Jesper Juul aporta un ángulo fundamental para entender el carácter híbrido de la experiencia gamer. En el libro *Half-Real* explica que “los videojuegos son juegos reales en tanto que se juegan bajo reglas reales, pero al mismo tiempo se desarrollan en mundos ficticios que los jugadores habitan imaginariamente” (Juul, 2005, p. 5). Esa mezcla entre lo tangible (las reglas, el puntaje, la partida ganada o perdida) y lo ficcional (el universo narrativo, los personajes, las emociones proyectadas) es lo que permite que el juego se convierta en un espacio tan potente para la construcción cultural. El término half-real explica por qué una derrota en un torneo de barrio en los Xbox360 de *Call of Duty*, podía doler tanto como un fracaso en la vida real, o por qué una victoria en una *World of Warcraft* podía sentirse como un logro colectivo genuino, incluso si ocurría en un mundo virtual.

En esa misma línea, Henry Jenkins subraya que lo narrativo en los videojuegos funciona como una arquitectura de experiencias diferentes a la estructura narrativa del cine o la literatura. Según el autor “los juegos no cuentan historias en el sentido tradicional; más bien, diseñan mundos que permiten la emergencia de múltiples narrativas” (Jenkins, 2004, p. 121). Lo interesante aquí es que las historias no están cerradas de antemano, por lo cual, se construyen con la participación de los jugadores. Desde mi perspectiva, esto conecta directamente con la cultura gamer en Bogotá, por ejemplo, las narrativas compartidas luego de las partidas jugadas en los cafés internet o centros de consolas no eran solo experiencias aisladas, vinculaban emociones, testimonios y nuevos relatos imaginarios que eran comentados después en la cuadra, en el colegio o ahora, en plataformas como Twitch o servidores de Discord, donde dichas experiencias se expanden y se reescriben colectivamente. Jenkins ayuda a ver que la cultura gamer está hecha de relatos en común que emergen durante la interacción presencial y posterior a la partida jugada.

Por su parte, Raymond Williams me da herramientas para entender la dimensión cultural más amplia. En el texto *Cultura y sociedad* plantea que “la cultura es la expresión y articulación de un modo de vida, de una estructura de feeling compartida por un grupo en un momento histórico particular” (Williams, 2001, p. 64). Esta noción de “estructura de sentimiento” encaja muy bien con lo que significa ser gamer donde no se trata únicamente de jugar, sino de compartir prácticas, emociones y lenguajes que nos hacen sentir parte de algo. Esa estructura cultural se expresa en prácticas específicas como organizar torneos locales, quedarse hasta tarde en un café internet ruidoso para hacer “lunadas” (jornadas nocturnas de juego) o, hoy en día, reunirse en un servidor de Discord para hablar horas durante o después de jugar. Williams ayuda a comprender que la

cultura gamer es justamente eso, un entramado emocional y social que nace de la práctica compartida.

La cultura gamer, además, es un terreno de tensiones y disputas. Tal como lo muestra Jenkins (2004), los videojuegos permiten la emergencia de narrativas, pero no todas son incluyentes. En juegos competitivos actuales como *Valorant*, se hace evidente cómo las mujeres todavía enfrentan exclusiones, machismos y violencias simbólicas que limitan su participación. Aquí resulta útil la noción de Pierre Bourdieu sobre la “violencia simbólica” que se manifiesta en estas formas de discriminación que, aunque no siempre físicas, configuran desigualdades persistentes en la experiencia social (Bourdieu, 2012). Esto confirma que la cultura gamer no es un espacio homogéneo ni libre de problemas, sino un campo atravesado por relaciones de poder, desigualdades y resistencias. A esto se suma que, en el imaginario social sobre los gamers y los videojuegos se vinculan a la exclusión social en ámbitos donde la productividad social con pérdida de tiempo, aislamiento social de identidades diferenciales o incluso conductas violentas de ámbito virtual se traspasa a lo real, ideas que simplifican y reducen la complejidad de la cultura gamer en la sociedad. Estas visiones refuerzan barreras simbólicas que los jugadores deben enfrentar, pues no solo negocian su identidad dentro de la comunidad gamer, puesto que también lo hacen frente a una sociedad que muchas veces los juzga o subestima. Estas tensiones muestran que, como señala Williams (2001), la cultura es también un terreno de disputa, y el “círculo mágico” de Huizinga (2007) no es inmune a los conflictos del mundo exterior.

De modo que la cultura gamer en Bogotá, está atravesada por diversos aspectos sociales. Los videojuegos circulan como productos internacionales, con mecánicas y narrativas diseñadas en otros lugares, donde su apropiación y puesta en práctica sucede en contextos específicos como los cafés internet de los barrios, en las casas donde se reunían amigos a jugar PlayStation o Xbox y, hoy en día, en las comunidades digitales que se crean en Twitch o Discord. Esta mezcla, que Jorge Larraín describía en términos de identidad como tensión entre lo global y lo local, también atraviesa la cultura gamer y a los jugadores, adquiriendo diversos significados significado en cada lugar y para cada grupo de jugadores.

Ahora bien, la cultura gamer contemporánea cruza escenarios barriales, familiares y digitales en fenómenos actuales como el *streaming*, los *e-sports* y los creadores de contenido. Plataformas como Twitch o YouTube han convertido el acto de jugar en un espectáculo seguido por millones de personas. Esto ha transformado al gamer en figura pública, capaz de influir a sus seguidores más

allá de la pantalla. En Colombia, y particularmente en Bogotá, jóvenes siguen a streamers locales e internacionales, discuten sus jugadas y hasta aspiran a convertirse en creadores de contenido. Esta profesionalización del juego introduce un nuevo matiz, el gamer ya no solo juega por diversión, sino también como proyecto de vida, fuente de ingresos y estrategia de reconocimiento social.

Los *e-sports* son otro eje fundamental. Torneos internacionales de *League of Legends*, *Counter Strike* o *Valorant* movilizan comunidades globales que se conectan en tiempo real. Esto también ocurre a pequeña escala en Bogotá, donde se organizan competencias locales que reflejan un mismo interés por disputar el criterio de legitimidad para el juego como una práctica cultural seria y no solo como ocio. El deporte electrónico resignifica las lógicas de identidad agon, explicada Caillois (2001), como una postura profesional que conlleva una experiencia de espectáculo donde se refuerza la identidad gamer.

Otro rasgo central de la cultura gamer actual es su vínculo con la economía digital. Comprar y vender objetos virtuales, adquirir *skins* (aspectos cosméticos) o pagar suscripciones en plataformas se ha vuelto parte natural de la experiencia alrededor de los video juegos. El mercado ya no distingue entre lo real y lo digital, algo que Juul (2005) anticipaba en su idea de lo “half-real”. Para muchos jóvenes, gastar dinero en un juego virtual es tan válido como hacerlo en un objeto material, porque ese gasto también construye su pertenencia a una comunidad.

No se puede dejar de lado la dimensión de la memoria. Ser gamer en Bogotá significa recordar las primeras partidas en *Nintendo 64* o *Xbox cajanegra*, los primeros intentos de conexión en línea, las conversaciones en el café internet después de clases. Esas memorias no son solo anécdotas personales, son “capital cultural” compartido (Bourdieu, 2007), entendido como un “conjunto de saberes, experiencias y disposiciones internalizadas que forman parte del habitus de una comunidad”. Williams (2001) me ayuda a entender que la cultura hace parte de dichos recuerdos sobre los cuales se crea un sentimiento de comunidad y pertenencia.

En definitiva, la cultura gamer es un proceso vivo, en constante transformación, donde se entrelazan lo personal y lo colectivo, lo local y lo global, lo real y lo ficcional. Desde Huizinga y su círculo mágico, pasando por la tipología de Caillois, la dualidad de Juul, la arquitectura narrativa de Jenkins, la estructura de sentimiento de Williams y el capital cultural de Bourdieu, lo que emerge es un campo cultural complejo. Para la presente investigación, el escenario cultural gamer en Bogotá, se consolidaba en lugares cotidianos del barrio, la familia y los amigos, donde los torneos, convenciones, recuerdos compartidos fueron construidos en experiencias concretas. Ahora bien,

en Discord, Twitch y en comunidades digitales, hoy se soporta cierta construcción de la identidad gamer en entornos digitales y transnacionales. Entender estos cambios en la cultura gamer es reconocer que los videojuegos no son un simple entretenimiento, sino un fenómeno social profundo que organiza prácticas, memorias y emociones, que abre espacios de creación, de reflexión y de pertenencia a diversos colectivos.

### **2.3. Narrativa interactiva**

Las narrativas interactivas son una de las transformaciones más profundas en la manera en que contamos, compartimos y habitamos historias. Durante décadas, los relatos estuvieron marcados por un modelo lineal en el que existía un emisor que transmitía un mensaje hacia un receptor, tal como lo describieron Shannon y Weaver (1949) en su célebre escrito sobre la teoría de la comunicación “the fundamental problem of communication is that of reproducing at one point either exactly or approximately a message selected at another point / el problema fundamental de la comunicación consiste en reproducir en un punto, de manera exacta o aproximada, un mensaje seleccionado en otro punto” (p. 31). El cine, la radio, la literatura e incluso la televisión respondían a este esquema unidireccional del emisor hacia una audiencia que escuchaba, sin espacio para la réplica ni para la intervención. La irrupción de lo digital y, sobre todo, de las tecnologías interactivas, transformó este modelo. Ahora la narrativa se construye en múltiples direcciones, como una red que se despliega en función de las elecciones y acciones de los usuarios. El público dejó de ser un receptor pasivo para convertirse en agente crítico frente a los relatos, un intercambio de opiniones, chats de respuestas y likes que re-significan el propósito de la narración y la manera de comprender las historias.

Aunque existe la tendencia a pensar que lo interactivo corresponde a los software computacionales, informáticos o digitales, la verdad es que esa pulsión por tomar parte en la estructura narrativa ha estado presente desde hace tiempo. En los años ochenta, los libros de *Choose Your Own Adventure / Elige tu propia aventura*, (Edward Packard, 1979) ya permitían que los lectores decidieran diferentes desenlaces, saltando entre páginas y enfrentándose a múltiples finales posibles. Si bien aquellos libros no tenían pantallas ni motores gráficos, ya contenían la intuición de que las historias podían abrirse como caminos en un bosque, en vez de cerrarse como estructuras fijas o rectas argumentativas. Lo que hoy hacen los videojuegos, las realidades inmersivas o las experiencias transmedia es llevar esa intuición mucho más lejos, apoyados en recursos tecnológicos que amplifican la actividad del usuario y la profundidad de la experiencia ante el mundo narrativo digital.

En este terreno comunicativo, los videojuegos pueden ampliar la interacción con otros usuarios, una de las aportaciones más influyentes es propuesta por De la Peña et al. (2010), quienes conceptualizan el “periodismo inmersivo” como una forma de contar noticias de tal manera que ,el usuario pueda vivirlas en primera persona. Los autores explican que “la ilusión de estar y actuar en un lugar remoto (PI), la verosimilitud de las reacciones del mundo virtual (Psi) y la sensación de poseer un cuerpo en el espacio narrativo (BO) son condiciones fundamentales para generar respuestas como si fueran reales” (De la Peña et al., 2010, p. 292). Estos pilares han marcado la manera en que comprendemos la presencia en entornos interactivos. De otro modo, Mel Slater investigador reconocido en el campo de la realidad virtual ha insistido en que lo importante no es replicar la realidad con exactitud, sino generar la ilusión suficiente para que el usuario reaccione “como si estuviera allí” (Slater, 2009, p. 355). Esa tensión entre ilusión y consciencia constituye el potencial de las estrategias interactivas. Sin embargo, los videojuegos no están exentos de debate, una ilusión demasiado realista puede desbordar al usuario, provocando reacciones físicas como mareo o ansiedad.

Domínguez (2013) complementa esta discusión desde otra perspectiva al hablar de la “retórica inmersiva” y de cómo la interfaz funciona como un guía visual que permite la experiencia del usuario. El autor señala que “la composición de la interfaz como un marco único, el estilo gráfico realista y el movimiento por continuidad son condiciones que refuerzan la percepción de inmersión” (Domínguez, 2013, p. 39). Si en la pintura renacentista el marco delimitaba la ventana al mundo representado, y en el cine, el encuadre se volvió la unidad básica de la configuración audiovisual, en las experiencias interactivas dichas estrategias son dinámicas. El usuario no observa desde afuera, sino que mueve ese marco con su propio cuerpo, decidiendo a dónde mirar y cómo actuar. Domínguez además señala que esta retórica corporal se acentúa en el vínculo visual y sonoro así, como en las acciones disponibles al manipular objetos, tomar decisiones, moverse en una dirección o dar continuidad a una estrategia de logro en los desafíos digitales. Lo que antes era una composición cerrada, fija de la imagen ahora se reorganiza constantemente en el despliegue de la interacción tecnológica. Este planteamiento se acerca a lo propuesto por Jenkins (2003), donde los usuarios deben explorar los diferentes finales en la cultura digital.

La teórica de medios digitales Janet Murray (2016) lleva estas ideas a un extremo más radical. Para ella, el verdadero reto de las narrativas interactivas está en pensar en el cuerpo del visitante encarnado en el espacio virtual. En su manifiesto afirma que “la primera regla del diseño en realidad

virtual es pensar en el cuerpo del usuario en el espacio” (Murray, 2016, p. 7). Propone abandonar convenciones heredadas del cine, como la música no diegética o los cortes de montaje, porque considera que rompen la continuidad de la experiencia. Murray defiende que todo lo que ocurra en el relato debe estar vinculado a la acción del usuario, de manera que la inmersión no se vea interrumpida por elementos externos. Esta visión purista, ha recibido críticas sobre estas estrategias de inmersión. El diseñador y teórico Eric Zimmerman ha señalado que “el diseño interactivo no debe renunciar a las herramientas narrativas tradicionales, sino repensarlas dentro de un marco de participación” (Zimmerman, 2004, p. 160), lo que implica que ciertos recursos cinematográficos sí pueden coexistir con la interactividad, siempre que se adapten inteligentemente. Incluso los cortes o transiciones pueden servir para guiar la atención o intensificar la emoción. Aquí emerge un debate valioso: ¿las narrativas interactivas deben cortar de raíz con el cine y la literatura, o más bien reapropiarse de esas tradiciones para reinventarlas?

Dolan y Parets (2016) ayudan a organizar este terreno al proponer que la relación del usuario con la narrativa no es uniforme, en tanto éstos, se mueven en un espectro de roles. Afirman que “los usuarios pueden ocupar posiciones que van desde observadores pasivos hasta participantes activos que alteran significativamente la trama” (Dolan & Parets, 2016, p. 74). A veces, el usuario es un observador pasivo que consume la experiencia sin alterarla, como quien mira una transmisión en Twitch (Plataforma para hacer emisiones en vivo) sin participar en el chat (Espacio para interactuar en tiempo real con el streamer y otros usuarios en la transmisión). Otras veces, es un observador activo que explora elementos secundarios sin cambiar la trama principal, como sucede al revisar documentos ocultos en un videojuego. También puede ser un participante pasivo, presente en el mundo pero con acciones limitadas, como en un recorrido virtual en 360°. Finalmente, puede ser un participante activo cuyas decisiones alteran el curso del relato, como ocurre en experiencias narrativas ramificadas del estilo del videojuego *Detroit: Become Human* (2018). Esta tipología muestra que la interactividad es dinámica, guarda un conjunto de posibilidades en distintos niveles de agencia para el jugador. Murray (2016) privilegia el último de estos roles, pero Dolan y Parets (2016) recuerdan que incluso los otros modelos de interacción en los videojuegos generan formas válidas de experiencia.

En esa tipología de interactividad, Maschio (2017) propone un giro aún más profundo al hablar del paso del storytelling al storyliving, es decir “el objetivo de la narrativa inmersiva no es solo contar una historia, sino producir la sensación de estar viviendo la historia” (Maschio, 2017, p. 112). La

diferencia es crucial: mientras el storytelling se recuerda como un relato ajeno, el storyliving se archiva en la memoria personal como si se tratara de un acontecimiento real. Aquí la narrativa interactiva se convierte en una extensión de las experiencias biográficas del narrador y las expectativas del espectador, y plantea una pregunta: si una experiencia en realidad virtual o en un videojuego deja huellas emocionales semejantes a las de la vida real, entonces las narrativas interactivas ya no son solo ficciones, sino experiencias que moldean la memoria y la subjetividad.

Lo que da lugar al cuestionamiento sobre el impacto emocional que dejan estas herramientas interactivas en la construcción de nuestra identidad, abriendo la posibilidad de un análisis más profundo sobre las emociones que emergen en las audiencias frente a estas experiencias. En este proyecto, estas reflexiones se articulan con los escenarios educativos donde se disponen las narrativas interactivas, entendidas no solo como dispositivos tecnológicos, sino como espacios de intercambio de experiencias dentro de la cultura gamer, donde lo vivido, lo sentido y lo compartido configuran nuevas formas de aprender, recordar y construir identidad.

Jenkins (2003) aporta otro ángulo decisivo al hablar de narrativas transmedia, donde la historia se despliega en múltiples plataformas y cada una aporta un fragmento único. Afirma que “en una narrativa transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de manera que una historia puede introducirse en el cine, expandirse en la televisión, profundizarse en una novela y explorarse en un videojuego” (Jenkins, 2003, p. 98). Esta lógica expande la interactividad más allá de un solo dispositivo como el relato puede continuar en un cómic, prolongarse en un videojuego, discutirse en un foro en línea y resignificarse en un streaming en Twitch. Scolari (2018) retoma esta idea, quien participa en estas narrativas debe comprender la alfabetización transmedia es decir “los usuarios deben aprender a leer, interpretar y co-crear contenidos en múltiples lenguajes y plataformas” (p. 42). La interactividad, entonces, no depende únicamente del diseño, sino también de la capacidad de las comunidades para integrar piezas dispersas y construir sentido a partir de fragmentos.

Ejemplos recientes permiten aterrizar estas discusiones. *Bandersnatch* (2018), la película interactiva de Netflix, ofreció al espectador la posibilidad de elegir el rumbo de la trama. Sin embargo, las críticas señalaron que la agencia era limitada, las decisiones no siempre modificaban sustancialmente el relato, y las transiciones entre opciones podían romper la ilusión inmersiva. Desde Domínguez (2013), se puede decir que cumplía con la condición de ofrecer opciones alternativas al relato, pero desde la mirada de De la Peña et al. (2010) el sentido de encarnar un cuerpo era casi nulo, ya que no había un avatar ni una primera persona. En este sentido, Janet

Murray (2016) permitiría entender que las interrupciones entre decisiones afectan la continuidad de la experiencia, haciendo visible el artificio narrativo y debilitando la sensación de inmersión. A su vez, Maschio (2017) pondría en duda que se trate realmente de *storyliving*, ya que, aunque el espectador elige, no llega a sentir que habita plenamente la historia, sino que más bien percibe una simulación de elección que no siempre se traduce en consecuencias significativas. En contraste, el videojuego *Detroit: Become Human* (2018) llevó la agencia del jugador a un nivel mucho mayor, permitiendo que cada decisión alterara el rumbo de la historia y mostrando un mapa de nodos que hacía visible la complejidad de las ramificaciones narrativas. Aquí se ejemplifica con claridad la graduación de roles de Dolan y Parets (2016) y, sobre todo, se manifiesta el *storyliving* descrito por Maschio (2017): el jugador recuerda sus elecciones como parte de su propia biografía, cargadas de emoción y consecuencia.



Imagen 10. Extraído de *Detroit: Become Human*, por Quantic Dream (2020), Steam, [https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit\\_Become\\_Human/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/?l=spanish)

Otras experiencias, como la plataforma Twitch (2011) o el videojuego VRChat (2017), llevan el fenómeno aún más lejos. Allí no se trata de seguir un guion predefinido, sino de generar relatos emergentes a partir de la interacción colectiva. Cada transmisión, cada conversación o cada encuentro entre usuarios produce una narrativa irrepetible. Este es el terreno que Jenkins (2003) vislumbró y que Pierre Lévy teorizó como “inteligencia colectiva” (1997, p. 29), un relato no

pertenece a un solo autor sino a una comunidad en acción, donde la distinción entre emisor y receptor se difumina por completo. En estas plataformas, la interactividad se convierte en co-creación y la narrativa ya no está diseñada de antemano, en tanto, se construye durante la práctica misma de interacción.

Todo esto postula el ingreso a tecnologías con inteligencia artificial y dispositivos generativos que prometen llevar las narrativas interactivas a un nuevo nivel, con personajes capaces de conversar libremente con los usuarios, tramas que se adaptan en tiempo real y experiencias de co-creación junto a la máquina. Sin embargo, también aparecen desafíos porque no todos los usuarios cuentan con las competencias transmedia necesarias para integrarse a estas experiencias tecnológicas (Scolari, 2018), y existe el riesgo de una fatiga hacia la interactividad, pues a veces el usuario no quiere decidir constantemente, sino entregarse a la pasividad, como recuerdan Dolan y Parets (2016).

En síntesis, las narrativas interactivas no pueden reducirse a una cuestión técnica. Son un fenómeno globalizado en el que se entrecruzan la psicología de la inmersión (De la Peña et al., 2010; Slater, 2009), la gramática de la interfaz (Domínguez, 2013), la radicalidad encarnada (Murray, 2016), la tipología de roles (Dolan & Parets, 2016), la vivencia subjetiva del storyliving (Maschio, 2017) y la lógica colectiva de lo transmedia (Jenkins, 2003; Scolari, 2018). Entre estos referentes se teje un campo teórico que nos ayuda a comprender que narrar en la era digital no es solo contar historias, sino abrir mundos que se habitan, se negocian y se configuran como parte de los recuerdos y la memoria. El gran desafío, por tanto, no será solo tecnológico, sino aprender a diseñar y habitar estos mundos narrativos de manera ética, accesible y significativa, encontrando ese delicado equilibrio entre la agencia transformadora y el derecho a la contemplación.

#### **2.4. Educación y videojuegos**

Hablar de educación hoy significa hacerlo en un terreno lleno de tensiones. La escuela todavía conserva un lugar central para el aprendizaje y la socialización, aunque ya no es el único espacio donde se reconocen dichos elementos de desarrollo humano. En mi experiencia, el conocimiento circula en múltiples escenarios como en la calle, en las conversaciones con los amigos, en los foros digitales y, de manera muy particular, en los videojuegos. La pregunta que surge entonces es cómo comprender esos procesos de aprendizaje que no están organizados bajo los marcos de la educación formal. Como un panorama amplio a este interrogante se presentan los aportes desde la educación en cultura digital, las teorías de la comunicación y los estudios sobre videojuegos, donde autores

como Jesús Martín-Barbero, Henry Jenkins, Carlos Scolari y James Paul Gee han desarrollado aportes teóricos e investigativos para comprender cómo el aprendizaje se desplaza hacia entornos mediáticos, participativos y experienciales.

La pedagoga Inés Dussel y el investigador Eduardo Pulfer (2020) señalan que “*no podemos pensar la educación actual sin tener en cuenta la centralidad de los medios digitales en la producción y circulación de saberes*” (p. 15). La escuela ya no puede concebirse al margen de plataformas, algoritmos y un flujo constante de información que se multiplica en ambientes digitales. Los autores subrayan además que la pandemia de COVID-19 aceleró una transición que ya estaba en marcha la de una educación mediada por tecnologías digitales y cada vez más marcada por la inmediatez de los medios masivos (Dussel y Pulfer, 2020). Dentro de este panorama, los videojuegos aparecen como uno de los entornos más significativos para quienes crecimos en la cultura digital, no porque sustituyan la escuela, sino porque ofrecen otra forma de relación con el conocimiento, basada en la interactividad.

El antropólogo Carles Feixa (2010) explica esta distancia cuando afirma que “*la escuela y la cultura juvenil constituyen un matrimonio mal avenido, marcado por conflictos en torno a la disciplina, el tiempo y los lenguajes*” (p. 47). Los videojuegos forman parte de esa cultura juvenil que con frecuencia la escuela no sabe cómo interpretar e integrar en didácticas de aprendizaje significativo. En mi caso, siempre percibí un contraste entre lo que ocurría en el aula (ejercicios rígidos, evaluaciones repetitivas y poco motivadoras) y lo que encontraba al llegar a casa frente a la consola o el computador, una invitación a enfrentar problemas y tomar decisiones que tenían consecuencias inmediatas. Esa diferencia confirma la observación de Feixa, ya que la educación puede producirse en espacios que la institución escolar no logra reconocer como tales.

El pedagogo Seymour Papert (1993) fue uno de los primeros en destacar que el conocimiento se construye en la acción. Según él, “*la mejor manera de aprender es involucrarse activamente en la construcción de algo externo a uno mismo: un castillo de arena, un poema, una teoría computacional*” (p. 142). Su propuesta de “construccionismo” plantea que el aprendizaje ocurre cuando el sujeto experimenta, diseña y prueba en interacción con su entorno. Esta concepción se refleja con claridad en los videojuegos, donde la acción se convierte en el principal medio para aprender. Desde niño descubrí que podía comprender más sobre lógica, estrategia y creatividad jugando de manera más dinámica que resolviendo ejercicios en un cuaderno. La sensación de experimentar y equivocarse en un entorno seguro, para luego corregir y avanzar, se convirtió en

una lección fundamental. Era un sistema que respondía a mis elecciones y me mostraba sus consecuencias, puesto que allí no había una figura de autoridad que dictara respuestas.

El lingüista y educador James Paul Gee (2004) coincide en que los videojuegos son entornos de aprendizaje sofisticados. Afirma que *“los videojuegos son, al menos en potencia, la mejor muestra de principios de aprendizaje bien diseñados”* (p. 6). Según su análisis, los juegos enseñan porque plantean desafíos graduados en dificultad, generan retroalimentación inmediata y ofrecen contextos donde cada acción tiene un sentido. Un ejemplo concreto de mi experiencia personal es el aprendizaje del inglés. Ocurrió en las horas de clase escolar, al mismo tiempo complementándose en los juegos de rol y aventuras digitales. La necesidad de comprender menús y diálogos para seguir jugando me llevó a traducir, memorizar expresiones y relacionarlas con acciones dentro del juego. Así confirmé lo que Gee (2004) plantea, el aprendizaje se da en situaciones donde la comprensión es condición para continuar con la experiencia lúdica.

De esta manera, los videojuegos actúan como mediadores de aprendizajes prácticos, afectivos y sociales. Aunque estos procesos ocurran fuera de la escuela, tienen un impacto profundo en quienes los viven. La clave se encuentra en la experiencia misma de jugar, que convierte la educación en una práctica situada, emocional y significativa, en sintonía con las epistemologías artísticas planteadas por Julia Barco (2024), donde el conocimiento se construye desde la experiencia sensible, el hacer y la relación con el entorno, más que desde estructuras exclusivamente racionales o formales.

Sin embargo, este aprendizaje activo rara vez se da en solitario. Los antropólogos Jean Lave y Etienne Wenger (1991) introdujeron la noción de comunidades de práctica para explicar cómo el conocimiento se produce en la interacción. Afirman que *“la participación en una práctica social es la condición esencial para el aprendizaje”* (p. 29). Esto significa que uno aprende no solo recibiendo información, también participando en dinámicas colectivas que transforman la manera de pensar y de actuar. Los videojuegos crean de manera natural esas comunidades, porque invitan a compartir experiencias y construir saberes colectivos. Recuerdo mis primeras experiencias jugando en línea, cuando otros jugadores me compartían estrategias, trucos y consejos. No había un jugador que lo supiera todo, sino una multiplicidad de voces que colaboraban para que la experiencia colectiva funcionara. En foros, clanes o chats de Discord, el aprendizaje dinámico se entrelaza con lo lúdico y el conocimiento surge de la interacción constante con otros jugadores.

El teórico de los medios Henry Jenkins (2006) complementa esta visión cuando explica que *“la cultura participativa representa un cambio en la relación entre productores y consumidores, pues*

*estos últimos pasan a ser participantes activos que interactúan con el contenido mediático”* (p. 137). Los videojuegos encarnan esa lógica porque quienes juegan no se limitan a recorrer mundos diseñados por otros, lo que hacen en realidad es generar guías, modifican reglas y producen relatos paralelos entre los jugadores desde sus propias experiencias. En este entorno aprendí más sobre algunos juegos compartidos en foros o wikis, espacios creados por quienes dedicaron horas a producir tutoriales, reseñas o análisis sobre estrategias que complementan el mismo juego. Ese aprendizaje digital enriquecía mis habilidades como jugador y también me permitió comprender cómo el conocimiento circula de manera distinta en los entornos virtuales. Allí cada aporte individual fortalece la estructura del colectivo que, a su vez, retroalimenta la experiencia de otros participantes.

Este potencial creativo y participativo, sin embargo, no está libre de tensiones. En un entorno dominado por la velocidad de los medios masivos, como advierten Dussel y Pulfer (2020), los aprendizajes pueden verse atrapados en la lógica de la inmediatez. La cultura digital, marcada por la circulación acelerada de información, moldea también los tiempos del aprendizaje. En mi experiencia como jugador, lo he percibido en la presión por consumir la última actualización como una progresión fácil en los juegos, digerida por tutoriales que me llevan a seguir el ritmo de publicación sobre los contenidos digitales que circulan sin pausa. Bajo esta inmediatez, se cuestiona el fácil acceso a la información y el riesgo de producir aprendizajes superficiales o desechables.

Por eso es necesario una postura crítica frente a los conocimientos digitales, donde los videojuegos pueden expandir las lógicas del aprendizaje a través de la práctica, la colaboración y la co-creación entre los participantes, así como logren cuestionar las dinámicas de consumo acelerado de la información y los avances tecnológicos que apremian a los videoplayers. De lo contrario, lo educativo se diluye en un flujo interminable de novedades y recompensas instantáneas que poco reconocen los procesos de formación que los ambientes digitales favorecen entre ellos los videojuegos, los foros, las wikis, las comunidades en Discord y los creadores de contenido.

El filósofo de los medios Ian Bogost (2007) ofrece otra clave para comprender cómo los videojuegos enseñan al proponer el concepto de retórica procedimental, con esta noción se refiere a la capacidad de los videojuegos para argumentar y transmitir aprendizajes a través de sus reglas y sistemas. Según él, *“los videojuegos hacen argumentos no a través del lenguaje verbal, sino mediante la representación de procesos”* (p. 29). Esto significa que lo educativo se encuentra vinculado a discursos y ambientes externos de las instituciones, en dinámicas que derivan de la

interacción entre la mecánica del juego y las estrategias de los jugadores. Cuando paso horas en un simulador o en un juego de estrategia, no solo me divierto, también asimilo lógicas de gestión, planeación y toma de decisiones que difícilmente habría aprendido de otra manera. El aprendizaje surge de experimentar con sistemas complejos y descubrir sus patrones.

En una línea complementaria, las investigadoras Morales y San Cornelio (2016) reflexionan sobre los serious games y plantean que *“la jugabilidad educativa requiere encontrar un equilibrio entre el objetivo formativo y la experiencia lúdica, de modo que ninguno de los dos elementos anule al otro”* (p. 42). Cuando los contenidos escolares toman prioridad sobre las dinámicas lúdicas, el juego pierde atractivo, y cuando se privilegia la diversión corre el riesgo de diluir su dimensión educativa. Ese equilibrio es fundamental para pensar la relación entre educación y videojuegos, donde lo valioso es el reconocimiento de la experiencia lúdica que abre caminos de aprendizaje inesperados.

En conclusión, hablar de educación y videojuegos no se limita a difundir herramientas prácticas sobre los sistemas tecnológicos o informáticos, sino en reconocerlos como un espacio híbrido de formación entre los roles de enseñanza y aprendizaje con los saberes digitales. De esta manera se aprende a habitar el error, colaborar con otros, cuestionar sistemas y crear significados propios en la práctica lúdica. Esta tensión entre los modelos de aprendizaje escolar y las tecnologías educativas invita a reconocer en los videojuegos los elementos que potencian los aprendizajes significativos.

En este sentido, el feedback inmediato, la progresión por niveles, el aprendizaje basado en proyectos y la creación de comunidades de práctica podrían enriquecer las pedagogías y didácticas contemporáneas vinculadas a las innovaciones digitales, transformando la educación en experiencias críticas de aprendizaje mediadas por dinámicas interactivas y tecnologías digitales. Para la presente investigación esta perspectiva es esencial porque permite leer los videojuegos como escenarios de reflexión para los maestros en diferentes campos disciplinares como sugiere la experiencia que vincula los videojuegos y las dinámicas interactivas con reflexiones pedagógicas dentro de la educación.

De este modo, como Licenciado en artes visuales vinculo ejes de reflexión sobre la identidad de los jugadores y la construcción colectiva la cultura gamer que se entrelazan con aprendizajes críticos a nivel individual y colectivo entre Elos participantes. En un mundo dominado por la inmediatez y el consumo rápido, los videojuegos pueden ser tanto dispositivos de aceleración como oportunidades para recuperar el valor de la experiencia compartida, de la pausa en medio de esta aceleración

digital y del sentido emocional, motivacional y actitudinal que solo emerge al jugar.

### **CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA: Configuraciones.**

#### Introducción

Este capítulo presenta la metodología empleada en el desarrollo del proyecto. Más que un conjunto de procedimientos rígidos, se trata de un proceso que se construye desde la experiencia, el diálogo y la escucha de las narrativas vinculadas a la cultura gamer.

A partir de enfoques biográfico-narrativos, etnográficos y audiovisuales, se propone un acercamiento a las formas en que las personas recuerdan, habitan y comparten sus experiencias con los videojuegos. En este sentido, las técnicas empleadas —como las entrevistas, el uso de imágenes, el gameplay y la narrativa interactiva— funcionan como espacios de mediación que permiten reconocer la dimensión sensible, colectiva y formativa de estas vivencias.

De esta manera, la metodología se entiende como un entramado de prácticas que articulan reflexión, creación y experiencia, situando la cultura gamer como un campo desde el cual es posible pensar procesos educativos en relación con la memoria, la identidad y las formas de narrarse.

#### **3.1. Biográfico Narrativo**

Desde el inicio comprendí que este trabajo no podía desarrollarse sin las voces de otros. Aunque parte de mi propia experiencia, lo que me interesa es cómo la vida gamer se narra en plural desde cómo se recuerda, se revive y se comparten las experiencias en los video juegos. El eje biográfico-narrativo me permite escuchar, recolectar y resignificar las experiencias de otros como parte de una memoria compartida.

Como plantean Bolívar, Domingo y Fernández Cruz (2001), investigadores en el campo de la educación y las ciencias sociales, el enfoque biográfico-narrativo “permite comprender cómo las personas dan sentido a su experiencia vital a través del relato” (p. 12). En mi caso, esa experiencia

vital está atravesada por consolas, juegos y pantallas, pero también por rituales, frustraciones, afectos y relaciones. En este sentido, las entrevistas son semi estructuradas, son espacios personales para reconstruir su historia en relación con los videojuegos, en cada relato emergen recuerdos, metáforas, duelos y aprendizajes que se integran en ejes comunes para la comunidad gamer que participa en el proyecto.

Uno de los participantes, Kiriomy menciona esta condición fundamental para el presente trabajo:

“Hay momentos en los que los videojuegos funcionan como refugio, un respiro, digamos que una pausa del mundo real. A veces uno solo quiere conectar con otro lugar. Me pasó con *Elden Ring* (videojuego de acción y rol desarrollado por FromSoftware y lanzado en 2022 para consolas y PC). Hay semanas en las que tengo la cabeza vuelta nada, y lo único que hacía era abrir el juego, pero no para avanzar ni pelear, sino para quedarme ahí quieto, mirando. A veces solo caminaba, me sentaba en algún lugar bonito del mapa y ya. Como si necesitara ese mundo para poder respirar un ratito. No era para olvidarme de todo, era más como para sostenerme mientras pensaba. Y pensándolo bien, creo que son algunos de los momentos en los que pienso que los juegos no solo son para distraerse. *Elden Ring* me acompañó. Fue mi forma de habitar el dolor sin rendirme, de encontrar algo de belleza en medio del caos. Y eso, para mí, fue muy humano.”  
(*Testimonio del investigador junto a Dikii uno de los participantes, 2025*).

Esa narración, tan emocional y honesta, reafirmó que los videojuegos son escenarios donde se despliegan vivencias profundas, territorios emocionales que acompañan a las personas en momentos críticos, incluso sin necesidad de acción o meta. A veces basta con estar ahí, caminando, reconociendo belleza, teniendo tiempo y espacio para respirar.

Leonor Arfuch (2002), teórica argentina de la comunicación y el discurso, habla de estas narrativas como parte de lo que ella denomina el “espacio biográfico”: un lugar discursivo donde se configura la identidad a partir de la memoria y la palabra. Para ella, “la subjetividad se construye narrativamente” (p. 57), y eso se manifiesta cada vez que escucho un testimonio. Ser gamer implica narrarse a través del juego. Por ejemplo, en las entrevistas emergen relatos como: “llegaba del colegio y lo primero que hacía era prender el computador para jugar, era como mi momento”, “jugaba con mi hermano y era la única forma en que compartíamos tiempo”, o “aprendí muchas palabras en inglés jugando, porque quería entender qué decían los personajes” (Participantes, entrevistas en Discord, 2026).

Siguiendo las ideas de Arfuch, las narrativas comparten un espacio biográfico. En ese mismo primer encuentro, las palabras de Machan, uno de los participantes, respondieron a la pregunta “¿por qué hablar de quienes juegan?” diciendo:

“...es importante hablar, porque muy pocas veces se toma, o sea, se dice o se demuestra la... como las enseñanzas y el desarrollo que nos dan, sí, como personas, en lo que nos influye. Y pues no sé, digamos, por ejemplo, yo le tengo mucho cariño a *Outer Wilds* (videojuego de exploración espacial y rompecabezas desarrollado por Mobius Digital y lanzado en 2019), porque me enseñó como que hay que disfrutar los momentos y las personas.”

*(Testimonio de uno de los participantes, 2025).*

Me pareció muy potente cómo lo dijo, sin solemnidad ni sobre intelectualización, pero con una claridad emocional que difícilmente podría surgir de otro lugar. Estas entrevistas no solo son fuentes para la investigación, sino también encuentros de saberes y sensibilidades que pueden reconocidas como conocimiento en el campo de la educación artística y cultural. En relación al tono de este relato se crea una relación con el lenguaje gamer, desde su condición informal, referencial y con códigos compartidos propios de las interacciones en los video juegos y plataformas gamer. En muchos casos, los relatos mezclan el español con términos en inglés, memes, gestos y silencios. De manera que, el relato oral y los códigos propios de la cultura gamer conviven, los cuales hacen parte del material vivo con el que se escribe el presente trabajo.

Por eso decidí no forzar una estructura rígida en la entrevista ni una escritura excesivamente formalizada. Como plantean Bolívar et al. (2001), es clave “dar espacio a la espontaneidad, a la reconstrucción libre de la experiencia” (p. 45). Me interesa más lo que emerge en los encuentros que lo que se controla o se busca encontrar desde una mirada investigativa. A veces lo más potente surge cuando alguien se ríe al recordar un *bug* absurdo, o se queda en silencio al evocar una escena emocional. Esas grietas entre las narrativas también revelan la textura sensible de la memoria gamer y abren caminos para comprender cómo se construye identidad a través del juego.

### **3.2. Etnografía y autobiografía audiovisual (Parte del 2)**

En esta investigación recojo relatos verbales junto con gestos, pausas, entornos digitales, imágenes compartidas, fragmentos de gameplay y expresiones visuales que comunican tanto

como las palabras. Mi forma de trabajar se desarrolla desde una lógica visual entendida como una manera de habitar y construir conocimiento a partir de los elementos sensibles presentes en cada historia de vida. En esa intersección se entrelazan la etnografía visual y lo que denomino una narrativa interactiva.

Dicha posición se define desde la participación colectiva, donde escucho, convoco, creo y comparto las experiencias personales y de los participantes del proyecto sobre la cultura gamer, al compartir las dinámicas e investigación y la creación de mediaciones narrativas desde las sensibilidades que tejen los relatos como parte de una práctica reflexiva y situada alrededor de los video juegos. La antropóloga Sarah Pink (2007) plantea que la etnografía visual implica una co-construcción del sentido, donde la imagen y la experiencia permanecen entrelazadas. Según la autora, lo visual puede producir conocimiento a través de la participación en contextos significativos, una idea que encuentro esencial durante el proceso de investigación. En este trabajo, las imágenes, las capturas de pantalla, los mapas de juego y las ilustraciones se entienden como huellas de una experiencia compartida que continúa transformándose con la mediación educativa y los encuentros que disponen un debate abierto hacia las narrativas que configuran el campo de análisis entre la práctica pedagógica y la cultura gamer.

Cada fragmento de videojuego o imagen compartida por los participantes abre un nuevo nivel de comprensión. En muchos casos, una escena o referencia visual desencadena el relato antes de que aparezcan las palabras. Así, la investigación fluye entre lo dicho y lo mostrado, entre el lenguaje y la imagen, en un movimiento constante de ideas y reflexiones sobre los aportes de este proceso al rol docente en la educación artística y cultural.

Este enfoque se conecta con las reflexiones del teórico del cine documental Michael Renov (2004), quien describe la dimensión subjetiva del documental como un modo de narrar en el que el yo participa de manera activa en la construcción del relato. Aunque mi proyecto no adopta un formato documental convencional, comparte esa lógica autobiográfica en la que mi voz y la de los interlocutores se entrelazan para configurar una narrativa común. Renov explica que los formatos audiovisuales abren posibilidades expresivas y éticas para narrar al yo y al otro sin convertirlos en categorías fijas. Esta perspectiva se incluye en el diseño de la narrativa interactiva como mediador de la experiencia biográfica y audiovisual que permite un acercamiento a entornos reflexivos sobre la cultura y la educación, en ámbitos que permean la construcción de una memoria afectiva sobre

los relatos, las experiencias sonoras y visuales que se vinculan a los intereses investigativos sobre las narrativas biográficas.

Un ejemplo que ayuda a profundizar el enfoque metodológico del proyecto es el documental *La singular vida de Ibelin* (Ree, 2024), que narra la historia de Mats Steen, un joven noruego con distrofia muscular que encontró en *World of Warcraft* (videojuego multijugador en línea de rol, ambientado en un universo de fantasía y desarrollado por Blizzard Entertainment en 2004) un espacio de conexión, identidad y amistad. A través de su avatar, llamado Ibelin, Mats vivió experiencias sociales profundas que sus padres descubrieron solo después de su muerte, cuando comenzaron a recibir mensajes de sus compañeros virtuales. La historia revela el poder de los mundos digitales para generar sentido, vínculos y reconocimiento en quienes los habitan, como lo señaló también el reportaje de *Vogue España* (2024).

El presente proyecto, encuentra cierta resonancia con el documental de Ibelin, dado que el juego se convierte en un espacio para sostener emocionalmente a quien participa, para construir identidad y para narrar aquello que de otro modo permanecería silenciado. Al igual que Mats, algunos participantes se expresaron a través de sus avatares o personajes, compartieron recuerdos en los que el acto de jugar se unía a emociones persistentes, imágenes guardadas y rituales cotidianos.

### **3.3. Técnicas e instrumentos para la investigación.**

#### **1. Gameplay como archivo narrativo**

El gameplay dentro de esta investigación se asume como una práctica sensible de memoria. Cada partida, grabación o transmisión es una forma de archivo que conserva gestos, reacciones, atmósferas y vínculos. Lo que ocurre en pantalla tiene una dimensión narrativa, pero también una emocional y relacional.

Henry Jenkins (2006) propone que la cultura de la convergencia transforma al espectador en participante. En este sentido, observar o compartir un gameplay se convierte en una forma de pertenencia; un modo de habitar los relatos digitales. Cada video, clip o recuerdo del juego activa una conversación entre quien juega, quien observa y quien recuerda.

El gameplay, en este proyecto, funciona como un espacio de inscripción afectiva. Reúne fragmentos de vida, experiencias compartidas en línea, frustraciones y descubrimientos. Ver un

gameplay, o revisitarlo, es revivir un momento específico que adquiere sentido en relación con otros.

En este marco, el gameplay se aborda como **archivo narrativo en movimiento**, un territorio donde el tiempo se pliega y los recuerdos se hacen visibles. Este material es también una fuente para la creación audiovisual, un detonante para construir escenas animadas o secuencias ilustradas que amplían su lectura emocional.

## **2. Archivo construido desde la memoria colectiva**

El archivo en este proyecto no se limita a la acumulación de documentos o registros, sino que se entiende como un **espacio vivo de resonancia**. Inspirado en el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg (1927), se concibe como un conjunto de imágenes, voces y fragmentos que dialogan entre sí para construir constelaciones de sentido. Warburg organizó su atlas como una serie de paneles donde imágenes de diferentes épocas se colocaban una al lado de la otra, revelando vínculos invisibles. Esa misma lógica atraviesa la metodología de este proyecto: el archivo se dispone como un mapa de memorias, un tejido de relaciones entre lo íntimo, lo digital y lo colectivo.

Cada captura de pantalla, fragmento de entrevista, nota escrita o ilustración forma parte de ese mosaico. Las combinaciones no responden a una cronología ni a una jerarquía, sino a afinidades afectivas y visuales. Las conexiones emergen desde la experiencia y la emoción compartida.

Trinh T. Minh-ha (1991) plantea que el documental re-imagina la realidad, produciendo nuevas formas de conocimiento a través de la mediación audiovisual. El archivo, en este sentido, se convierte en una herramienta de creación. Permite reordenar el pasado y construir nuevas memorias a partir de los materiales recolectados.

En el proceso, este archivo se amplía constantemente. Cada encuentro, conversación o juego aporta un nuevo fragmento que se suma a la constelación, configurando una cartografía afectiva de la cultura gamer en Bogotá.

## **3. Entrevistas semiestructuradas**

Las entrevistas semiestructuradas constituyen un espacio de diálogo donde las experiencias individuales se transforman en narrativas compartidas. En lugar de aplicar una guía rígida, se

privilegia la conversación libre, la escucha atenta y la construcción conjunta del relato.

Jean-Claude Kaufmann (2006), sociólogo que destaca que la entrevista en el campo de las ciencias humanas es también una forma de relación y de coautoría. En esta investigación, ese vínculo es fundamental: las entrevistas, realizadas principalmente por Discord para activar recuerdos y emociones entre los participantes.

El relato oral se convierte en un territorio de evocación. Entre las voces de los jugadores y jugadoras, quienes tienen entre 20 y 30 años y son residentes en Bogotá— aparecen detalles del entorno, de los vínculos, de las rutinas y de los afectos. A veces los recuerdos se acompañan de risas, pausas o contradicciones, elementos que también forman parte del material analítico.

Las entrevistas son parte del archivo expandido que alimenta las piezas visuales y sonoras del proyecto. Los fragmentos más potentes, los que condensan afecto o imagen, se integran luego al guion de la narrativa interactiva.

Los participantes fueron seleccionados a partir de su vínculo activo con la cultura gamer, considerando experiencias relacionadas con videojuegos, participación en comunidades digitales y disposición para compartir relatos autobiográficos vinculados a sus experiencias de juego. Todos los participantes aceptaron el uso de entrevistas, voz e imagen mediante consentimiento informado institucional

#### **4. Narrativa interactiva**

La narrativa interactiva que surge de esta investigación se construye a partir de técnicas que articulan imagen, sonido e interactividad como formas de mediación de la experiencia. Más que organizarse bajo una lógica lineal, el relato se estructura como un sistema de recorridos posibles, donde el espectador asume un rol activo en la exploración de los contenidos. En este sentido, se retoman los planteamientos de Janet Murray (1997), quien entiende los entornos digitales como espacios donde la narrativa se configura a través de la participación, la agencia y la toma de decisiones.

Las técnicas empleadas incluyen el montaje fragmentado, la integración de testimonios, la ilustración y la disposición interactiva de escenas, entendidas como unidades que pueden ser recorridas de múltiples maneras. Cada elemento funciona como un nodo dentro de una estructura más amplia, permitiendo que la experiencia no sea única ni cerrada, sino variable y situada en la interacción del usuario.

De este modo, la narrativa no busca representar de forma lineal la cultura gamer, sino construir un espacio de exploración donde las memorias, experiencias e identidades se activan a través de la interacción. La plataforma se configura así como un entorno que no solo muestra, sino que permite habitar y recorrer las experiencias narradas, generando una relación directa entre quien interactúa y los relatos que emergen del juego.

## **5. Animación e ilustración como expresión sensible**

La narrativa interactiva que emerge de este proceso no se organiza únicamente por temas o categorías, sino por momentos de desarrollo: infancia, adolescencia, juventud y adultez. Cada uno de estos momentos articula experiencias, formas de jugar y maneras de pensar que configuran la identidad. Esta estructura permite comprender el recorrido del sujeto gamer como un proceso en transformación, donde las habilidades, decisiones y vínculos construidos en el juego dialogan con etapas específicas de la vida.

La animación y la ilustración son técnicas que permiten pensar visualmente las emociones y los recuerdos. Funcionan como un modo de análisis que se apoya en la intuición y la observación atenta. Cada dibujo o secuencia animada es una forma de pensamiento visual que traduce en imagen lo que las palabras no alcanzan a decir.

María Acaso (2013) plantea que el arte puede ser una estrategia para pensar el aprendizaje y la experiencia. Desde esa perspectiva, la creación artística en este proyecto no acompaña al análisis: lo constituye. Dibujar o animar una escena implica detenerse, escuchar nuevamente una voz, observar un gesto, sentir una atmósfera.

Las imágenes que surgen no ilustran los relatos, sino que los prolongan y los reinterpretan. Funcionan como un lenguaje paralelo que dialoga con los testimonios y los archivos. Al poner en relación los fragmentos de video, los dibujos y las animaciones, se construye una nueva forma de comprensión, donde el pensamiento emerge desde lo visual, lo afectivo y lo experiencial.

En conjunto, estas técnicas conforman un sistema de creación-investigación que articula memoria, juego, imagen y relato. Cada procedimiento no solo aporta datos o materiales, sino que abre caminos para pensar desde la experiencia, reconociendo que en el acto de jugar, recordar y crear también se produce conocimiento. Esta narrativa, al organizarse por etapas de vida, permite

entender cómo la relación con los videojuegos no es estática, sino que evoluciona junto con el sujeto, consolidando formas de identidad que se construyen en el tiempo a través del juego.

### **3.4. Diseño de la investigación:**

#### **Introducción:**

Se presenta el proceso de construcción metodológica a partir de autores de distintos campos que aportan y sustentan los ajustes y transformaciones del proyecto, en diálogo con los participantes durante la ejecución y organización de sus fases. En este recorrido, se incorporan algunos testimonios identificados a partir de las entrevistas como parte del desarrollo investigativo.

El diseño de esta investigación se configuró desde una práctica pedagógica reflexiva que entiende la investigación como un proceso vivo y en constante transformación. Más que responder a un esquema metodológico rígido, este proceso se construyó a partir de la experiencia, la escucha y el intercambio con los participantes. Cada encuentro se constituyó como un espacio de aprendizaje, donde la conversación y el juego operaron como recursos para pensar la memoria, la identidad y la cultura gamer desde una mirada sensible y colectiva.

El propósito general fue reconocer cómo los videojuegos, en tanto práctica cultural, abren caminos para comprender la formación de vínculos, la construcción de identidad y la configuración de memorias personales y colectivas. El diseño metodológico se organizó en fases que permitieron transitar desde la preconfiguración del campo hasta la interpretación narrativa de los relatos, manteniendo una relación constante entre el registro, la creación y la reflexión pedagógica.

#### **1. Previsualización del proceso**

El primer momento del proceso fue una fase de **previsualización** que permitió reconocer el campo de estudio antes de entrar formalmente en la investigación. Esta etapa surgió de manera espontánea durante una conversación en Discord con **Martín (Marjaquipi/Catoslow)**, **Fredy (Makoto/Neot)** y **César (EIDikii)**. Mientras compartía la lectura del anteproyecto, aparecieron reflexiones sobre cómo los videojuegos atraviesan las distintas etapas de vida y cómo las experiencias digitales configuran la identidad de los jugadores.

A partir de ese intercambio se delineó la idea de construir una memoria colectiva gamer, un relato compuesto por múltiples voces que diera cuenta de los afectos, las anécdotas y los aprendizajes compartidos en torno al juego. Uno de los momentos más significativos fue la frase de Marjaquipi:

“Yo prefería estar en mi praderita, en mi mundo de Minecraft, que estar en mi calle destapada propenso a vicios” (Marjaquipi, comunicación personal, 16 de enero de 2025).

Esa imagen sintetizó la potencia del videojuego como espacio de refugio y de creatividad, y marcó el inicio del trabajo con el grupo. La previsualización no solo permitió identificar a los posibles participantes, sino también definir una actitud metodológica basada en la cercanía, la confianza y la colaboración. Desde allí comenzó a trazarse el modo de aproximación al campo: la escucha activa, la conversación como herramienta de conocimiento y el juego como medio de exploración.

## 2. Estrategias

Uno de los aspectos más valiosos de esta investigación ha sido la manera en que se han dado los encuentros con los participantes. Desde el inicio se propuso que las entrevistas no fueran espacios rígidos y formales, sino escenarios donde la conversación fluyera en medio de dinámicas cotidianas. Por esa razón el primer momento de recolección ocurrió en el *Picnic gamer*, un encuentro presencial que mezcló juego, convivencia y memoria. Ese día entendí que los relatos podían aparecer con más fuerza en medio de la risa, de la música y de la interacción espontánea. Aunque las respuestas a las preguntas resultaron dispersas, la atmósfera de confianza y naturalidad le dio autenticidad al registro. Lo que encontré fue un aprendizaje sobre la importancia del ambiente y de la disposición lúdica como condiciones para que la memoria colectiva surja en las conversaciones.

Más adelante se desarrolló una entrevista sobre la infancia en un escenario igualmente cotidiano, una partida de juego casual. En medio de la dinámica fueron apareciendo recuerdos sobre los primeros contactos con consolas, los lugares donde se jugaba y los vínculos que se formaron alrededor de esas experiencias. Esa entrevista me confirmó que hablar de videojuegos mientras se juega no interrumpe el ejercicio investigativo, al contrario, lo fortalece porque sitúa a cada participante en el entorno que conecta directamente con su memoria.

Otro de los momentos se centró en la adolescencia y las comunidades. Allí el énfasis estuvo en cómo se tejieron lazos en cafés internet, grupos de amigos y comunidades digitales. La voz de los participantes empezó a abrir preguntas sobre pertenencia, sobre la importancia de compartir en grupo y sobre la manera en que los videojuegos acompañan procesos de identidad colectiva.

Cada uno de estos momentos muestra que el proceso de recolección es cambiante y se alimenta de la espontaneidad de los encuentros. La investigación avanza como un archivo vivo que se transforma con cada conversación, con cada gesto y con cada recuerdo compartido.

### 3. Planeación de experiencias

La planeación de las experiencias se construyó en torno a **objetivos y ejes temáticos** que guiaron cada conversación, entendiendo las entrevistas como situaciones de intercambio pedagógico. Cada encuentro fue diseñado para propiciar el diálogo, la evocación de recuerdos y la reflexión sobre las formas en que los videojuegos acompañan la vida cotidiana. La estructura general de las sesiones combinó momentos de apertura, preguntas introductorias y temas centrales vinculados a los ejes definidos.

Los objetivos específicos de la planeación fueron:

- Reconocer las memorias afectivas asociadas a los primeros contactos con los videojuegos.
- Comprender cómo la identidad gamer se configura en relación con la familia, los amigos y las comunidades digitales.
- Explorar las experiencias vinculadas al género, los estereotipos y la legitimación del juego como práctica cultural.
- Analizar los vínculos afectivos y sociales que se tejen en torno a las comunidades gamer.
- Identificar los espacios y materialidades del juego como lugares donde se inscriben recuerdos y aprendizajes.
- Reconocer los saberes y habilidades que emergen de la experiencia gamer desde una dimensión educativa y emocional.
- Reflexionar sobre las proyecciones de futuro y la memoria colectiva del grupo como parte de un archivo vivo.

Estos ejes temáticos orientaron el desarrollo de las entrevistas y permitieron articular las dimensiones más relevantes del fenómeno: juventud e identidad gamer, vínculos sociales y

comunidad, género y estereotipos, espacios y materialidades, vínculos afectivos, aprendizajes y memoria del futuro gamer.

La dinámica de conversación se construyó sobre la confianza y la empatía. Cada participante fue invitado a hablar desde su experiencia, sin pretensiones académicas, priorizando la autenticidad y el afecto. En este sentido, la entrevista se transformó en una experiencia estética y pedagógica que desbordó su carácter técnico para convertirse en espacio de creación colectiva.

#### 4. Recuperación de los testimonios

La fase de recuperación consistió en organizar, transcribir y clasificar los relatos surgidos de las conversaciones. Las entrevistas fueron registradas en audio y video, con el consentimiento de los participantes. Cada archivo fue nombrado según el seudónimo del jugador, la fecha de la sesión y el eje temático correspondiente.

El material recopilado se trató como parte activa del proceso creativo y de las reflexiones pedagógicas en torno al campo de la cultura gamer. La transcripción se realizó en conjunto con la IA Gladia escuchando atentamente las inflexiones de la voz, los silencios, las risas y las interrupciones propias del entorno digital. Estos elementos fueron considerados componentes expresivos de la memoria oral, tan significativos como las palabras mismas.

En paralelo, se organizaron **archivos visuales**: capturas de pantalla, fragmentos de gameplay, dibujos y esquemas de los entornos de juego. Todo este conjunto conforma un **archivo vivo y flexible**, ordenado por afinidades temáticas —Comunidad, Infancia, Juventud, Futuro y experiencia retro— en lugar de un orden cronológico. Esta forma de clasificación responde a la naturaleza fragmentaria y afectiva de la experiencia gamer, donde los recuerdos se activan más por resonancia que por secuencia.

#### 5. Análisis de las narrativas

El análisis se concibió como una lectura transversal de las narrativas de vida, orientada por tres categorías: memoria, identidad gamer y cultura gamer. Cada una fue abordada desde su potencial interpretativo, buscando comprender cómo los relatos individuales permiten reconocer procesos colectivos dentro de la cultura gamer en Bogotá. La memoria reunió experiencias vinculadas a la infancia, los primeros contactos con el videojuego y los contextos cotidianos de juego; la identidad

gamer permitió analizar las formas en que los participantes se reconocen, se representan y negocian su lugar dentro de esta cultura; y la cultura gamer puso en diálogo las dinámicas sociales, prácticas compartidas y significados construidos alrededor del videojuego.

El análisis se desarrolló como un reconocimiento de los participantes como actores sociales dentro del proceso investigativo, entendiendo cada encuentro como un espacio donde emergen sentidos, experiencias y formas de comprender el gaming. A continuación, se presenta el esquema de planeación y análisis que orientó el diálogo con los entrevistados y permitió organizar las categorías construidas a lo largo del proceso.

Tabla 1. Cuadro de planeación y análisis :

<b>Eje de trabajo</b>	<b>Objetivo específico</b>	<b>Técnicas y herramientas</b>	<b>Elementos emergentes en las entrevistas</b>	<b>Categoría de análisis</b>
<b>Construcción del “yo” gamer</b>	<b>Reconocer cómo los participantes se identifican y representan dentro del mundo del videojuego</b>	<b>Entrevista semiestructurada, navegación en narrativa interactiva</b>	<b>Grado de identificación con personajes, uso de avatares, música identitaria, relatos personales</b>	<b>Identidad gamer</b>
<b>Trayectorias y experiencias de juego</b>	<b>Identificar momentos significativos vinculados a la historia de vida de los jugadores</b>	<b>Entrevistas, relatos de vida, conversación en Discord</b>	<b>Recuerdos de infancia, primeras consolas, rutinas de juego, hitos personales vinculados al gaming</b>	<b>Memoria</b>

<b>Experiencia colectiva del gaming</b>	<b>Analizar cómo se configuran relaciones y dinámicas sociales en torno al juego</b>	<b>Conversaciones grupales en Discord, validación de herramienta</b>	<b>Interacción entre participantes, construcción de comunidad, reconocimiento entre pares</b>	<b>Cultura gamer</b>
<b>Representación de la cultura gamer</b>	<b>Comprender cómo los participantes interpretan y valoran su propia cultura</b>	<b>Navegación en plataforma interactiva, preguntas detonantes</b>	<b>Opinión sobre categorías (infancia, comunidad, futuro), percepción del gaming como fenómeno social</b>	<b>Cultura gamer</b>
<b>Tensiones y estigmas</b>	<b>Explorar percepciones sobre prejuicios y problemáticas dentro del entorno gamer</b>	<b>Conversación guiada, análisis de testimonios</b>	<b>Discusión sobre género, violencia, estigmatización, relación juego-realidad</b>	<b>Identidad gamer / Cultura gamer</b>
<b>Proyección y sentido del gaming</b>		<b>Entrevista narrativa, discusión grupal</b>	<b>Uso del gaming en otros contextos (educación, familia), sentido personal y social del juego</b>	<b>Cultura gamer / Memoria</b>

<b>Narrativa y construcción de memoria colectiva</b>		<b>Narrativa interactiva, registro audiovisual, análisis de contenido</b>	<b>Integración de testimonios, construcción de relato común, interpretación de experiencias</b>	<b>Memoria / Identidad gamer</b>
--	--	---	---	----------------------------------

El esquema anterior permite comprender cómo el proceso investigativo se estructuró a partir de la relación entre los ejes de trabajo, las técnicas empleadas y las categorías de análisis. Más que una secuencia lineal, el diseño articuló exploración, planeación y análisis como dimensiones que se retroalimentaron constantemente en cada encuentro con los participantes. En este sentido, los ejes no solo orientaron la recolección de información, sino que también permitieron organizar la interpretación de las narrativas en torno a la memoria, la identidad gamer y la cultura gamer.

A partir de esta estructura, el proceso dio paso a una serie de fases en las que las experiencias compartidas comenzaron a tomar forma como relato, integrando lo vivido, lo narrado y lo registrado en una misma construcción. En el siguiente apartado se profundiza en estas fases, evidenciando cómo los testimonios y las memorias se transformaron progresivamente en materia de creación dentro del proyecto.

## **6. Traducción audiovisual de la experiencia gamer**

En este momento del proceso surgió la necesidad de pensar cómo transformar lo narrado en una experiencia audiovisual. La intención se orienta a comprender que cada lenguaje activa sentidos distintos. Escuchar una historia provoca una experiencia diferente a verla representada visualmente, y esta cambia nuevamente cuando se articula con imagen en movimiento, sonido o registro de gameplay. Mostrar un fragmento de videojuego —como evidencia de la experiencia en tiempo real— produce una comprensión distinta a la que surge en los relatos orales. En este sentido, el proyecto se sostiene en una perspectiva audiovisual que traduce los relatos desde la sensibilidad de quienes participan, permitiendo que las memorias, los lenguajes y las experiencias del juego se expresen desde múltiples formas.

Así, por ejemplo, la nostalgia ocupa un lugar esencial cuando se aborda la infancia, una etapa que muchos compartimos y que encuentra en los videojuegos una puerta hacia los recuerdos. Llegar a

esa nostalgia mediante fragmentos de gameplay o a través de situaciones comunes en el contexto colombiano permite construir una conexión directa con lo vivido, generando una entrada situada a las experiencias narradas por los participantes.

El dispositivo se origina en mis propias prácticas cotidianas como ilustrador, gamer y habitante de la cultura de los videojuegos. Las investigadoras Betina y Virginia D'Angelo (2023) sostienen que en los procesos de creación el acto de hacer también constituye un acto de reconocer. Desde esta perspectiva, la producción visual no acompaña pasivamente la investigación, sino que se convierte en una forma de pensamiento que articula conocimiento y experiencia. Las decisiones visuales — qué mostrar, cómo encuadrar una escena, qué fragmento seleccionar o qué ritmo dar a la edición— forman parte del proceso interpretativo.

Varias de estas decisiones surgen de dinámicas compartidas con mi grupo. Desde hace varios años, Machan y yo (Kiryomy) realizamos ilustraciones de los integrantes del servidor, creando retratos, memes y representaciones de momentos vividos en el juego. Estas prácticas no solo responden a lo estético, sino que configuran una forma de narrar nuestras propias experiencias desde códigos visuales compartidos. En ese sentido, el proyecto retoma estas dinámicas para construir una narrativa que reconoce la identidad de los participantes desde su propia visualidad.

La teórica del arte y la cultura visual Mieke Bal plantea que la narrativa visual no consiste en la simple traducción de una historia verbal, sino que constituye una forma de pensamiento con estructuras propias. Esta idea permite comprender que las decisiones audiovisuales dentro del proyecto no ilustran lo dicho, sino que lo reinterpretan, reorganizando los relatos a partir de elementos como el ritmo, la composición, el sonido y la secuencia de imágenes.

El mismo principio guía el uso del gameplay dentro del proyecto. Los fragmentos seleccionados, organizados de acuerdo con las categorías trabajadas en las entrevistas, funcionan como registros en los que se evidencian formas de jugar, reacciones, tensiones y modos de participación. En ellos, la experiencia no es narrada posteriormente, sino que se presenta en el momento en que ocurre. Observar a alguien jugar permite acceder a dimensiones que no siempre aparecen en el discurso verbal, ya que las emociones, las decisiones y las dinámicas del juego se hacen visibles a través de la acción.

De este modo, el dispositivo audiovisual se construye desde la articulación de múltiples recursos: ilustración, selección de fragmentos de gameplay, registro sonoro y edición. Estas prácticas no operan de manera aislada, sino como parte de un mismo proceso de interpretación que busca aproximarse a lo vivido desde diferentes lenguajes. Cada decisión técnica responde al interés por traducir las experiencias de los participantes sin reducir su complejidad, permitiendo que lo narrado conserve su carácter situado y sensible.

La producción audiovisual favorece la comprensión de las narrativas que conforman esta investigación, especialmente porque se trata de relatos que emergen de la cultura gamer y de contextos específicos. En ellos aparecen lenguajes, referencias y formas de experiencia que no siempre son accesibles desde el texto escrito. El uso de recursos visuales y sonoros permite ampliar estas posibilidades de comprensión, facilitando el acceso a distintos públicos sin perder la intensidad de lo vivido.

### **Origen y transformaciones del proceso**

Desde mi infancia, los videojuegos han estado presentes en mi vida y han marcado momentos significativos de mi memoria. Recuerdo las maquinatas arcade que estaban en las tiendas de barrio, donde con unas pocas monedas podía perderme en mundos pixelados mientras afuera la calle seguía su ritmo. Más adelante aparecieron los sitios de alquiler de consolas con clásicos como el Xbox “caja negra” o el Xbox 360, espacios donde se reunían amigos para compartir partidas y descubrir juegos nuevos. También estaban los cafés internet, lugares que ofrecían mucho más que navegar, ya que allí se jugaba en red, se competía y se compartía con otros que vivían la misma pasión. En cada uno de estos espacios fui encontrando comunidades, primero pequeñas y locales, pero que daban la sensación de pertenecer a algo mucho más grande.

En la adolescencia esas oportunidades se ampliaron. Las llamadas “tiendas frikis”, los espacios dedicados al anime, el manga o el coleccionismo, me mostraron que la cultura gamer tenía múltiples expresiones. Lo que al inicio parecía un pasatiempo se convirtió en un territorio constante en mi vida, donde se mezclaban amistades, aprendizajes, frustraciones y alegrías. Con el tiempo entendí que esas experiencias hacían parte de una memoria compartida que atraviesa a toda una generación.

Hoy en día, los videojuegos adquirieron un peso todavía mayor en la vida cotidiana. Están presentes como espacios de ocio, pero también como medios de trabajo, creación de contenidos,

recursos educativos e incluso herramientas terapéuticas. Lo que antes eran solo partidas en una consola se transformó en comunidades globales conectadas a través de plataformas y redes sociales. Los videojuegos pasaron a ser espacios donde se construyen identidades y se tejen vínculos. Los jugadores exploran mundos virtuales y al mismo tiempo se narran a sí mismos en ellos.

Como estudiante de Licenciatura en Artes Visuales y como gamer, sentí la necesidad de explorar esta relación. En un inicio pensé mi investigación como un proyecto biográfico donde mi propia historia y la de otros gamers pudiera convertirse en un videojuego de rol. Imaginaba un juego en el que cada misión correspondiera a un recuerdo, a un vínculo o a una experiencia significativa. La idea era recorrer esa memoria de manera lúdica, de modo que la historia pudiera experimentarse a través del juego. Ese primer planteamiento marcó el tono inicial de mi investigación, porque ya estaba presente la intención de pensar los videojuegos como vehículos de memoria personal y colectiva.

Aunque la forma del proyecto fue cambiando con el tiempo, lo que se mantuvo desde el inicio es la pregunta por la identidad gamer y por la manera en que los videojuegos acompañan trayectorias vitales. Esa inquietud me llevó a proponer un trabajo que hablara desde mi experiencia, pero que también se abriera a otros, con el fin de reconocer que en las historias compartidas está la riqueza de esta cultura. Con ese interés inicial empecé a plantear mi investigación, que más adelante pasaría de ser un proyecto pensado en clave de videojuego a convertirse en una narrativa interactiva que recoge relatos y los convierte en un espacio pedagógico de reflexión y reconocimiento de la cultura gamer.

### **Transformaciones del proceso**

El recorrido de mi investigación fue tomando distintos rumbos a medida que avanzaba. Al inicio pensé que la manera más clara de llevar adelante mis intereses consistía en diseñar un videojuego de rol que permitiera jugar la historia de vida de los participantes y la mía propia. Esa idea me acompañó durante los primeros pasos y me ilusionaba la posibilidad de crear un espacio en el que cada misión representara un recuerdo o un vínculo. Con el tiempo comprendí que lo más importante no estaba únicamente en la construcción del juego, sino en las conversaciones y en los relatos que surgían de manera espontánea.

Esa primera transformación me llevó a imaginar el proyecto como una narrativa audiovisual. Empecé a pensar en testimonios, escenas animadas y fragmentos de gameplay que se pudieran articular en un relato lineal, con la intención de mostrar la riqueza de las experiencias recogidas. Durante un periodo esa idea me permitió ordenar lo que estaba recolectando y darle una forma más concreta a la investigación. Más adelante entendí que la linealidad no lograba reflejar la naturaleza de la experiencia gamer, porque los relatos aparecían de manera fragmentada y dinámica, muy parecida a cómo se vive una partida.

En paralelo también se transformó el enfoque metodológico. En un inicio me apoyaba en la **investigación-creación** como marco que validaba la producción audiovisual y el trabajo con narrativas artísticas. Más adelante descubrí que mi papel incluía un aspecto central como mediador, aquel docente, investigador y creador de contenidos que favorezcan las reflexiones entre las comunidades. Esta comprensión me acercó a la práctica pedagógica reflexiva, un camino que me permitió reconocer que cada decisión del proyecto tenía un componente narrativo, dado que los aprendizajes sobre la cultura gamer se producían tanto en la producción de los encuentros, en la interacción con los participantes y en las reflexiones que puede generar un dispositivo narrativo para diferentes espectadores.

Al encontrar dicho sentido analítico en la práctica pedagógica reflexiva, se propuso una narrativa interactiva, entendida desde un enfoque comunicativo como un espacio de aprendizaje situado y experiencial, donde el conocimiento se construye a partir de la exploración, la toma de decisiones y la relación activa con los contenidos. Una estructura audiovisual que recupera la lógica de los videojuegos. En lugar de un relato cerrado, lo que propongo es una experiencia en la que cada espectador pueda recorrer los testimonios de manera dinámica, escogiendo rutas y conectando fragmentos entre la memoria personal de las partidas jugadas y los aspectos comunes con las comunidades gamer. Esta decisión me permitió concretar el sentido del proyecto a partir del encuentro con otros jugadores y la selección de experiencias significativas para la comunidad, en tanto, el relato a varias voces ampliaba el aspecto crítico y la potencia social del proyecto con diferentes ambientes educativos.

### **Representaciones y visualidad**

Un aspecto fundamental en el diseño de la investigación ha sido la decisión de dar rostro a quienes participan a través de ilustraciones. Desde hace años, dentro del grupo, surgió la costumbre de dibujar de manera digital a los amigos cuando algo icónico les sucedía en el juego. Esa práctica se

convirtió en un recurso que me permitió representar a cada participante como personaje. Al hacerlo, busco identificarlos dentro de la narrativa, también reconozco que los avatares y las imágenes forman parte de la manera en que los gamers se relacionan y construyen su identidad.

Las ilustraciones funcionan como un puente entre la experiencia vivida y su representación en un espacio narrativo. En los videojuegos muchas veces somos reconocidos por nuestros personajes y no únicamente por nuestros nombres. En la investigación esa misma lógica se transforma en un recurso visual que otorga presencia y singularidad a cada voz. Cada dibujo abre la posibilidad de que quien lee o interactúa con la narrativa tenga una referencia concreta de la persona que habla y, al mismo tiempo, de cómo esa persona se representa en el universo gamer. De este modo, las ilustraciones no se limitan a ser acompañamientos gráficos, son parte del tejido metodológico porque sostienen la dimensión simbólica de lo que se narra.

Desde las primeras intuiciones sobre convertir recuerdos en misiones de un videojuego, hasta las actuales exploraciones audiovisuales e interactivas, el proceso ha mantenido una búsqueda constante por entender cómo los videojuegos guardan memorias, generan identidad gamer y crean comunidad.

A partir de este recorrido, el siguiente apartado describe la manera en que estas experiencias se organizaron metodológicamente: cómo se planearon las entrevistas y cómo se estructuraron los ejes temáticos que articulan memoria, identidad y cultura gamer. Esta organización no responde únicamente a una lógica técnica, sino a la necesidad de comprender la memoria como un proceso vivo que se construye en relación con otros y que, al ser narrado, se transforma en una experiencia de aprendizaje. En este sentido, la articulación con el campo de una reflexión pedagógica permite reconocer estas memorias como relatos propios de una comunidad emergente desde la experiencia, el juego y la interacción con los espectadores de la plataforma interactiva.

De este modo, la metodología busca dar cuenta de cómo las vivencias vinculadas a los videojuegos pueden ser leídas como prácticas formativas, donde se configuran habilidades, afectos y formas de pensamiento. La estructura narrativa logra organizar la información recuperada en los testimonios y proponer un modo de lectura que conecta lo individual con lo colectivo, permitiendo entender cómo la cultura gamer se construye, se comparte y se resignifica a través de la memoria en diálogo con este proceso pedagógico que toma sentido en la plataforma interactiva.

### **3.5. Desarrollo de la experiencia**

El desarrollo de la experiencia en esta investigación se organizó en cuatro fases principales, correspondientes a distintos momentos en la trayectoria de los participantes: infancia (memoria de juegos infantiles), juventud (configuración de la identidad gamer), experiencia retro (relación con videojuegos clásicos) y cultura gamer contemporánea (comunidad y proyecciones de futuro).

Cada una de estas fases se desarrolló a partir de encuentros mediados por el videojuego, en los que la interacción no se limitó a la conversación, sino que estuvo atravesada por la experiencia de juego en tiempo real. En este sentido, el gameplay, el diálogo colectivo y el uso del archivo se articularon como recursos que permitieron activar la memoria, propiciar la participación y situar los relatos en un contexto compartido.

Los encuentros se llevaron a cabo en distintos entornos digitales, seleccionados en función de la temática abordada, de modo que cada videojuego operó como mediador de la experiencia. La elección de juegos como *R.E.P.O.*, *League of Legends*, *Fallout 4* y *The Last of Us Part II* no respondió únicamente a criterios técnicos o de disponibilidad, sino a su capacidad para generar dinámicas específicas de interacción, evocación y conversación entre los participantes.

En este proceso, mi rol como investigador-mediador se transformó progresivamente. En las primeras fases, la intervención se orientó a guiar la conversación y activar los relatos, mientras que en los encuentros posteriores se consolidó una dinámica más horizontal, en la que los participantes asumieron un papel activo en la construcción del diálogo y en la circulación de experiencias.

En conjunto, la práctica se configuró como una experiencia de escucha activa, mediación y creación colectiva, en la que los relatos no fueron producidos de manera aislada, sino que emergieron situados en la experiencia del juego, en la interacción entre los participantes y en las condiciones específicas de cada encuentro.

A partir de esta organización, se presenta a continuación la secuencia de las fases, describiendo el desarrollo de los encuentros, las dinámicas de interacción y los relatos que emergieron en cada una de ellas.

### **Fase 1. Memoria: infancia**

La primera fase se desarrolló el 21 de abril de 2025, durante una sesión de juego de *R.E.P.O.* (*consultar Anexo C.3*), utilizando el chat de voz interno del videojuego como medio de

comunicación entre los participantes. La elección de este entorno permitió que la conversación se desarrollara en simultáneo con la experiencia de juego, generando una dinámica marcada por la exploración, la coordinación y momentos de tensión propios del gameplay.

A diferencia de una entrevista convencional, las intervenciones no se produjeron de manera lineal ni continua. La atención de los participantes se desplazaba constantemente entre la acción del juego y la conversación, lo que dio lugar a relatos fragmentados que emergían entre instrucciones, reacciones inmediatas y momentos de concentración. En este contexto, la evocación de la infancia no fue solicitada como un ejercicio retrospectivo aislado, sino que se activó a partir de la experiencia compartida en el juego.

Durante la sesión, los participantes comenzaron a recordar sus primeros acercamientos a los videojuegos, vinculando estas experiencias con espacios familiares, rutinas cotidianas y relaciones cercanas. Uno de los relatos que emergió en este contexto fue:

“Yo tengo el recuerdo muy vivo del Crash Bandicoot antes de que mi tío se fuera a trabajar, nos lo dejaba aprender desde el colegio.” (Panda, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Este tipo de intervención apareció en medio de la dinámica del juego, sin una estructura narrativa previa, y fue retomado por otros participantes que comenzaron a compartir experiencias similares.

De manera paralela, surgieron recuerdos relacionados con la interacción física con los dispositivos y las formas de experimentar el juego en la infancia:

“Yo jugaba con este controlcito que era una pistola... el Duck Hunt... yo pegaba la pistola a la pantalla y ya, así mataba fácil.” (Kiryomy, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Estos relatos se integraron a la conversación mientras los participantes continuaban jugando, lo que permitió que las experiencias del pasado se articularan con las acciones presentes.

Asimismo, se compartieron dinámicas colectivas asociadas a las formas de jugar en grupo:

“Yo llevaba mi control, como quien lleva guantes al billar.” (Ume, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

“Siempre teníamos que jugar una partida que no era en serio para ver cómo estaban los ánimos.” (Julian, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Estas intervenciones aparecieron en momentos de menor intensidad dentro del juego, permitiendo que los participantes ampliaran sus relatos y que otros los complementaran desde sus propias experiencias.

Durante la sesión también se evidenciaron experiencias relacionadas con el acceso a los videojuegos y las condiciones en las que se desarrollaban estas prácticas:

“Era frustrante para mí que no me dejaran ir a jugar a un café internet... yo pensaba, soy el único pendejo que no tiene computador.” (Kiryomy, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Este tipo de intervenciones se integró a la conversación sin modificar la dinámica del encuentro, evidenciando cómo distintos tipos de experiencias coexistían dentro del mismo espacio de diálogo.

A lo largo de la sesión, el gameplay operó como mediador constante de la interacción, condicionando el ritmo de la conversación, las formas de participación y la manera en que los recuerdos eran compartidos. La acción de jugar no solo acompañó la entrevista, sino que configuró el contexto en el que los relatos emergieron, se interrumpieron y se retomaron colectivamente.

## **Fase 2. Identidad y comunidad: juventud**

La segunda fase se desarrolló el 15 de septiembre de 2025, durante sesiones de juego de *League of Legends* (consultar Anexo C.3), acompañadas de comunicación por voz a través de Discord. Este entorno implicó una dinámica distinta a la fase anterior, ya que la interacción estuvo mediada por la lógica competitiva del juego, la coordinación en equipo y la comunicación constante entre los participantes.

A diferencia de la fase de infancia, donde los relatos emergían de forma más evocativa, en este encuentro la conversación se desarrolló en simultáneo con la toma de decisiones dentro del juego, lo que generó intervenciones breves, situadas y vinculadas a la acción colectiva. La necesidad de coordinar estrategias, responder a eventos del juego y mantener la comunicación con el equipo influyó directamente en el ritmo y la forma de participación.

En este contexto, los participantes comenzaron a compartir experiencias relacionadas con su vínculo con los videojuegos durante la adolescencia, especialmente en relación con el entorno

familiar, el acceso a los dispositivos y las primeras formas de socialización en torno al juego. Uno de los relatos que emergió fue:

“Yo llegué al mundo de los videojuegos por influencias como de mis hermanos... siempre tenían las consolas... mi papá tenía como su consolita...” (Ume, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025)

Esta intervención se dio en medio de la partida, articulándose con otras experiencias compartidas por los participantes.

Asimismo, surgieron relatos que evidenciaban diferentes formas de participación en el entorno familiar:

“Mi primo iba allá... a veces mi abuelita me llevaba a verlo jugar porque ni siquiera me dejaban jugar...” (Edgar, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025)

Estas intervenciones aparecieron de manera intercalada con la dinámica del juego, sin una estructura narrativa previa, y fueron retomadas por otros participantes que complementaban o contrastaban estas experiencias.

Durante la sesión, también se compartieron percepciones sobre el lugar actual de los videojuegos en la vida cotidiana, especialmente en relación con la interacción social:

“Los videojuegos en mi vida son como mi tiempo libre... es la manera de conectar con gente... yo prefiero jugar con amigos.” (Ume, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025)

Estas intervenciones se desarrollaron en simultáneo con la partida, lo que permitió que la conversación se mantuviera vinculada a la experiencia colectiva del juego.

En este encuentro, el uso de plataformas de comunicación por voz permitió que los participantes interactuaran de manera continua, generando un espacio en el que la conversación no se limitaba a responder preguntas, sino que se construía a partir del intercambio entre los jugadores. Las intervenciones no se dirigían únicamente al investigador, sino que circulaban entre los participantes, quienes respondían, ampliaban o retomaban los relatos de otros.

A lo largo de la sesión, el gameplay y la comunicación en línea funcionaron como mediadores de la interacción, configurando un entorno en el que la experiencia de juego y la conversación se desarrollaban de manera simultánea. Esto permitió que los relatos sobre la juventud y la identidad

gamer emergieran situados en la práctica misma del juego, en interacción directa con otros jugadores.

### **Fase 3. Experiencia retro: clásicos**

La tercera fase se desarrolló el **30 de enero de 2026**, durante una sesión de juego de *Fallout 4* (consultar Anexo C.3). A diferencia de las fases anteriores, este encuentro no se centró únicamente en la experiencia inmediata del juego en curso, sino que permitió abrir la conversación hacia otros videojuegos, especialmente aquellos considerados clásicos dentro de la trayectoria de los participantes.

El gameplay funcionó como punto de partida para la conversación, pero rápidamente se convirtió en un espacio donde los participantes comenzaron a evocar experiencias asociadas a otros títulos, mecánicas y momentos de juego. En este sentido, el videojuego operó no solo como entorno de interacción, sino como detonante de una memoria compartida que trascendía la partida en tiempo real.

Durante la sesión, uno de los participantes hizo referencia a las características de los videojuegos clásicos en relación con su jugabilidad:

“Para considerarlo retro tendría que ser como arcaico de jugar, incómodo... son muy incómodos, pero igual son juegazos.” (Machan, comunicación personal, 30 de enero de 2026)

Este tipo de intervención surgió en medio de la conversación, vinculando la experiencia actual de juego con recuerdos de otros títulos y formas de jugar.

Asimismo, se compartieron relatos asociados a experiencias familiares que acompañaban estos momentos de juego:

“Él [mi abuelo] se sentaba ahí al lado mío... hablábamos de cosas mientras yo jugaba... esos recuerdos le dan mucho peso...” (Machan, comunicación personal, 30 de enero de 2026)

Estas intervenciones no se presentaron como relatos aislados, sino que fueron retomadas y ampliadas dentro de la conversación, permitiendo que otros participantes reconocieran experiencias similares o establecieran conexiones con sus propios recuerdos.

De manera paralela, surgieron referencias a formas de aprendizaje vinculadas al juego, especialmente en contextos donde las condiciones técnicas implicaban ciertos retos para los jugadores:

“Me tocó pasármelo en inglés... con diccionario en mano... buscar las pistas e intentar encontrarles una traducción lógica.” (Machan, comunicación personal, 30 de enero de 2026)

Estas experiencias fueron compartidas mientras se desarrollaba la sesión de juego, articulando el presente del gameplay con recuerdos asociados a otros momentos y contextos.

En esta fase, la conversación se desplazó constantemente entre la experiencia actual y la evocación de juegos pasados, configurando un espacio donde los videojuegos funcionaron como referencias compartidas dentro del grupo. El gameplay permitió sostener la interacción, mientras que los relatos ampliaban el campo de la conversación hacia experiencias que no estaban necesariamente ligadas al juego en curso.

De esta manera, el encuentro se configuró como un espacio en el que la experiencia retro emergió a partir del diálogo, la memoria y la interacción entre los participantes, articulando distintos momentos de sus trayectorias dentro de la cultura gamer.

#### **Fase 4. Cultura gamer contemporánea: comunidad y proyección**

La cuarta fase se desarrolló el **18 de enero de 2026**, durante una sesión de juego de *The Last of Us Part II*, (consultar Anexo C.3). A diferencia de los encuentros anteriores, este espacio se centró en un solo participante, lo que permitió una conversación más continua, aunque igualmente situada en la experiencia del gameplay.

El desarrollo de la sesión estuvo mediado por la carga narrativa del videojuego, lo que generó un ritmo distinto en la interacción. A diferencia de los juegos competitivos o cooperativos utilizados en fases anteriores, aquí el avance en la historia, las decisiones dentro del juego y los momentos de exploración permitieron que la conversación se desarrollara con mayor continuidad, sin perder su vínculo con la experiencia en tiempo real.

En este contexto, el participante compartió reflexiones relacionadas con su forma actual de jugar y su relación con los videojuegos:

“Actualmente yo siento que ha cambiado... ser un poco más competitivo... una especie de superación personal...” (Dikij, comunicación personal, 8 de enero de 2026)

Estas intervenciones surgieron mientras se desarrollaba la partida, articulando la experiencia del juego con la reflexión sobre prácticas actuales.

Asimismo, se abordaron formas de socialización mediadas por los videojuegos, en relación con cambios en las dinámicas de interacción:

“Antes era más de ir a la casa del otro... ahora es mucho más online...” (Dikii, comunicación personal, 8 de enero de 2026)

Durante la sesión también se hizo referencia al papel de las plataformas digitales en estas transformaciones:

“Discord ha facilitado muchísimo eso... conectar a toda la gente que le gustan los videojuegos...” (Dikii, comunicación personal, 8 de enero de 2026)

Estas intervenciones se desarrollaron en paralelo al gameplay, permitiendo que la conversación se mantuviera situada en la experiencia del juego y en las condiciones actuales de interacción dentro de la cultura gamer.

A lo largo del encuentro, el videojuego funcionó como mediador de la conversación, no solo por su dimensión técnica, sino por su capacidad de activar reflexiones relacionadas con la experiencia contemporánea del juego. La interacción entre jugador y entorno narrativo permitió que las intervenciones se desarrollaran de manera continua, manteniendo una relación directa entre lo que ocurría en pantalla y lo que se compartía en la conversación.

De esta manera, esta fase se configuró como un espacio en el que se articularon experiencias actuales, formas de socialización y proyecciones en torno al videojuego, en diálogo constante con la experiencia de juego en curso (*consultar Anexo C.3*).

Tabla 2. **Orden de las fases y técnicas empleadas:**

Fase	Fecha	Videojuego	Tema central	Dinámica
Fase 1	21/04/2025	R.E.P.O.	Infancia	Entrevista en gameplay + chat de voz + registro de partida + evocación de la memoria

Fase 2	15/09/202 5	League of Legends	Juventud y comunidad	Entrevista en gameplay + chat de voz + registro de partida + evocación de la memoria
Fase 3	30/01/202 6	Fallout 4	Experiencia retro	Entrevista en gameplay + chat de voz + registro de partida + evocación de la memoria
Fase 4	18/01/202 6	The Last of Us Part II	Futuro gamer	Entrevista en gameplay + chat de voz + registro de partida + evocación de la memoria

A lo largo del desarrollo de la experiencia, las técnicas e instrumentos empleados se vincularon progresivamente al diseño y montaje de la plataforma interactiva (espacio digital donde el usuario navega y recorre los contenidos). En este proceso, el gameplay (la experiencia de jugar en tiempo real), las entrevistas, el archivo y las prácticas visuales se articularon como un sistema que permitió transformar la experiencia vivida en una narrativa organizada.

El gameplay se constituyó como un eje central del proceso, no solo como espacio de interacción, sino también como una forma de archivo (registro que conserva lo ocurrido). Las partidas registradas conservaron no únicamente las acciones dentro del juego, sino también las dinámicas de comunicación, los gestos, las pausas y las atmósferas que emergían durante las sesiones. En este sentido, cada registro funcionó como un fragmento narrativo (parte de una historia que puede reorganizarse) que podía ser revisitado, seleccionado y reorganizado posteriormente.

De manera complementaria, las entrevistas semiestructuradas (conversaciones guiadas pero abiertas) desarrolladas en el contexto del gameplay y mediadas por chat de voz (comunicación oral dentro del juego o plataforma) permitieron la construcción de relatos situados (historias que surgen en el momento de la experiencia). Estas conversaciones se conformaron a partir de intervenciones breves, recuerdos y anécdotas que aparecían en relación directa con el juego.

Estos materiales —registros de partida, fragmentos de voz y relatos— comenzaron a conformar un archivo que se organizó como un conjunto de elementos en relación (material conectado por experiencias similares). A través de la selección, transcripción (pasar de voz a texto) y disposición

de estos fragmentos, se fue configurando un sistema de organización basado en afinidades temáticas (relaciones por temas o experiencias comunes), permitiendo establecer conexiones entre distintos momentos y participantes.

En este proceso, el archivo se convirtió en un espacio de construcción. Los fragmentos seleccionados comenzaron a organizarse en función de su potencial narrativo (capacidad de contar o activar una historia), dando lugar a una estructura que permitió vincular experiencias de infancia, juventud, memoria retro y proyección futura dentro de un mismo recorrido.

De manera paralela, la ilustración y la animación se integraron como formas de traducción visual (pasar experiencias a imágenes) de estas experiencias. A partir de los relatos y registros, se desarrollaron imágenes que prolongan y reinterpretan las experiencias compartidas, incorporando una dimensión sensible (emocional y expresiva) al proceso.

De este modo, las técnicas empleadas —gameplay como archivo, entrevistas, registro de partida, evocación de la memoria (recordar experiencias pasadas) y producción visual— funcionaron de manera articulada, permitiendo transformar la experiencia en un dispositivo interactivo (estructura que permite al usuario participar y explorar). Este proceso de articulación marca el paso hacia la configuración de la narrativa interactiva (forma de relato que el usuario puede recorrer y decidir), en la que los relatos, las imágenes y la interacción se integran en un entorno diseñado para ser explorado.

### **3.6. Propuesta de mediación**

La narrativa interactiva se construye a partir de la organización de los relatos, registros y experiencias obtenidas durante el desarrollo de los encuentros. Los participantes compartieron experiencias relacionadas con el juego en línea, el uso de plataformas de comunicación y las dinámicas de socialización, las cuales fueron registradas mediante el gameplay (experiencia de juego en tiempo real) y las entrevistas realizadas en este contexto.

El archivo —entendido como el conjunto de referencias a videojuegos, experiencias previas y registros construidos durante el proceso— se integró como un recurso para organizar los contenidos. A partir de este material, se reunieron los testimonios correspondientes a infancia,

juventud, experiencia retro y futuro gamer, los cuales fueron estructurados posteriormente en ejes temáticos definidos a partir del proceso de análisis.

Con base en esta organización, se elaboró un guion que recoge las memorias compartidas dentro de una mediación pedagógica (estrategia que permite la interacción y el recorrido de contenidos). El objetivo de este guion fue trasladar los relatos de los participantes a un formato audiovisual e interactivo.

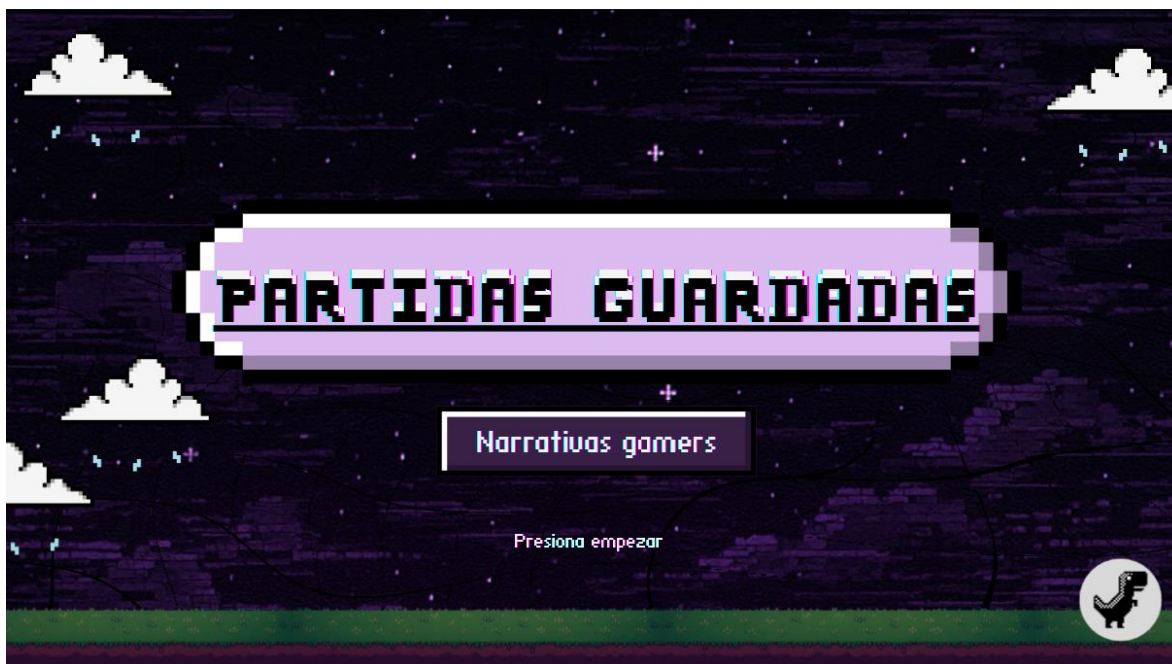


Figura 1. Portada de la narrativa interactiva. Fuente: Elaboración propia (2026).

La narrativa se construye en Canva mediante diapositivas interconectadas por hipervínculos (enlaces que permiten navegar entre contenidos). Esta estructura permite que el usuario recorra la experiencia de manera no lineal, accediendo a distintos fragmentos según su elección.

Durante este proceso, los participantes no solo compartieron sus relatos, sino que también intervinieron en la validación de los contenidos, permitiendo ajustar la forma en que las historias fueron organizadas dentro de la narrativa.

A partir de la organización del material, se establecieron ejes que estructuran la experiencia: infancia, juventud, experiencia retro, comunidad, personajes, videojuegos, futuro gamer y participación del usuario. Estos ejes no se definieron previamente, sino que surgieron a partir de las recurrencias identificadas en los relatos.

## Diseño visual y estructura de la narrativa

El diseño visual de la narrativa se construye a partir del pixel (unidad mínima de una imagen digital), entendido como base para la composición de los escenarios. Esta elección define una estética digital que remite a los videojuegos clásicos.

El estilo visual toma como referencia la obra *Super Mario Clouds* (2002) de Cory Arcangel, en la que se interviene un videojuego para reducirlo a un elemento mínimo en movimiento. Esta referencia orienta una estética basada en la simplificación visual y la construcción de atmósferas digitales (Arcangel, 2002).

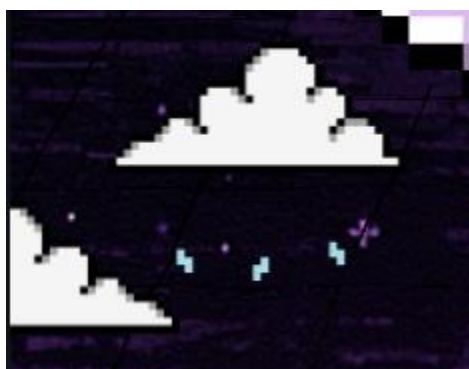


Figura 2. Referencia visual inspirada en *Super Mario Clouds*. Fuente: Adaptado de Arcangel (2002).

El color morado se establece como elemento constante dentro de los escenarios, asociado a las “partidas guardadas” (registros de la experiencia). Este color también se vincula con Kiriyomy, personaje que funciona como elemento de conexión entre los distintos espacios de la narrativa.

La estructura general se organiza como un mapa interactivo con vista isométrica (perspectiva visual en la que los elementos se representan en tres dimensiones desde un ángulo superior). Este mapa fue construido mediante herramientas de inteligencia artificial, a partir de indicaciones relacionadas con la estética del proyecto.



Figura 3. Mapa interactivo de la narrativa. Fuente: Elaboración propia con apoyo de inteligencia artificial (2026).

El mapa contiene ocho puntos de interacción: Infancia, Juventud, Experiencia retro, Comunidad, Personajes, Videojuegos, Futuro gamer y Tu opinión. Cada uno de estos puntos permite acceder a un conjunto de contenidos relacionados con los ejes temáticos definidos.

### Elementos de interacción

Los cuadros de diálogo (espacios donde aparece el texto dentro de la narrativa) funcionan como guías de navegación. Estos aparecen acompañados por los personajes, permitiendo que los relatos se presenten desde una voz identificable.

Su función es orientar el recorrido, introducir fragmentos de relato y proponer momentos de interacción dentro de la plataforma.

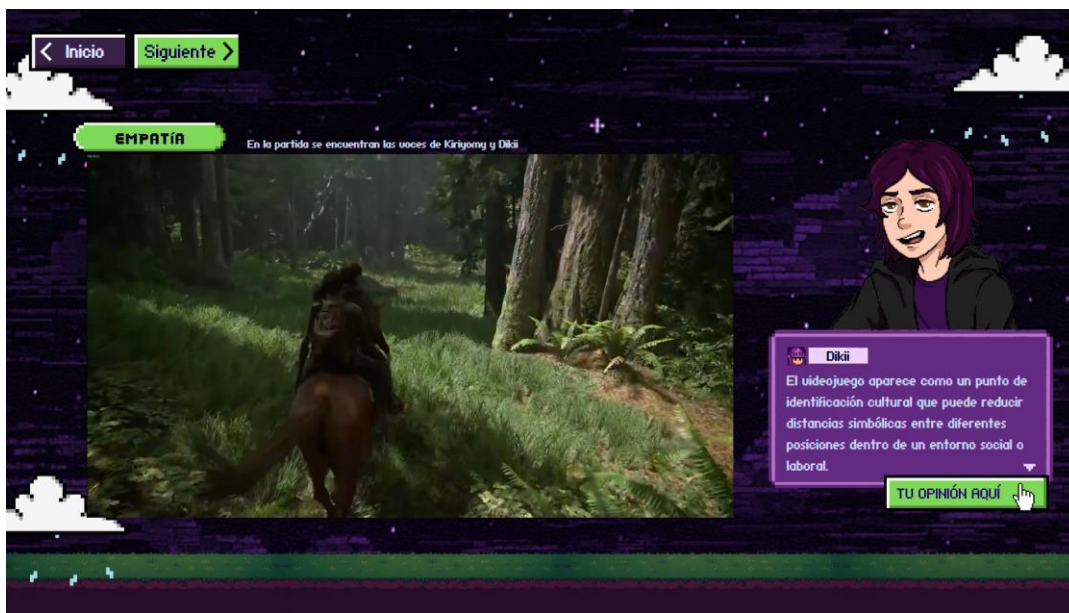


Figura 4. Apartado de empatía. Fuente: Elaboración propia (2026).

En este apartado, los cuadros de diálogo se integran junto a los personajes como parte de la estructura narrativa de la plataforma. A través de estos espacios, los relatos aparecen de manera fragmentada dentro del recorrido, permitiendo que el usuario avance mientras interactúa con los distintos elementos visuales y sonoros de la experiencia. La disposición del texto dentro de la interfaz busca mantener una relación cercana con las dinámicas de navegación propias de los videojuegos, donde la lectura, la exploración y la interacción ocurren simultáneamente.

La sonoridad se integra a partir de soundtracks de videojuegos en formato 8 bits (estilo sonoro característico de los videojuegos clásicos), los cuales acompañan los distintos escenarios de la narrativa. Estas piezas no se limitan a un solo autor, sino que provienen de diferentes referencias del universo gamer, permitiendo construir una atmósfera reconocible para quienes interactúan con la plataforma.

El sonido no solo acompaña los espacios de navegación, sino que también se articula con el apartado de personajes, reforzando la identidad y presencia de cada uno dentro de la narrativa. De este modo, la dimensión sonora contribuye a la ambientación general y al reconocimiento de elementos propios de la cultura gamer, integrándose con la imagen y el texto dentro de la experiencia interactiva.

El texto se presenta en fragmentos de relato que conservan la voz de los participantes, mientras que la imagen se construye a partir de ilustraciones y registros del gameplay.

## Uso del gameplay y construcción visual

El gameplay se integra dentro de la narrativa como registro visual de las experiencias compartidas. Los fragmentos de juego permiten mostrar los espacios en los que se desarrollaron las conversaciones, así como las dinámicas de interacción entre los participantes.

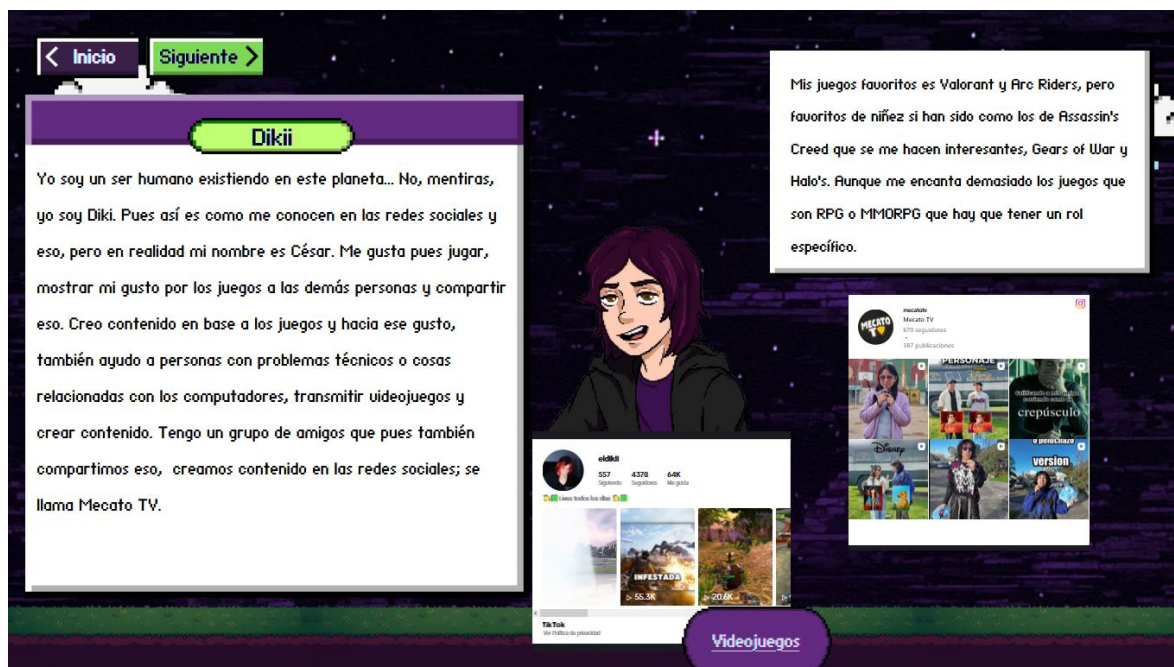


Figura 5. Personaje Dikii. Fuente: Elaboración propia (2026).

La construcción visual de los personajes permitió integrar dentro de la narrativa elementos asociados a las experiencias y referencias culturales compartidas por los participantes. A través de ilustraciones inspiradas en las dinámicas visuales de los videojuegos, cada personaje incorpora rasgos, gestos y elementos gráficos que fortalecen la relación entre identidad, representación y experiencia interactiva dentro de la plataforma.

Además, el uso de referencias a videojuegos mencionados durante las entrevistas permite establecer conexiones con el contexto cultural de los participantes.

En relación con los personajes, estos fueron construidos a partir de un proceso conjunto. Inicialmente, algunos fueron desarrollados por Machan, y posteriormente fueron ilustrados bajo el nombre de Kiriomy, consolidando una línea visual común dentro de la narrativa.

Estas representaciones visuales recogen rasgos, gestos y elementos asociados a cada participante, integrando una dimensión gráfica al archivo construido durante la investigación.

## Montaje y navegación

La narrativa se organiza a partir de diapositivas conectadas mediante hipervínculos, lo que permite múltiples recorridos dentro de la plataforma. Cada interacción abre una ruta distinta, configurando una estructura no lineal.

Para el desarrollo de esta estructura, se diseñó un mapa de navegación y un guion que define las conexiones entre los distintos espacios. Este proceso permitió organizar los contenidos de manera que el usuario pueda recorrerlos sin seguir un orden fijo.

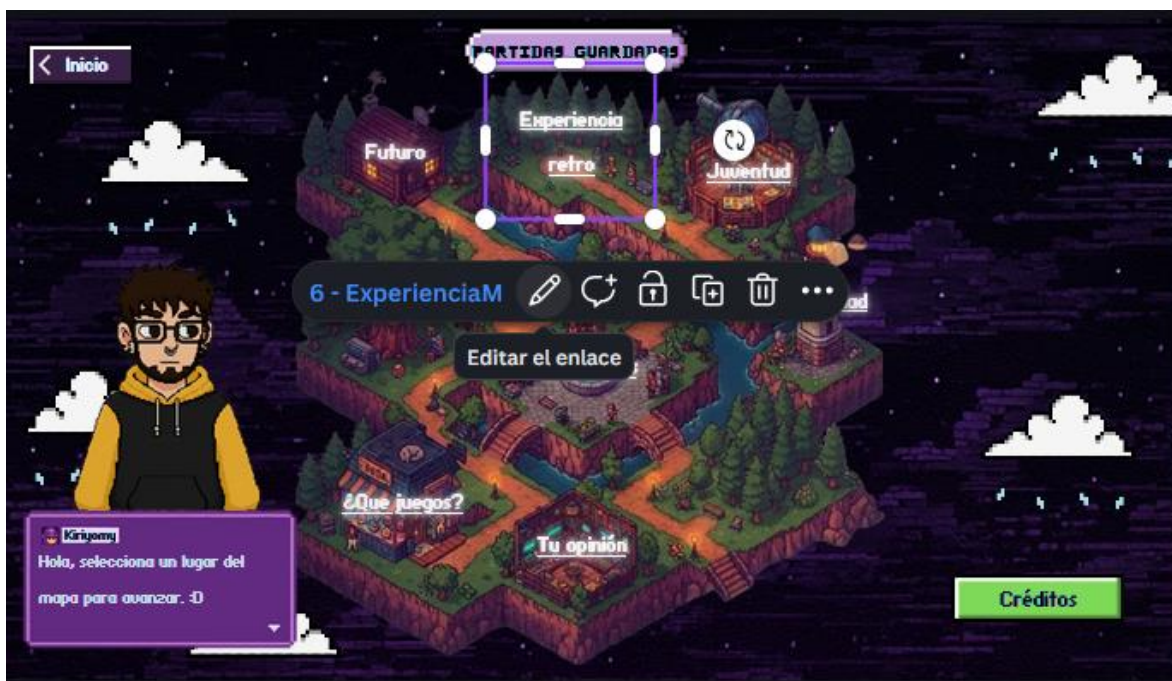


Figura 6. Navegación con hipervínculos. Fuente: Elaboración propia (2026).

Adicionalmente, la narrativa incorpora un espacio de participación a través de Padlet (herramienta digital colaborativa), donde los usuarios pueden compartir sus propias experiencias, ampliando los contenidos de la plataforma.

## Socialización del dispositivo

La narrativa interactiva se plantea como un dispositivo de mediación cultural (herramienta que facilita el encuentro entre experiencias y contenidos). A través de la interacción con la plataforma, los participantes pueden acceder a los relatos, recorrer los contenidos y establecer conexiones con sus propias experiencias.

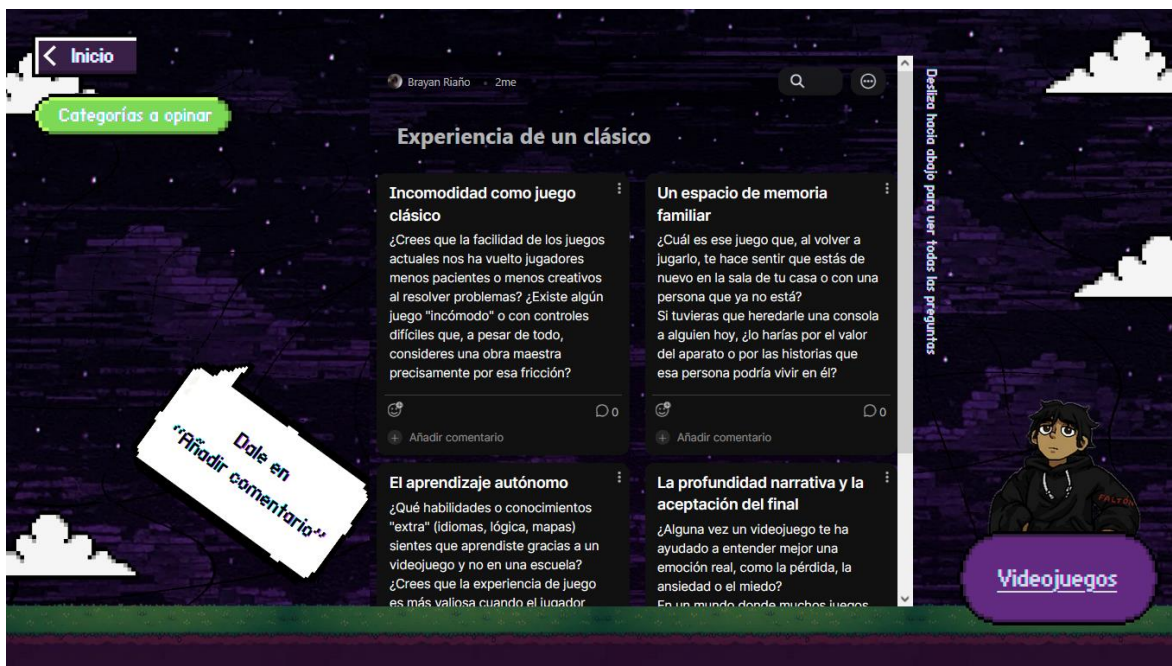


Figura 7. Categoría a opinar. Fuente: Elaboración propia (2026).

Este espacio de participación fue integrado como una estrategia para ampliar el diálogo entre la narrativa interactiva y quienes la recorren. A través de preguntas orientadas a los ejes temáticos y categorías desarrolladas durante la investigación, los participantes pudieron compartir opiniones, recuerdos y reflexiones vinculadas a sus propias experiencias gamer. Estas intervenciones no solo fortalecieron el proceso de interacción con la herramienta, sino que también permitieron reconocer la narrativa como un espacio abierto a la construcción colectiva de sentido, donde las experiencias de los usuarios continúan ampliando y resignificando los contenidos propuestos inicialmente.

La socialización del dispositivo se orienta a generar espacios de encuentro entre los participantes y la narrativa, permitiendo que los contenidos sean compartidos, interpretados y ampliados en función de la interacción.

En este sentido, la narrativa interactiva no se limita a ser un repositorio de información, sino que se configura como una experiencia abierta, donde el usuario puede participar activamente en la construcción de sentido a partir de su recorrido.

A continuación, se dispone el enlace de acceso a la narrativa interactiva, a través del cual el lector podrá participar directamente en la experiencia, explorando los contenidos, navegando por las distintas secciones y estableciendo relaciones propias con los relatos presentados:

[<https://canva.link/xomuggzguhaq4yq>]

## CAPÍTULO 4. APORTES Y REFLEXIONES: Experiencia acumulada

### 4.1. IDENTIFICACIÓN CONCEPTUAL Y NARRATIVA

Ejes temáticos para la comprensión del vínculo entre las narrativas y los videojuegos utilizados en la construcción de la narrativa interactiva:

#### **Historias de vida: memoria, duelo y la experiencia íntima del juego**

Este eje comenzó a tomar forma cuando empecé a notar que, en muchas de las entrevistas, las personas no hablaban del juego en sí, sino de los momentos de vida que se activaban al recordarlo. Había algo muy íntimo en la manera en que describían esas primeras partidas, los espacios donde jugaban, la compañía que los rodeaba o incluso, la soledad que el juego acompañaba en ciertos momentos difíciles. Sentí que, para comprender realmente estas historias, necesitaba buscar juegos que también trabajaran con esa sensibilidad, con esa mezcla entre vida emocional y recorrido interactivo. Fue ahí donde regresé a dos experiencias que, de formas distintas, hablan sobre el duelo: **That Dragon, Cancer** y **Gris**.

*That Dragon, Cancer* me confronta desde una narrativa personal y emocional. Habitar la historia de una familia que atraviesa la enfermedad y la pérdida me obliga a detenerme, a escuchar, a caminar despacio por un mundo que está hecho más de emociones que de acciones mecánicas. El juego no me pide resolver nada; me invita a sentir, a sostener momentos que en la vida real serían imposibles de narrar sin quebrarse. Cuando lo jugué por primera vez, me impresionó la manera en que el silencio se convierte en un lenguaje y la fragilidad se vuelve paisaje. Esa forma de contar una historia me hizo pensar en cómo, durante las entrevistas, muchas personas recordaban episodios personales que estaban atravesados por emociones complejas: miedo, tristeza, amor, confusión, alivio. El videojuego, de alguna manera, permitía que esos recuerdos volvieran a aparecer con una nitidez distinta.

Algo similar me ocurrió con el videojuego **Gris** (2018), del estudio Nomada, aunque desde otra sensibilidad. En este juego, el duelo no se dice en palabras: se despliega en acuarelas, colores que regresan lentamente, movimientos que cambian según el estado emocional del personaje. Cada vez que el mundo se abre o se derrumba, siento que estoy entrando en una parte muy íntima del proceso de pérdida. La voz que se apaga, el peso que aparece en el cuerpo, la ligereza que llega después de un momento de comprensión... todo sucede sin necesidad de explicar nada. *Gris* me enseñó a leer emociones desde la estética, a reconocer que la tristeza también tiene formas, ritmos

y texturas. Y eso conectó profundamente con lo que muchos entrevistados narraban: la sensación de haber encontrado en el juego un espacio para procesar emociones que, en otros lugares, no sabían cómo expresar.

Al poner en diálogo ambos juegos, entendí que las historias de vida que emergen en mi investigación no dependen de los géneros, ni de las mecánicas, ni siquiera del tiempo de juego. Dependen del modo en que cada experiencia queda guardada en la memoria afectiva. Tanto *That Dragon, Cancer* como *Gris* funcionan como espejos: uno más explícito, acompañado por voces reales y escenas del día a día; el otro más simbólico, construido en atmósferas que hablan sin palabras. Pero los dos comparten una misma raíz: la idea de que el duelo y la fragilidad pueden narrarse desde la experiencia, no solo desde el relato.

Las personas entrevistadas también conocen estos juegos y circulan en ese territorio emocional. Cuando hablaban de videojuegos, lo hacían desde experiencias muy emotivas: la consola que llegó en un momento especial, el juego que los acompañó en una etapa difícil, la primera partida compartida con alguien que ya no está. Escucharlos me hizo entender que estos juegos funcionan como cápsulas de memoria sensible: no conservan solo una historia digital, sino un testimonio de lo que se vivió alrededor de dichos juegos.

Este sentido emocional y anecdótico es un eje importante para el proyecto. Me permite pensar el juego como un espacio donde la vida deja huella, donde las emociones encuentran un lenguaje y donde el recuerdo se activa de maneras inesperadas. Tanto en *That Dragon, Cancer* como en *Gris*, el duelo se vuelve recorrido, gesto, color, movimiento. Y en las entrevistas, ese mismo duelo —en versiones más silenciosas o más cotidianas— aparece como parte fundamental de la relación que las personas construyen con los videojuegos.

### **Importancia cultural: Videojuego, memoria y civilización**

Cuando pienso en la relación entre videojuegos y cultura, regreso una y otra vez a la idea de que toda civilización se sostiene en aquello que es capaz de crear, imaginar y transmitir. El videojuego, en sus múltiples lenguajes, se convierte en un territorio donde las sociedades se reconocen, negocian sus valores y proyectan sus aspiraciones. Este eje surgió para mí al observar cómo algunos videojuegos representan esa fuerza cultural que organiza el mundo, ya sea desde la estrategia histórica o desde la sensibilidad íntima.

En **Sid Meier's Civilization IV**, encontré una manera muy clara de comprender esto. A medida que avanzo por las eras, me doy cuenta de que las ciudades crecen no solo por su capacidad militar o económica, sino por los espacios simbólicos que se van construyendo como la literatura, la música, la arquitectura, la filosofía. Cada avance cultural transforma la forma en que mi civilización se relaciona con las demás. La cultura aquí se vuelve una especie de tejido que da sentido a la vida social, un sistema que mantiene unida a la comunidad y le permite dejar huella más allá del territorio o la producción. Mientras juego, siento que el arte aparece como la memoria viva de quienes habitamos estos mundos, un recordatorio de que imaginar también es gobernar.

Ese mismo sentimiento lo encontré desde otro lugar, mucho más íntimo, cuando vincule el juego **Gris** en la investigación.. Aunque no construye ciudades ni líneas temporales, su mundo acuarelado me hizo pensar en lo que ocurre al interior de una persona cuando atraviesa un proceso emocional profundo. Allí, el videojuego no es un indicador de progreso, sino una forma de sostenerse, de entenderse y de volver a hablar con el mundo. La reconstrucción del color, el movimiento lento, las atmósferas que se abren o colapsan: todo esto me llevó a pensar que la cultura también existe en ese plano sensible donde se procesa el duelo, la pérdida y la transformación.

Al poner en diálogo ambos juegos, empecé a ver que la cultura —en las civilizaciones o en las personas— funciona como un mapa que organiza lo que somos capaces de imaginar. **Civilization IV** me muestra la dimensión colectiva del arte: cómo construye identidad, cohesión y legado. **Gris**, por su parte, me recuerda que esas mismas fuerzas culturales también habitan el cuerpo, la voz, la emoción y la experiencia estética. Ambos se volvieron esenciales para este eje porque me permitieron comprender que el arte no se limita a decorar el mundo, sino que lo estructura, lo sostiene y lo transmite. Y es ahí, en esa doble mirada, donde encuentro su fuerza como tema dentro de este proyecto.

### **Estética en los video juegos.**

#### **Contemporánea, ambiental y perspectivas de futuro**

Cuando exploré los videojuegos que dialogan con temas ambientales y futuros inciertos, me encontré con experiencias que no solo me mostraban escenarios imaginados, sino que me obligaban a pensar en el lugar del ser humano dentro de ellos. En este eje, la estética se volvió una herramienta

poderosa como forma de plantear preguntas sobre el propósito de vida, la supervivencia y la relación con un planeta que parece estar siempre al borde del colapso.

Con Semiwork. (2024). *REPO* [Videojuego], descubrí un tipo de paisaje digital que me confronta ambientalmente en el espacio.-Los entornos se sienten fríos, mecánicos, casi como si estuvieran pensados desde la perspectiva de un mundo donde lo humano ya no es central. Mientras juego, me pregunto constantemente qué queda de nosotros en estas arquitecturas y qué tanto del futuro que imagino proviene de mis propios temores. Las atmósferas oscuras, los espacios amplios y las decisiones mínimas que puedo tomar dentro del juego me hacen sentir pequeño, casi reemplazable. Esa sensación abrió un espacio para pensar cómo las personas, durante las entrevistas, hablaban del futuro con una mezcla de incertidumbre y desconfianza, como si estos mundos digitales hubieran capturado algo que llevamos años sintiendo fuera de la pantalla.

En contraste, *Aggro Crab*. (2024). *PEAK* [Videojuego] me llevó a otro tipo de reflexión. Su entorno natural hostil me recordó que la supervivencia no es solo un desafío mecánico, sino un aprendizaje ético. Lo que al principio parece un juego de exploración y resistencia se convierte, poco a poco, en una experiencia donde las habilidades importan tanto como las decisiones colectivas. Cada tormenta, cada fenómeno inesperado y cada ruta que debo planear me hacen consciente del cuerpo: de su vulnerabilidad, de su esfuerzo, de la necesidad de adaptarse. Mientras juego, siento que el paisaje no está ahí para acompañarme, sino para ponerme a prueba. Y es en esos momentos donde comprendo cómo las dinámicas entre jugadores —coordinar, avisar, ajustar el ritmo, compartir recursos— revelan formas de cuidado y tensión que también aparecen en la vida diaria.

Tanto *REPO* como *Peak* me permitieron pensar en la estética contemporánea como una manera de narrar el presente desde sus fisuras. Los dos juegos, desde sus lenguajes visuales tan distintos, abren preguntas sobre la condición humana: ¿qué hacemos cuando el mundo nos supera?, ¿cómo nos relacionamos con un entorno que ya no responde a nuestras reglas?, ¿qué tipo de comunidades surgen cuando el riesgo es compartido? En las conversaciones de las entrevistas, muchas de estas preguntas aparecían de manera implícita: personas que hablaban de ansiedad climática, de sentirse sobrepasadas por el ritmo del mundo o de encontrar en el juego una forma de pensar futuros posibles sin sentirse paralizadas.

Este eje se consolidó al darme cuenta de que estas experiencias no son solo simulaciones de ambientes hostiles, sino espejos de inquietudes contemporáneas. Los juegos se convierten en laboratorios donde ensayamos maneras de habitar el planeta, donde imaginamos escenarios de

crisis y donde encontramos, entre la tensión y el riesgo, otras formas de estar con otros. REPO y Peak, cada uno a su manera, me ayudaron a mirar la estética como una forma de pensamiento: una manera de sentir el futuro antes de que llegue.

## Experiencias de aprendizaje en el juego

### Sistemas de recompensa:

Peak, REPO, Age of Empires, Elden Ring y tantos otros me han hecho pensar que los juegos no solo ofrecen logros, sino también una oportunidad para descubrir cómo reacciono ante el desafío, cómo aprendo y cómo encuentro sentido en el esfuerzo.

A medida que avanzaba en el proyecto, empecé a fijarme en algo que estaba presente en casi todas las experiencias de juego que recordaba: esa sensación de avanzar, de mejorar, de recibir algún tipo de reconocimiento que confirma que el esfuerzo tuvo sentido. Lo noté primero en **Peak**, donde las medallas aparecen como pequeñas señales que marcan un camino y, al mismo tiempo, hacen que uno quiera seguir explorando un entorno que constantemente se vuelve más exigente. Cada vez que obtenía una medalla, sentía que el juego me estaba mostrando una parte de mis propias capacidades: una decisión acertada, un movimiento a tiempo, una estrategia que funcionó.

Con el tiempo comprendí que esta lógica también aparecía en otros juegos. En **REPO** (2024), por ejemplo, no existe un sistema formal de insignias, pero avanzar un poco más dentro de su ambiente oscuro y difícil produce una sensación de logro muy similar. La recompensa se percibe en la posibilidad de descifrar lo que el entorno propone, en hallar un ritmo dentro del caos o en reconocer un patrón que no es tan fácil de descifrar. El juego no me lo entrega como un premio visible, pero lo siento igual: un respiro, una confirmación de que el juego me abre una nueva posibilidad.

Algo parecido ocurre en **Age of Empires 4** de Relic Entertainment (2021), donde ganar una partida se convierte en una especie de cierre narrativo. La victoria llega después de horas de construir, resistir y tomar decisiones que van moldeando una civilización entera. Ese momento final —cuando el mapa revela que logré sostener el proceso— deja claro que cada acción tuvo un peso, y que la historia que armé con mis manos tiene un resultado que puedo mirar de frente.



Imagen 11. Extraída de *Age of Empires IV*, por Relic Entertainment (2021), Steam, [https://store.steampowered.com/app/1466860/Age\\_of\\_Empires\\_IV\\_Anniversary\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1466860/Age_of_Empires_IV_Anniversary_Edition/)

Y luego está la experiencia particular de derrotar a un jefe en **Elden Ring (2022)**. Ahí la recompensa aparece de otra manera: a través de la dificultad. En esos enfrentamientos la sensación de logro se construye paso a paso, entre intentos fallidos, adaptaciones, dudas y pequeñas conquistas internas que no siempre se pueden describir. Cuando por fin cae el jefe, siento algo más que alivio. Hay una emoción que mezcla satisfacción, sorpresa y una especie de declaración silenciosa: “fui capaz”.

Al escuchar las entrevistas, descubrí que muchas personas hablaban desde experiencia del juego. Recordaban logros grandes o pequeños, instantes en los que el juego les dio algo que podían reconocer como suyo. No siempre hablaban de un premio concreto; a veces era una emoción, un momento compartido, un aprendizaje que solo se nota después. Y mientras las escuchaba, entendí que la experiencia de aprendizaje en juego también afecta la forma en que los jugadores se interpretan a sí mismos en esos procesos de cada avance, cada victoria, cada sorpresa se convierte en parte de la memoria que construyen alrededor de lo que vivieron.

Este eje se volvió fundamental dentro del proyecto porque me permitió ver la recompensa como una manera de percibir el propio recorrido. Más allá del diseño, más allá de los sistemas, lo que queda es el gesto de seguir intentando, no rendirse en un videojuego o en la vida.

## **Condiciones psicosociales: desigualdad, violencia, género y las marcas que se filtran en la experiencia de jugar**

Este eje empezó a crecer en las conversaciones con las personas entrevistadas, cuando lo que contaban del videojuego comenzaba a mezclarse con lo que habían vivido fuera de la pantalla. No hablaban solo de niveles, personajes o retos. Hablaban de sus casas, de sus barrios, de las maneras en que crecieron, de quiénes estaban ahí acompañándolos y quiénes no lo hacían. Cada una de esas historias venía cargada de condiciones que marcan la vida diaria: pobreza, violencia, discriminación, estereotipos, silencios. Por lo cual entendí que el videojuego no se separa de la realidad social; se sostiene sobre ella.

Mientras escuchaba estos relatos, recordé mi experiencia con **Life is Strange 2**, un juego que me acompañó en un momento donde estaba intentando entender cómo las historias personales se cruzan con el contexto social. En este juego, acompañar a Sean y Daniel —dos hermanos que se ven obligados a huir tras un incidente violento— es una manera de recorrer un mapa donde las desigualdades no están escondidas, al contrario, están incrustadas en cada conversación, cada mirada, cada puerta que se abre con desconfianza. A veces la tensión se siente en detalles de la ambientación que podrían parecer mínimos, pero que para mí cargan un peso enorme como el acento que incomoda a un desconocido, el color de la piel que define el trato recibido, la pobreza que obliga a tomar decisiones imposibles.

Al avanzar en este análisis, empecé a notar la misma incomodidad que sentían algunas de las personas entrevistadas cuando hablaban de su propio acceso a los juegos. Uno de ellos me contó que durante años solo jugaba en cafés internet porque en su casa no había dinero para una consola. Decía que, incluso ahí, los juegos se vivían como un lugar de competencia económica, era común ver quién pagaba más tiempo, quién podía quedarse más horas, quién tenía el teclado menos dañado. Esa idea de precariedad —tan silenciosa y tan constante— también aparece en *Life is Strange 2* (DONTNOD Entertainment, 2018), cuando los hermanos deben sobrevivir trabajando en condiciones precarias o aceptando la ayuda de desconocidos que no siempre actúan desde la solidaridad.

Otra de las personas entrevistadas habló sobre cómo la violencia del barrio influía directamente en su manera de relacionarse con los videojuegos. Me describió tardes enteras donde jugar significaba olvidarse un rato de los problemas de la calle, o noches en las que el ruido de fondo no era música ni televisión, sino peleas, gritos, o la amenaza latente de que algo “pudiera pasar”. Mientras lo

escuchaba, pensé en la tensión permanente que atraviesa *Life is Strange 2*. Cada lugar en el que los personajes se detienen parece frágil, como si la tranquilidad durara solo unos minutos. Ese estado de alerta —esa sensación de que en cualquier momento algo puede romperse— lo reconocí en varias de las voces que participaron en las entrevistas.

Un tema que aparecía repetidamente era el de los estereotipos de género, especialmente en juegos multijugador. Una de las chicas entrevistadas me contó cómo evitaba hablar por micrófono porque sabía la reacción que generarían su voz y su nombre. Prefería jugar en silencio para no tener que soportar comentarios ofensivos, bromas pesadas o dudas constantes sobre su habilidad. Escucharla me hizo pensar en la cantidad de veces que los espacios digitales replican estructuras de exclusión que existen en la vida diaria. Y al volver a *Life is Strange 2*, reconocí cómo el juego también construye escenas donde el género y la vulnerabilidad se cruzan, por ejemplo, en la forma que ciertas mujeres del juego son tratadas, las presiones sobre los cuerpos, los roles propuestos a cada personaje y los retos que se espera que cumpla.

Otra persona habló sobre la sensación de no pertenecer al espacio gamer porque había crecido con la idea de que los videojuegos “eran cosa de hombres”. Decía que, incluso cuando comenzó a jugar en secreto, nunca se sintió totalmente segura de compartirlo. Ese relato me hizo pensar en la fuerza de los estereotipos y en cómo se instalan desde lugares cotidianos, un comentario en la casa, una burla en el colegio, una mirada que cuestiona a los videogamers. En el juego *Life is Strange 2*, estas tensiones aparecen en la forma en que los dos hermanos deben navegar entornos donde lo masculino se asocia constantemente con fuerza, dureza o valentía, mientras que todo lo que escapa a esa idea es visto como debilidad.

Mientras avanzo en este eje descriptivo sobre los video juegos, me doy cuenta de que estaba hablando de formas de habitar el mundo. Las personas llegan al juego con sus condiciones psicosociales, y éstas transforman por completo la experiencia. La pobreza limita los accesos, la violencia moldea la forma de relacionarse, el género define cómo se participa, los estereotipos sociales determinan qué se espera de cada cuerpo. Nada de esto desaparece cuando comienza la partida. Todo lo contrario, se cuela entre los controles, en los silencios, en las decisiones, en lo que se dice y en cómo se caracteriza a un jugador.

*Life is Strange 2* se convirtió en un ejemplo importante para este eje porque narra esas mismas tensiones al interior de su narrativa, estética y dinámicas de competencia. No son expuestas simplemente como temas sociales, sino como vivencias que atraviesan a cada jugador y las

decisiones entre los personajes. Y mientras lo jugaba, sentía que las historias de las entrevistas se entremezclaban con las del juego, como si los límites entre ficción y realidad se desdibujaran un momento para mostrar algo común sobre nuestras experiencias sociales y las huellas emocionales, actitudinales y de identidad que construyen los jugadores. Los videojuegos pueden ser lugares donde esas huellas se revelan, se elaboran o se hacen visibles por primera vez para ser comprendidas y expuestas entre las dinámicas educativas que se pretenden analizar.

### **Competitividad, destrezas y comunidad**

En este eje se reflexiona sobre la energía tan particular que se vive en los juegos competitivos. Más allá de las condiciones psicológicas del jugador, éste se enfrenta a la adrenalina, una combinación de deseo, presión, orgullo, frustración y un tipo de concentración que supera la condición temporal y corporal del jugador. En las entrevistas, varias personas hablaban de cómo ciertos juegos se convirtieron en espacios donde aprendieron a coordinarse, a reaccionar rápido o a trabajar en equipo, incluso cuando reconocían que esos mismos juegos podían sacar algunos pensamientos y actitudes agresivas entre los participantes. Esa mezcla —esa tensión entre la construcción y el conflicto— me recordó, casi de manera inmediata, el video juego **League of Legends** (Riot Games, 2009).

En **League of Legends** (LoL) todo parece diseñado para moverse con urgencia, cada decisión que toma un jugador influye en sus compañeros, cada error pesa más de lo que me gustaría admitir y cada partida se convierte en una especie de batalla grupal donde la estrategia cambia cada pocos segundos. Cuando interactúo en este juego, siento que mis acciones están unidas a las de los demás por una cuerda invisible, si avanzo sin avisar puedo arruinar un plan de alguien más; si reacciono tarde dejo expuesto a alguien; si coordino bien un ataque, siento que todo se alinea durante un breve tiempo. Hay momentos en los que el equipo funciona con tanta fluidez que parece una coreografía improvisada.

Esa sensación de sincronía apareció en las entrevistas. Varias personas recordaban partidas donde “todo se entendía sin hablar”. Otras hablaban de la satisfacción de recuperar una partida perdida gracias a un movimiento colectivo. Incluso quienes reconocían cierta torpeza inicial contaban, con una mezcla de humor y nostalgia, cómo fueron aprendiendo a leer mapas, tiempos, rotaciones y señales mínimas. Esas destrezas, aunque nacen en un entorno digital, se sienten muy físicas, en la

manera en que la mano se acostumbra al mouse, el ritmo del corazón durante una pelea, la respiración que cambia cuando una jugada sale exactamente como la imaginé.

Pero LoL también me mostró otra cara de la competitividad, la toxicidad entre el ambiente de juego y las expresiones de los jugadores. Es imposible ignorar estos comportamientos. A veces aparece como un comentario impulsivo o como ataques directos que buscan desestabilizar o humillar al contrincante. En las entrevistas, esa dimensión se expresaba con frecuencia, personas que dejaron de jugar por el ambiente hostil, otros que desarrollaron paciencia al tener que lidiar con insultos, algunos confesaban haber replicado conductas agresivas porque era “lo normal” dentro del juego. Lo cual, me lleva a pensar en cómo la presión por ganar puede transformar la manera en que nos relacionamos, incluso con desconocidos.

Al escuchar estas experiencias descubro cómo cada jugador intentaba construir su propio lugar dentro de esa comunidad. Algunos se refugian de dicha hostilidad al jugar con amigos; otros buscan modos de silenciar, ignorar o evitar conflictos; otros aprendían a comunicarse de forma más clara para reducir errores. Esas pequeñas acciones hablan de destrezas comunicativas más allá de las habilidades técnicas, los jugadores aprenden a manejar la frustración, reconocer el límite entre la emoción y la agresión, cuidar el tono de sus mensajes, sostener el objetivo común incluso cuando las cosas van mal.

En este eje de reflexión sobre la competencia, se expone cómo un video juego puede convertirse en un escenario educativo para explorar comportamientos individuales o colectivos que están muy presentes fuera de la pantalla, como la forma en que reaccionamos a la presión, la paciencia para sostener un propósito, la creatividad con la que resolvemos problemas difíciles, y también, los impulsos emocionales que nos confronta frente a situaciones sociales.

**LoL** funciona, como un espejo acelerado, muestra en minutos lo que en la vida real tarda días o semanas en manifestarse. Las personas con las que hablé también contaban cómo el juego les permitió mejorar su comunicación, tomar decisiones rápidas o aprender a confiar en otros. Algunos decían que terminaron reconociendo rasgos propios de su personalidad que no habían notado en otras interacciones. Entre sus comentarios, confesaban que el juego los confrontó con emociones que creían tener bajo control. De cierto modo, los juegos competitivos no solo se pone a prueba lo que sabemos hacer, sino la manera en que nos entendemos dentro de un grupo, el cuidado que somos capaces de sostener y el tipo de jugador —y de persona— que aparece en el contacto con los demás.

## Entre la violencia y las habilidades: lo que realmente ocurre cuando jugamos

La siguiente reflexión sobre los video juegos es inevitable en conversaciones con personas ajenas a este entorno virtual aparece la misma pregunta: “¿Y eso no te vuelve violento?”. En el trasfondo del diálogo se sugiere una preocupación sincera sobre las actitudes y comportamientos que forjan las experiencias competitivas en los juegos, sin embargo, se percibe como una acusación social a un colectivo o a un individuo. Lo curioso es que, durante las entrevistas realizadas para este proyecto, nadie habló de la violencia como algo propio al entorno de juego o derivado de los ambientes virtuales de encuentro. Las manifestaciones que encontré trataron temas muy distintos, los recuerdos, aprendizajes, frustraciones, vínculos, maneras de pensar, emociones que necesitaban un espacio para moverse, expresarse y afianzar una identidad. De otro modo, la pregunta sigue rondando, como si fuera imposible separar la acción del juego del comportamiento en la vida real.

Pienso en esto mientras recuerdo todos los juegos que analicé para construir esta investigación, desde mundos frágiles como *Gris* o *That Dragon, Cancer*, hasta paisajes tensos como REPO y desafíos intensos como *League of Legends* o *Elden Ring*. Es cierto que algunos juegos están llenos de combates, armas, batallas o conflictos; pero lo que aparece durante las partidas jugadas no es una invitación a replicar dicha violencia, sino una colección de habilidades que se afianzan en las identidades personales y colectivas como parte de la cultura gamer, como la paciencia, la intuición, la coordinación, el análisis, la persistencia, la creatividad para resolver problemas que parecen imposibles.

Durante las entrevistas, varias personas hablaban de experiencias de juego que los habían ayudado a manejar frustraciones, a tomar decisiones bajo presión, a comunicarse mejor o, simplemente, a sentirse acompañadas. Nadie mencionó que un juego las hubiera vuelto agresivas. Lo más cercano a la violencia que escuché fue la **toxicidad** dentro de comunidades competitivas, pero incluso ahí, se desarrolla un compromiso colectivo más que una respuesta mecánica, los jugadores comprenden las dinámicas de poder, los impulsos mal gestionados y las formas de comunicación que ya existe fuera del juego. No aparecen porque el juego lo enseñe o lo replique de la crisis social, sino porque ese espacio *también* está habitado por personas y sus historias.

Ahora bien, al pensar en los aspectos simbólicos que implica el acto de repetir un nivel, volver a intentar volver intentar una partida, avanzar en una secuencia de juego, reorganizar una

estrategia. Se reconoce que hay algo profundamente humano en querer superar un obstáculo, incluso cuando nos derrota varias veces. Esa insistencia, que muchos podrían leer como obsesión, tiene que ver con la construcción de identidades para la comunidad gamer . Recuerdo partidas donde la emoción no venía del golpe final, sino de la claridad repentina de entender algo que antes no comprendía en cada dinámica de interacción o situaciones del juego. Momentos que ayudan a comprender los cambios personales mientras se comparte un juego, permitiéndonos descubrir, intuir, proponer o activar habilidades visuales, narrativas y comportamentales frente a los video juegos.

En este proyecto, se logran escuchar las voces de los participantes para debatir los diferentes ejes temáticos, por ejemplo, al pensar que los videojuegos moldean sujetos que aprenden, que prueban, que se equivocan y vuelven a empezar. En este sentido, la violencia no hace parte del diseño mediático de los juegos, cuando aparece, proviene de los contextos sociales , de las heridas provocadas por eventos, expresiones y prejuicios del entorno, estructuras que se repiten en cualquier otro escenario de intracción.

Este eje replantea la pregunta inicial hacia el reconocimiento del tipo de experiencias que hacen posible, las habilidades que despiertan, los espacios de diálogo que facilitan y cómo acompañan procesos emocionales para quienes a veces, no encuentran este soporte emocional y social. No se trata de simplificar el fenómeno, sino acercarse a lo que realmente ocurre, jugadores que se descubren en lo que hacen, que encuentran calma, desafío, creatividad o incluso refugio.

Al final, la idea sobre los video juegos como una actividad integradora donde la vida se mezcla con lo digital como experiencias que se transforman mutuamente, da paso al reconocimiento de las habilidades de pensamiento, de comunicación y de interacción que se construyen paso a paso. Y es ahí, donde encuentro la fuerza real de este debate sobre los video juegos y su capacidad para acompañar y educar a quienes se acercan con curiosidad y empatía a los procesos colectivos que surgen alrededor de la cultura gamer.

## 4.2. ANALISIS DE LAS CATEGORÍAS

### **Introducción**

La fase de entrevistas se desarrolló como parte de una práctica pedagógica reflexiva orientada al diseño de una herramienta narrativa interactiva. En este proceso, las entrevistas cumplen con la función de recolección de información biográfica entre los participantes y constituyen el material simbólico, experiencial y testimonial sobre las categorías planeadas dentro de la plataforma interactiva.

De tal modo que, las voces de los participantes, sus pausas, risas, interrupciones y tensiones forman parte del diseño visual y sonoro. Cada testimonio lejos de ser explicados por un análisis conceptual, se integra directamente a los fragmentos de vidas que alimentan la comprensión de la cultura gamer y proponen una reflexión al usuario.

La captura de datos desde las entrevistas se consolidó en cinco niveles temáticos, los cuales hacen parte de la estructura narrativa, que organizan tanto el análisis como la arquitectura de la herramienta. Estos ejes son:

1. Infancia
2. Juventud
3. Comunidad
4. Experiencia retro
5. Futuro

Durante las entrevistas, cada nivel fue trabajado en un entorno de juego específico, entendiendo que el videojuego no debía ser un fondo neutro, sino un mediador activo de la conversación. Continuación se describen los principales momentos de las entrevistas.

#### **1. Infancia – R.E.P.O.**

**Esta** entrevista se centró en los primeros acercamientos a los videojuegos y se realizó mientras los participantes jugaban **R.E.P.O.** utilizando el chat de voz interno del juego. La dinámica de exploración y tensión del juego interrumpía constantemente las narraciones. Las historias sobre la niñez emergían entre gritos, estrategias improvisadas y momentos de concentración. El propio diseño del juego —cooperativo, caótico, demandante— generaba un paralelismo con las experiencias infantiles relatadas.

#### **2 y 3. Juventud y Comunidad**

La segunda entrevista abordó temas relacionados con identidad gamer, percepción social y vínculos comunitarios. Se realizó mientras algunos participantes jugaban **League of Legends** en llamada de Discord. La competitividad, la coordinación en equipo y las tensiones propias del juego influyeron directamente en la conversación sobre qué significa ser gamer y cómo se configuran comunidades digitales.

Aquí el videojuego tuvo un protagonismo evidente, fue el escenario donde se actualizaban las mismas dinámicas de las que se hablaba.

#### 4. Experiencia de videojuegos retro

La entrevista correspondiente al eje temático experiencia colectiva se centró en videojuegos retro y clásicos que marcaron generaciones. En este encuentro, el énfasis estuvo en los códigos compartidos, las referencias comunes y los recuerdos colectivos que trascienden lo individual.

Los participantes evocaron títulos como **Super Mario Bros.**, **Crash Bandicoot**, **GoldenEye 007** y otros juegos clásicos mencionados en sus relatos. Aquí el videojuego no operaba como partida activa en tiempo real, sino como archivo simbólico compartido. La conversación se transformó en un ejercicio de reconocimiento colectivo: recordar el mismo sonido, el mismo nivel difícil, el mismo truco. En este nivel, el protagonismo del videojuego se manifiesta como patrimonio cultural dentro del grupo.

#### 5. Futuro gamer

La última entrevista se centró en los cambios en la cultura gamer y las proyecciones hacia el futuro. Para este encuentro se tomó como punto de referencia **The Last of Us Part II**, debido a su carga narrativa, sus decisiones éticas y los debates que generó en la comunidad.

Este juego permitió discutir transformaciones en las representaciones, la complejidad emocional de los personajes y la evolución del medio como forma narrativa. Aquí el videojuego fue un ejemplo y un detonante para reflexionar sobre el lugar que ocupa la cultura gamer en la actualidad.

##### 4.2.1. El protagonismo del videojuego en las entrevistas

En todas las sesiones, el videojuego tuvo un papel estructural. Cada videojuego utilizado durante las sesiones incidió en el ritmo, el tono y la profundidad de las narraciones, dejando de funcionar únicamente como soporte técnico para convertirse en un elemento estructural de la experiencia narrativa.

Al respecto, es importante establecer una distinción conceptual sobre el videojuego, entendiendo que opera simultáneamente como escenario técnico de la entrevista y como dispositivo capaz de activar memoria, emoción y reflexión en los participantes.

A partir de las experiencias desarrolladas durante la investigación, fue posible identificar distintas funciones del videojuego dentro de cada encuentro. En las entrevistas sobre adolescencia y comunidad, el juego actualizaba dinámicas competitivas reales. En los espacios de experiencia colectiva, los juegos clásicos funcionaban como archivo compartido. En futuro, un videojuego narrativo complejo abrió la discusión sobre transformaciones culturales.

Al reconocer las funciones que los videojuegos asumieron dentro de las distintas etapas de la investigación, la narrativa interactiva logró dialogar con las temáticas y relatos construidos junto a los participantes. Dentro de la experiencia interactiva, los relatos no se presentan de manera cronológica, sino mediante una disposición narrativa que articula distintas experiencias biográfica - narrativa y momentos de participación dentro de la cultura gamer.

Las entrevistas, por tanto, cumplen tres funciones simultáneas:

1. Recopilan los datos sobre las categorías de análisis.
2. Conforman el material narrativo integrado en la herramienta como experiencias de los participantes.
3. Evidencian cómo el videojuego estructura la experiencia y los valores estéticos presentes en el diseño de la plataforma.

Estas dinámicas permitieron comprender que el videojuego no funcionó únicamente como contexto temático de las entrevistas, sino también como mediador de las relaciones, recuerdos y formas de participación que atravesaron el proceso investigativo. En este sentido, las experiencias de juego favorecieron espacios de diálogo y construcción colectiva de sentido dentro de la narrativa interactiva.

En el siguiente apartado se profundiza en la categoría **Infancia**, entendiendo que los relatos que la componen describen recuerdos personales vinculados a las experiencias de juego y configuran parte de los testimonios que recoge el recorrido interactivo.

#### **4.2.2. ANÁLISIS POR CATEGORIAS**

##### **1. Infancia**

*(Entrevista realizada durante partida de R.E.P.O., 21 de abril de 2025)*

La entrevista sobre infancia se desarrolló mientras los participantes jugaban R.E.P.O. y conversaban a través del chat de voz interno del juego. En ese contexto, la evocación de la infancia surgió como relato retrospectivo y como activación situada en medio de desplazamientos virtuales y coordinación colectiva. La entrevista realizada durante la sesión de juego funcionó como detonante del recuerdo y parte del presente lúdico.

Halbwachs (2004) plantea que la experiencia se reconstruye dentro de marcos sociales que le otorgan coherencia. En esta entrevista, el marco temático de la infancia estuvo constituido tanto por las experiencias del grupo reunido y por el entorno digital compartido. Los recuerdos aparecieron inicialmente como relatos individuales que luego fueron compartidos y activados durante la interacción de la partida. Los participantes reforzaron mutuamente aspectos vinculados a la memoria personal y al socializar cada experiencia, los recuerdos adquirieron sentido colectivo durante el intercambio. **Jugar en el presente movilizó la experiencia de haber jugado en el pasado.**

A lo largo de la conversación, la infancia gamer se configuró como un entramado donde convergen varios ejes que permiten comprender la experiencia desde su afectividad, la corporalidad, la autoridad y la familia.

##### **Afectividad y familia**

La afectividad familiar atraviesa varios relatos. Cuando Panda afirma:

“Yo tengo el recuerdo muy vivo del Crash Bandicoot antes de que mi tío se fuera a trabajar, nos lo dejaba aprender desde el colegio.”

(Panda, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

El recuerdo se articula alrededor de una escena cotidiana marcada por la presencia del tío antes de ir a trabajar. Durante la infancia, el videojuego funciona como mediador del vínculo familiar y parte de la rutina doméstica antes de ir al colegio.

En este sentido, el videojuego adquiere un valor simbólico asociado a la experiencia compartida con otros integrantes de la familia. Nora (2008) sostiene que ciertos objetos y prácticas concentran experiencia cuando cristalizan significados compartidos. Aquí el juego funciona como punto de inscripción afectiva cuya relevancia se sostiene en la memoria individual y en la experiencia compartida que permitió el vínculo entre el tío y Panda. **La infancia gamer aparece vinculada a escenas de acompañamiento familiar y aprendizaje intergeneracional.**

En la narrativa interactiva, este eje permite comprender el videojuego como mediador de vínculos familiares y experiencias afectivas compartidas. Más allá de concebirlo únicamente como dispositivo tecnológico o práctica de ocio individual, los relatos evidencian cómo determinadas experiencias de juego se integran a dinámicas de acompañamiento, aprendizaje y memoria dentro del entorno familiar.

### **Corporalidad y tecnología**

La dimensión corporal ocupa un lugar central en la configuración de la experiencia del jugador. El relato de Kiriomy resulta especialmente revelador

“Yo jugaba con este controlcito que era una pistola... el Duck Hunt... yo pegaba la pistola a la pantalla y ya, así mataba fácil.”

(Kiriomy, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

El recuerdo se construye a partir del gesto corporal de Kiriomy acercándose a la pantalla. La proximidad física entre la pistola y la pantalla, la exploración intuitiva del cuerpo frente al dispositivo y la invención de una “trampa” para lograr mayor efectividad durante la partida, configuran una relación concreta de cada jugador con la tecnología. **La experiencia del gamer se construye inicialmente desde la manipulación corporal de los dispositivos tecnológicos y su experimentación.**

Seydel (2014) afirma que los objetos culturales funcionan como soportes materiales de experiencia al activar dimensiones físicas y simbólicas del recuerdo. En esta anécdota, el control opera como extensión corporal y como archivo táctil. **La infancia gamer puede entenderse entonces como una experiencia sensorial donde manipulación, error y creatividad participan en la construcción de formas de aprendizaje vinculadas a la exploración tecnológica.**

Desde la mediación pedagógica, este eje permite analizar cómo la relación corporal con los dispositivos tecnológicos influye en la construcción de experiencias de aprendizaje, apropiación técnica y exploración sensorial dentro de la cultura gamer.

### **Ritualidad e identificación**

La ritualidad compartida en los videojuegos cooperativos que se usan en plataformas online, favorece dinámicas de interacción y reconocimiento colectivo desde los primeros vínculos relacionales con otros jugadores. Durante la entrevista Ume recuerda:

“Yo llevaba mi control, como quien lleva guantes al billar.”  
(Ume, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Julian complementa:

“Siempre teníamos que jugar una partida que no era en serio para ver cómo estaban los ánimos.”  
(Julian, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

Estos fragmentos retomados durante la entrevista, evidencian la existencia de códigos implícitos que organizaban la experiencia colectiva. Llevar el propio control implica la pertenencia del jugador a su entorno social. La partida inicial de prueba, funciona como calibración emocional del grupo y mecanismo de reconocimiento dentro del grupo para la partida que se jugará.

Bal (2009) explica que las narrativas interactivas en medios tecnológicos condensan estructuras culturales amplias sobre el sistema de relaciones sociales. En las escenas específicas que Julian y Ume comentan se logra una selección de recuerdos donde la infancia gamer estuvo atravesada por dinámicas de negociación, identidad como jugador y construcción de comunidad. El juego se presenta como espacio de ensayo y reconocimiento a las formas de interacción entre los jugadores.

En términos pedagógicos, este eje permite comprender el videojuego como escenario de socialización, negociación de normas y construcción de identidad colectiva. Las dinámicas compartidas durante el juego evidencian formas de interacción relacional que organizan la experiencia comunitaria dentro de la cultura gamer.

### **Autoridad, prohibición y desigualdad**

La entrevista también reveló tensiones vinculadas a la autoridad parental y a las condiciones materiales de acceso a las consolas, medios tecnológicos y redes de comunicación. Kiriomy expresa en la entrevista:

“Era frustrante para mí que no me dejaran ir a jugar a un café internet... yo pensaba, soy el único pendejo que no tiene computador.”  
(Kiriomy, comunicación personal, 21 de abril de 2025)

En este fragmento converge la regulación económica y social como desigualdad de acceso a la tecnología. La autoridad parental delimita tiempos y espacios de juego, mientras la falta de recursos restringe la participación plena en la cultura gamer compartida por los grupos de interés.

La infancia aparece atravesada por estructuras sociales concretas que condicionan el acceso a los videojuegos; de modo que, la identidad gamer se configura desde el interés para acceder a estas experiencias logrando la interacción desde otros escenarios familiares o públicos. En el trasfondo emerge una sensación de frustración vinculada a las condiciones desiguales de acceso tecnológico y participación dentro de determinados espacios de socialización gamer.

En la plataforma interactiva como herramienta de reflexión pedagógica, este eje permite problematizar el videojuego dentro de marcos de desigualdad socioeconómica y discutir las condiciones de acceso tecnológico como parte de los ejes de debate sobre la cultura gamer. En el dispositivo de mediación se proponen las siguientes preguntas: ¿Has tenido alguna barrera socioeconómica para acceder a los videojuegos? ¿Has sentido alguna regulación parental sobre los tiempos de acceso a los videojuegos? ¿Por qué crees que deben regularse o manejarse con autoridad el acceso a los videojuegos? De ser así, ¿El tiempo de control debe ser el mismo con el uso de redes sociales y otros medios tecnológicos?

## **2. Juventud y comunidad**

### **Socialización familiar y capital cultural gamer**

En la entrevista del 15 de septiembre de 2025, Ume explica que su vínculo con los videojuegos comenzó dentro del entorno familiar.

“Yo llegué al mundo de los videojuegos por influencia de mis hermanos... siempre tenían las consolas... mi papá tenía su consolita... desde ahí, recibo la influencia familiar [...] empecé con jueguitos de consola y ya, luego muy tarde emigré al computador.” (Ume, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

Este fragmento permite pensar la adolescencia gamer como acumulación de capital cultural digital. La posesión de consolas, el acceso al computador y la mediación de hermanos mayores configuran condiciones materiales para acceder a videojuegos y repertorios simbólicos propios de los gamers que no son universales. Por ejemplo, un participante que creció en un hogar con consolas y hermanos mayores pudo familiarizarse desde temprano con distintos géneros, mecánicas y lenguajes del videojuego, mientras que otro, sin acceso a estos recursos, se vinculó al juego de forma más esporádica, observando o participando de manera limitada. Las posibilidades de formación y apropiación dentro de la cultura gamer se encuentran condicionadas por factores como la infraestructura tecnológica, el tiempo disponible y las redes familiares.

Cuando Ume menciona que “después llegó la recesión de dinero” (Ume, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025), introduce una dimensión estructural clara. La experiencia gamer está atravesada por la economía doméstica, lo que incide directamente en las posibilidades de acceso, permanencia y actualización dentro del ecosistema de los videojuegos. Las experiencias de acceso y permanencia dentro de la cultura gamer no se distribuyen de manera homogénea solo algunos adolescentes cuentan con los recursos necesarios para sostener la continuidad en las partidas, renovar equipos y adaptarse a las transformaciones tecnológicas vinculadas al entorno digital y a los videojuegos. Esta diferencia en las condiciones de acceso puede entenderse como parte de la distribución desigual del capital cultural, en la medida en que “el capital cultural puede existir en tres formas: incorporado, objetivado e institucionalizado” (Bourdieu, 1986, p. 243).

Estas reflexiones permiten comprender cómo las condiciones materiales y familiares influyen en las formas de acceso, participación y apropiación de la cultura gamer. Los relatos evidencian que el vínculo con los videojuegos no depende únicamente del interés individual, sino también de posibilidades económicas, redes de acompañamiento y acceso tecnológico.

## Aprender desde la exclusión

En la misma entrevista, Edgar narra su primera experiencia con los videojuegos desde una posición marginal dentro del grupo familiar.

“Mi primo iba allá... a veces mi abuelita me llevaba a verlo jugar porque ni siquiera me dejaban jugar... cuando me dejaban jugar era [similar] a cuando pasaban el control y está desconectado.” (Edgar, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

El “control desconectado” se convierte en una imagen potente de la experiencia formativa en la periferia. La experiencia de participar simbólicamente sin tener agencia directa dentro del juego implica observar mientras otros ejecutan las acciones principales. **El aprendizaje gamer no se limita a la acción directa, también se construye desde la observación, la frustración y el deseo de pertenecer.**

Desde una perspectiva crítica, esto cuestiona la idea de que el videojuego siempre genera empoderamiento; la observación del juego también participa en la construcción de referentes visuales, habilidades interpretativas y deseos de pertenencia dentro de la comunidad gamer. Mientras que la agencia real del jugador se distribuye de manera desigual junto a sus acompañantes y observadores. En la adolescencia, tener el control en las manos es también ocupar un lugar jerárquico dentro del grupo, dado que la persona con mayor destreza accede a las partidas y el uso del control, mientras otros participantes permanecen en posiciones más observacionales o periféricas dentro de la experiencia colectiva.

Más adelante, Edgar describe un momento de transición hacia la autonomía en el aprendizaje y adquisición de dichas destrezas.

“Mi primera consola de la vida fue el Wii... la primera que me compré fue el Play 4.” (Edgar, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

Comprar una consola propia implica asumir independencia económica. Sin embargo, esa autonomía está mediada por el poder adquisitivo de equipos. La adquisición de una consola propia puede fortalecer procesos de identificación con la cultura gamer y ampliar las posibilidades de participación dentro de determinadas comunidades de juego.

Este eje permite analizar cómo las dinámicas de acceso, exclusión y adquisición tecnológica atraviesan la construcción de identidad dentro de la cultura gamer. Los relatos evidencian que las experiencias de juego también están mediadas por relaciones de poder, reconocimiento y pertenencia dentro de los grupos sociales.

## Regulación emocional

Cuando en la entrevista se les pregunta por el lugar actual de los videojuegos en sus vidas, aparecen respuestas que los vinculan con la gestión emocional.

“Los videojuegos en mi vida son como mi tiempo libre... es la manera de conectar con gente... yo prefiero jugar con amigos.” (Ume, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

“En terapia vi que era una forma sana de disociación... los videojuegos para mí son como otra cosa, otro mundo aparte para poder dejar de pensar muchas vainas.” (Edgar, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

Aquí emerge una dimensión emocional que no siempre ocupa un lugar central dentro de los escenarios educativos tradicionales. **El videojuego funciona como espacio de regulación emocional y de transición entre el trabajo y la vida íntima.** Los relatos permiten observar que, además del ocio, los videojuegos pueden funcionar como espacios de socialización, descanso y regulación emocional.

Sin embargo, la noción de “disociación sana” plantea tensiones importantes en relación con las formas contemporáneas de bienestar emocional. Si bien algunos participantes relacionan el videojuego con experiencias de descanso, acompañamiento y desconexión frente a situaciones complejas de la vida cotidiana, estos relatos también evidencian la necesidad de reflexionar críticamente sobre los modos en que las personas gestionan emocionalmente el estrés, la ansiedad o el aislamiento dentro de entornos digitales.

### **3. Comunidad gamer y saberes**

En la entrevista, Larry señala que sus vínculos más fuertes están asociados al juego compartido.

“...las personas con las que suelo convivir más, son aquellas con las que juego y compartimos espacios tanto físicos como digitales, por lo cual, tiendo a generar mejores relaciones con éstas.” (Larry, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

**Las experiencias compartidas dentro de comunidades gamer favorecen dinámicas de aprendizaje colectivo donde se intercambian estrategias, se corrigen errores y se distribuyen roles durante las partidas.** Estas dinámicas permiten desarrollar habilidades relacionadas con la coordinación, la lectura táctica y la comunicación en tiempo real.

No obstante, estos saberes no suelen ser reconocidos por las instituciones de tradicionales como la familia o la escuela. La experticia construida en las comunidades durante las partidas de juego son experiencias personales compartidas exclusivamente por un grupo cerrado. De modo que muchos de estos aprendizajes permanecen circunscritos a los espacios de interacción gamer y no siempre son reconocidos dentro de otros escenarios sociales o educativos. En los últimos años han surgido diversas estrategias pedagógicas y tecnológicas que incorporan dinámicas lúdicas e interactivas dentro de contextos educativos. Sin embargo, muchas de las habilidades sociales, tácticas y comunicativas desarrolladas en comunidades gamer continúan siendo comprendidas principalmente dentro de los espacios de juego.

Desde una perspectiva pedagógica, este eje permite reflexionar sobre las formas de aprendizaje colectivo, cooperación y construcción de saberes que emergen dentro de las comunidades gamer. Los relatos evidencian que muchas dinámicas de interacción desarrolladas durante el juego involucran procesos de comunicación, organización grupal y resolución colaborativa de problemas.

## **Industria e inmediatez**

En otro momento de la entrevista, Larry reflexiona sobre los cambios en la industria de los videojuegos que identifican los tutoriales y sistemas de guía que orientan rápidamente las dinámicas de juego evitando que el jugador construya por sí mismo esas habilidades.

“Eso genera como esa misma inmediatez, raíz de la misma industria... no solamente en la jugabilidad sino también en cómo los storytelling se quieren llegar a ofrecer. Hay gente que busca filtrar cosas y no vivir la experiencia.” (Larry, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

Aquí aparece una reflexión sobre las formas contemporáneas de consumo digital y diseño de videojuegos. Las dinámicas de recompensa inmediata, progresión acelerada y circulación constante de información pueden influir en la manera en que algunos jugadores se relacionan con la experiencia narrativa, la atención y los tiempos de espera dentro del juego.

Lo anterior permite analizar críticamente la dimensión formativa del videojuego, al producir habilidades colaborativas y estratégicas, mientras se refuerza dinámicas de jugabilidad. Las comunidades gamer suelen valorar habilidades relacionadas con la coordinación, la estrategia y la comunicación durante las partidas. Al mismo tiempo, distintos escenarios sociales y educativos han señalado preocupaciones vinculadas al tiempo prolongado frente a las pantallas, la concentración o determinadas dinámicas corporales asociadas al juego. Estas tensiones permiten comprender que la experiencia gamer involucra dimensiones tanto formativas como problemáticas que requieren análisis crítico.

Desde la mediación pedagógica, este eje permite reflexionar sobre las tensiones existentes entre las habilidades desarrolladas dentro de las comunidades gamer y las preocupaciones sociales vinculadas al uso intensivo de tecnologías digitales.

## **Videojuego y proyección de vida**

Hacia el final de la entrevista, Dikii amplía la discusión hacia la influencia social de los videojuegos.

“Medios que fueron creados para la gente, para jugar, pues en sí, tienen cierta influencia en el mundo... por ejemplo lo del Discord o la gente que quiere ser piloto y se compra el simulador... influye demasiado en el mundo.” (Dikii, comunicación personal, 15 de septiembre de 2025).

**Los relatos permiten observar que algunos videojuegos y plataformas digitales pueden influir en intereses profesionales, aprendizajes técnicos y formas de comunicación entre los participantes.** Simuladores, servidores y comunidades digitales se integran en trayectorias formativas de interés personal como proyecto de vida.

En este sentido, las experiencias digitales también participan en procesos de aprendizaje que se desarrollan fuera de los escenarios educativos formales. Las comunidades virtuales, simuladores y plataformas de interacción permiten que algunos participantes fortalezcan intereses técnicos, habilidades comunicativas y formas de apropiación tecnológica vinculadas a sus trayectorias personales.

Este eje permite reflexionar sobre las relaciones entre cultura gamer, aprendizaje situado y construcción de proyectos personales vinculados a entornos digitales. Los relatos evidencian que las experiencias de juego pueden articular intereses técnicos, comunicativos y creativos que dialogan con distintos procesos formativos dentro y fuera de la educación artística visual.

#### **4. Experiencia de clásicos**

*(Entrevista realizada con Machan durante gameplay de Fallout 4, 30 de enero de 2026)*

La conversación con Machán surge durante una partida de Fallout 4, enfocándose en la categoría de Videojuegos Clásicos. A través de su experiencia, la conversación permitió analizar cómo el entorno familiar y los retos técnicos del pasado definen lo que hoy consideramos en la cultura gamer como "retro".

##### **Incomodidad como juego clásico**

La idea de lo "retro" suele ligarse a cómo se ve un juego, pero aquí se propone junto al esfuerzo físico de jugarlo. Los controles que hoy parecen toscos o difíciles de manejar son, en realidad, los que definen la experiencia clásica. Esta resistencia que ofrece el juego puede exigir del jugador formas de interacción más atentas y persistentes, convirtiendo la dificultad en una marca de identidad. En este sentido, la experiencia de juego puede entenderse como una relación activa entre el jugador y el sistema, donde "jugar un videojuego es esforzarse por superar obstáculos innecesarios" (Juul, 2005, p. 36).

"Para considerarlo retro tendría que ser como arcaico de jugar, incómodo. Los primeros Fallout para mí son retro y son horriblemente feos de jugar. Son muy incómodos, pero igual son jugazos." (Machan, comunicación personal, 2026)

Esa falta de agilidad en los movimientos dentro de los videojuegos es uno de los elementos que contribuye a diferenciar la experiencia de juego de cada título. Mientras que las producciones actuales suelen usar sistemas estandarizados, los juegos antiguos se perciben como experiencias singulares debido a sus propias limitaciones técnicas. Esta fricción puede contribuir a la construcción de experiencias de juego diferenciadas con una atmósfera particular y otorga valor a los clásicos, al exigir del jugador mayor atención, adaptación y persistencia.

Este eje permite reflexionar sobre cómo las limitaciones técnicas, la dificultad y las formas de interacción presentes en los videojuegos clásicos participan en la construcción de experiencias memorables para los jugadores. Los relatos evidencian que la relación con estos títulos no depende únicamente de la nostalgia visual, sino también de las dinámicas de esfuerzo, adaptación y persistencia que implicaban sus sistemas de juego.

##### **Un espacio de memoria familiar**

Las consolas aparecen en este relato como objetos que unen a diferentes generaciones en un mismo lugar. Jugar en casa de los abuelos o con los primos mayores convirtió al videojuego en un pretexto para la convivencia y el aprendizaje compartido. Esta conexión emocional es la que hace

que un título sea importante, pues el valor del videojuego crece cuando está vinculado a un recuerdo personal con un ser querido.

“Él [mi abuelo] se sentaba ahí al lado mío y pues nada, se ponía a hablarme y tal, y hablábamos de cosas mientras yo jugaba. Y él iba como comentando y tal. Entonces, no sé, supongo que esos recuerdos le dan mucho peso a Fallout para mí.” (Machan, comunicación personal, 2026)

El videojuego aparece como un espacio donde se articulan experiencias cotidianas, vínculos familiares y momentos de acompañamiento compartido. Estas experiencias de la infancia transforman determinados videojuegos en referentes asociados a experiencias afectivas y recuerdos familiares. En este sentido, los videojuegos pueden comprenderse como espacios donde se condensan experiencias significativas, en tanto “los lugares de memoria surgen cuando la memoria viva se transforma en algo que debe ser preservado” (Nora, 2008, p. 28).

Desde la mediación pedagógica, este eje permite comprender cómo determinados videojuegos se integran a experiencias de memoria familiar y acompañamiento intergeneracional. Los relatos evidencian que la experiencia de juego también puede constituirse como un espacio de conversación, convivencia y construcción afectiva.

### **El aprendizaje autónomo**

Un aspecto muy valioso del gaming clásico en nuestra región fue la necesidad de superar la falta de traducciones. Al no entender el idioma original, el jugador se veía obligado a tomar un papel muy activo para poder avanzar en la historia. Estas dinámicas podían transformar el tiempo de juego en experiencias de búsqueda, interpretación y resolución de problemas.

"Ese me lo pasé, pues en esa época los juegos venían en un solo idioma, me tocó pasármelo en inglés con... ¿con qué? con diccionario en mano... me tocaba bailar, buscar como las pistas en inglés e intentar encontrarles [...] una traducción lógica."  
(Machan, 2026)

Este proceso de traducción ayudó a desarrollar habilidades que iban ~~mucho~~ más allá de la diversión. El jugador aprendía a interpretar contextos y a ser persistente ante la confusión, lo que generaba un conocimiento práctico del inglés que todavía perdura. Así, **la limitación técnica de la época favoreció procesos de aprendizaje autónomo, interpretación contextual y persistencia frente a la dificultad.**

Este eje permite analizar cómo determinadas limitaciones técnicas y lingüísticas presentes en videojuegos clásicos favorecieron formas de aprendizaje autónomo y exploración interpretativa entre los jugadores.

### **La profundidad narrativa y la aceptación del final**

Finalmente, se destaca la capacidad de los videojuegos para funcionar como experiencias narrativas que pueden propiciar reflexiones sobre emociones complejas. Algunos títulos permiten explorar temas profundos como la ansiedad o el duelo de una manera que resulta más fácil de

comprender. **La estructura del juego permite experimentar situaciones límite en un entorno seguro, dejando enseñanzas que se pueden aplicar a la vida cotidiana.**

"El juego habla mucho de la aceptación al final de todo... aunque uno haga todos los puzzles, haga todo, igual todo se acaba, o sea, es como algo irreversible entonces para mí fue como: uff, juego sí." (Machan, 2026)

Esta visión eleva al videojuego a la categoría de una experiencia reflexiva completa que ayuda a entender la condición humana. Al enfrentar finales irreversibles dentro de una historia digital, el jugador puede reflexionar sobre su propia realidad y aprender a aceptar los cierres de cada etapa o ciclo. **El valor final del juego reside en su capacidad de construir una atmósfera que posibilita reflexiones personales relacionadas con la pérdida, el cierre y la experiencia emocional.**

En términos pedagógicos, este eje permite reflexionar sobre la capacidad de ciertas narrativas interactivas para movilizar experiencias emocionales y procesos de interpretación personal en los jugadores. Los relatos evidencian que algunos videojuegos pueden adquirir relevancia significativa cuando logran articular memoria, emoción y experiencia narrativa.

## **5. Futuro gamer**

*(Entrevista realizada con Dikii durante gameplay de The Last of Us Part II, 18 de enero de 2026)*

La siguiente entrevista fue realizada únicamente con el participante **Dikii** durante una sesión de juego de *The Last of Us Part II*. La conversación se desarrolló mientras se realizaba el gameplay, lo que favoreció la aparición de reflexiones vinculadas a la experiencia de juego, las formas de socialización digital y las proyecciones sobre el futuro de los videojuegos. A lo largo de la entrevista emergieron diferentes reflexiones sobre la evolución de la experiencia gamer, las formas de socialización en línea y las proyecciones hacia el futuro de los videojuegos.

### **Evolución hacia la competitividad y la superación**

Durante la conversación, Dikii describe una transformación en su forma de relacionarse con los videojuegos a medida que ha crecido. Al reflexionar sobre su experiencia actual, menciona:

"Actualmente yo siento que ha cambiado demasiado en cuanto a ser como un poco más competitivo... una especie de superación personal en cuanto a los videojuegos... antes me conformaba con cierto rango" (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

El relato permite observar una transformación en la relación del participante con los videojuegos, orientada progresivamente hacia dinámicas de rendimiento y autoexigencia. La competencia aparece vinculada a un proceso de autoexigencia donde el jugador busca mejorar sus habilidades y alcanzar niveles más altos dentro del juego. Esta transformación también implica un cambio en los tipos de juegos que prefiere, ya que señala que su interés por los juegos narrativos fue disminuyendo mientras aumentaba su participación en experiencias competitivas.

Más adelante profundiza en esta idea al afirmar:

“Uno se ve reflejado en los videojuegos... yo me conformaba con salir del promedio y no seguir superándome” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

En este fragmento de entrevista, **el videojuego se presenta como un espacio de autoevaluación**. El participante relaciona su desempeño dentro del juego con procesos personales vinculados a la constancia, la práctica y la superación. De esta manera, el entorno lúdico se convierte en un escenario donde se proyectan dinámicas personales relacionadas con la superación y la persistencia.

Desde una perspectiva pedagógica, este eje permite reflexionar sobre cómo determinadas dinámicas competitivas dentro de los videojuegos pueden relacionarse con procesos de práctica constante, aprendizaje progresivo y construcción de habilidades mediante el error y la repetición

### **El videojuego como espacio de socialización**

Aunque la competitividad ocupa un lugar importante en la experiencia actual del gamer, Dikii también resalta el papel del videojuego como un espacio para el encuentro social. En ese sentido explica:

“Ahorita también me gustan los juegos competitivos... no solo por competir o mejorar, sino más bien para compartir con amigos... compartir ese momento con ellos porque de esa manera se refuerza la amistad” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Este fragmento muestra como el juego sostiene relaciones interpersonales. La actividad de jugar puede funcionar como una forma de convivencia e interacción compartida entre los participantes. En la conversación también se reflexiona sobre como estas dinámicas han cambiado con el tiempo. Durante el diálogo se menciona que:

“Antes era más de ir a la casa del otro... ahora es mucho más, online... la manera en la que uno conectaba con los demás era más presencial” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Este contraste evidencia una transformación generacional en las formas de socialización asociadas al videojuego. Mientras que anteriormente el encuentro físico era el principal escenario de interacción, actualmente las plataformas en línea permiten sostener vínculos a distancia. Estas transformaciones evidencian nuevas formas de interacción social mediadas por plataformas digitales y espacios de juego en línea.

Este eje permite comprender cómo las experiencias de juego en línea participan en la construcción y mantenimiento de vínculos sociales dentro de la cultura gamer, reorganizando formas de encuentro que anteriormente dependían principalmente de la presencialidad

### **Impacto de las tecnologías de comunicación**

La aparición de plataformas de comunicación es señalada como un factor clave en la transformación de las comunidades gamer. Al respecto, Dikii comenta:

“Apareció Discord, Skype o TeamSpeak... donde la gente ya empezaba a meterse a grupos con chat de voz y a compartir y hablar” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

**Las plataformas de comunicación amplían las posibilidades de interacción entre jugadores más allá de la partida misma, favoreciendo espacios continuos de conversación e intercambio.** Los espacios de chat de voz funcionan como entornos donde se comparten experiencias, opiniones y conversaciones cotidianas que fortalecen el sentido de comunidad.

Más adelante durante la entrevista, se enfatiza el papel particular de una de estas plataformas:

“Discord ha facilitado muchísimo eso... conectar a toda la gente que le gustan los videojuegos para compartir a pesar de que estén a distancia” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Este comentario resalta cómo la infraestructura tecnológica contribuye a la consolidación de redes sociales alrededor del videojuego. **Las comunidades gamer se sostienen en plataformas que permiten mantener la comunicación constante entre sus integrantes, permitiendo formas sostenidas de interacción y organización comunitaria entre los participantes.**

Desde la mediación pedagógica, este eje permite analizar cómo determinadas plataformas digitales favorecen procesos de aprendizaje colaborativo, intercambio de saberes y construcción de comunidad dentro de entornos tecno-mediados.

### **Usuario y proyección hacia el futuro**

La conversación también aborda la forma en que **los jugadores construyen su identidad dentro de los espacios digitales.** En ese contexto, Dikii explica:

“Usualmente los gamers no usan tanto su nombre... lo relacionan con algo... el tag o el username por el cual nos conocemos” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

El uso de nombres de usuario o tags en las plataformas digitales se convierte en un elemento central dentro de las comunidades de juego. **El tag funciona como una forma de identificación que permite reconocer a los jugadores dentro de distintos espacios virtuales y que, con el tiempo, puede integrarse a las formas de identificación y reconocimiento dentro de las comunidades gamer.**

Al pensar en el futuro, el entrevistado imagina una expansión de las posibilidades tecnológicas:

“Con todo el tema de la inteligencia artificial... van a haber muchas maneras de interactuar con los videojuegos... realidad virtual o algo así” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Estas proyecciones evidencian expectativas relacionadas con la expansión de nuevas formas de interacción tecnológica dentro de los videojuegos. **La integración de nuevas interfaces y sistemas de interacción podría modificar las formas en que los jugadores experimentan los entornos virtuales y se relacionan entre sí.**

Este eje permite reflexionar sobre las formas de identidad digital y las expectativas tecnológicas que atraviesan actualmente a las comunidades gamer.

### **Cooperación y salud mental**

En la entrevista con Dikii se plantea la posibilidad de que los videojuegos tengan impactos positivos en el bienestar emocional. El participante señala:

“Los juegos cooperativos ayudan a fortalecer un poco más las relaciones amorosas e interpersonales” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

**El participante asocia las dinámicas cooperativas de juego con experiencias de fortalecimiento de vínculos interpersonales y trabajo conjunto.** Estas dinámicas pueden contribuir a fortalecer vínculos interpersonales al promover la comunicación y el trabajo conjunto.

Asimismo, menciona el caso de juegos particularmente desafiantes:

“Hay juegos actuales que ayudan a cambiar el chip a las personas que sufren depresión... por ejemplo Dark Souls... refleja ese aspecto de la vida real de no rendirse y seguir intentándolo” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

En este testimonio, el participante relaciona determinados videojuegos con experiencias personales de persistencia y resiliencia frente a situaciones complejas de la vida cotidiana. La dificultad y la repetición del intento funcionan como experiencias que algunos jugadores relacionan con la perseverancia frente a situaciones complejas en la vida cotidiana.

Este eje permite analizar cómo algunos jugadores asocian determinadas experiencias de juego con procesos emocionales vinculados al acompañamiento, la cooperación y la persistencia frente a la dificultad.

### **Aplicación en áreas profesionales**

Otro tema que surge en la conversación es el potencial de los videojuegos en contextos profesionales. Dikii explica que en el futuro esta relación podría fortalecerse a través de los simuladores:

“Los simuladores de autos, de vuelos o de cocina ayudan para llegar a ese nivel profesional... son como una guía” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Estos entornos virtuales permiten recrear dinámicas relacionadas con determinados contextos profesionales, favoreciendo experiencias de exploración, simulación y aproximación técnica antes de enfrentarse a situaciones reales.

El entrevistado menciona juegos de estrategia y gestión:

“Hay juegos como **Civilization** donde tienes un país... tienes que meter impuestos o poner leyes” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Este tipo de experiencias implica procesos personales para la toma de decisiones complejas relacionadas con administración, economía o planificación. Desde esta perspectiva, **los**

**videojuegos pueden funcionar como escenarios de simulación que permiten explorar dinámicas similares a las que aparecen en distintos ámbitos profesionales.**

La reflexión pertinente que surge en este análisis gira alrededor de las siguientes preguntas: ¿Qué habilidades crees que has desarrollado jugando videojuegos que podrían servir en otros espacios de tu vida? ¿Alguna vez has jugado un simulador o un juego que te haya hecho pensar en cómo funciona una profesión o actividad en la vida real? ¿Cómo podría la educación aprovechar estas experiencias para enseñar habilidades en la vida profesional?

### **Empatía**

En la parte final de la conversación aparece una reflexión sobre el vínculo entre la experiencia gamer y ciertas habilidades sociales. Dikii afirma:

“La empatía no solo se aprende por vivencias del día a día... también por un videojuego”  
(Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

El participante relaciona determinadas experiencias de juego cooperativo con ejercicios de comprensión, interacción y colaboración entre jugadores. Durante el diálogo también se plantea que una persona con roles de autoridad en su vida profesional, juegue videojuegos puede generar mayor cercanía con otros:

“Saber que alguien que ejerce un rol de jefe también juega videojuegos genera esa empatía de que esa persona también es humana” (Kiryomy, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

**Aquí el videojuego aparece como un punto de identificación cultural que puede reducir distancias simbólicas entre diferentes posiciones dentro de un entorno social o laboral.**

Cuando juegas en equipo, ¿qué tipo de actitudes de otros jugadores hacen que la experiencia sea más agradable o más difícil para todos?

### **Reconocimiento de los eSports en Latinoamérica**

Finalmente, la conversación aborda el gaming competitivo con un enfoque de desarrollo profesional. Dikii señala:

“Mucha gente se burla porque no lo cogen en serio como un trabajo... quisiera que se tomara más valor el esfuerzo que hay detrás en los eSports” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

El comentario se percibe como una falta de reconocimiento hacia el gaming competitivo dentro de ciertos contextos sociales. A pesar de la dedicación y el entrenamiento que requiere competir a alto nivel, todavía existen miradas que cuestionan su legitimidad como actividad profesional.

El entrevistado compara esta situación con otros contextos donde los eSports tienen mayor prestigio:

“En Corea se premia demasiado... si el país le tuviera más valor a esas cosas le meterían muchísimo más dinero a la industria” (Dikii, comunicación personal, 08 de enero de 2026).

Desde esta perspectiva, el desarrollo del gaming profesional en la región se ve limitado por la falta de inversión y de estructuras que permitan formar y apoyar a los jugadores. Esta reflexión evidencia como los propios miembros de la comunidad gamer perciben **tensiones entre el crecimiento global de la industria y las oportunidades disponibles en contextos locales.**

El análisis de las experiencias compartidas permitió reconocer que la cultura gamer no se limita al consumo de videojuegos, sino que involucra procesos de memoria, construcción identitaria, vínculos afectivos y formas de aprendizaje colectivo que atraviesan la experiencia cotidiana de los participantes. Las narrativas recuperadas evidencian cómo los entornos digitales funcionan como espacios de interacción social y producción de sentido, donde circulan saberes, emociones y formas de relacionarse con otros. Desde una perspectiva pedagógica, estos hallazgos permiten comprender que las experiencias vinculadas al videojuego pueden convertirse en escenarios de mediación cultural y educativa, especialmente cuando se articulan mediante herramientas narrativas e interactivas que favorecen la reflexión, la participación y la construcción colectiva de experiencias significativas.

### 4.3. REFLEXIONES

#### 1. Relato del Encuentro: "Partidas Guardadas"

El encuentro para validar la herramienta pedagógica "**Partidas Guardadas**" se desarrolló en tres sesiones consecutivas entre jueves, viernes y sábado. Esta organización permitió reunir a **James, Julienn, Ume, Dikii y Machan**, logrando una inmersión profunda en la propuesta. Cada jornada inició con una contextualización sobre cómo la herramienta permite mapear la cultura gamer a través del lenguaje interactivo. Tras la introducción a los intereses del proyecto, se dieron **25 minutos para la exploración autónoma en la plataforma**, durante este tiempo el grupo navegó por el mapa, descubriendo sus avatares y escuchando las bandas sonoras personalizadas.

#### **El inicio de la conversación: Interfaz y Experiencia de navegación**

Tan pronto terminó el tiempo de exploración, la conversación fluyó de manera orgánica hacia el análisis y aportes al montaje de la plataforma digital. La interfaz de Canva se convirtió en el primer gran tema de debate. **James** señaló una confusión con la duplicidad de botones de navegación que a veces rompían el flujo de la historia. A esto se sumó un reporte técnico colectivo sobre los límites de la plataforma; **Dikii** mencionó la dificultad de interactuar con ciertos elementos sin activar accidentalmente la barra de reproducción de video de los cuadros de YouTube.

El grupo coincidió en que la jerarquía visual necesitaba ajustes, pues el tamaño de los videos restaba protagonismo a los títulos de las categorías. A pesar de estos cambios técnicos, la estética general fue muy bien recibida. Los participantes destacaron que el estilo visual

lograba que el entorno se sintiera como un videojuego real, permitiendo que la navegación fuera una experiencia de descubrimiento constante.

### **Identidad, Representación y el "Yo" Gamer**

Una vez superada la parte técnica, la narrativa tomó el mando. Los jugadores se detuvieron en cómo se veían reflejados en el mapa. La música identitaria fue valorada como uno de los puntos más altos, escuchar el soundtrack elegido para cada perfil ayudó a los participantes a conectar emocionalmente con sus propias historias de vida.

**Julienn** se mostró entusiasmado con su descripción ("esa bomba está toda alineadita"), aunque sugirió moderar el volumen de su pista para no opacar el texto. Surgieron también correcciones colaborativas sobre los gustos de los compañeros; se debatió si **Larry** prefería la ambientación de *Cyberpunk* o la competitividad de *Valorant* y *League of Legends*, demostrando que la herramienta funciona como un espejo dinámico con los vínculos del grupo.

### **Opiniones sobre los Ejes Temáticos**

Al evaluar las categorías de **Infancia, Comunidad, Futuro y Retro, James** y los demás participantes sugirieron que la herramienta podría beneficiarse de una introducción de contexto más fuerte. **Ume** habla de una sugerencia respecto a que los temas se mueven dentro de la experiencia personal, aclarando que no es una generalidad de toda la cultura gamer.

En este punto surgieron reflexiones profundas sobre temas que la herramienta aún no abarca pero que el grupo considera fundamentales. Se discutió la violencia de género y la estigmatización de la mujer en entornos competitivos, señalando que es una realidad muy presente en juegos como *Valorant*. Por su parte, Machan sugirió que el tema de la violencia general en los videojuegos (el mito de si los juegos vuelven violenta a la gente) sería un eje muy valioso para tratar, explorando la capacidad de los jugadores para separar la ficción de la realidad.

### **Visiones y Proyecciones de la Herramienta**

El tramo final del encuentro se centró en cómo utilizar estos contenidos en el futuro y a quiénes irían dirigidos. **Ume** destacó que les mostraría esta herramienta a los padres de familia, considerándola un puente ideal para que ellos logren entender la dinámica real en la que se mueve la cultura gamer, resaltan que los videojuegos son especiales por el vínculo, aprendizaje y significados que generan a manera personal y así los padres u otras personas dejen de verla como algo externo o ajeno a sus dinámicas familiares, sociales o educativas.

**Dikii** fue enfático en que estos temas deben seguir tratándose, proponiendo llevar la herramienta hacia la **psicología** y la creación de contenido educativo que analice cómo los videojuegos transforman algunas formas de pensar. Finalmente, **Julienn y Ume** coincidieron en que la riqueza de los testimonios tiene un gran potencial para formatos como el **podcast** o

micro-contenidos en redes sociales, sirviendo tanto para la formación docente como para ayudar a personas externas al gaming a comprender esta cultura desde adentro.

### **Modificaciones en la Narrativa Interactiva**

Tras el análisis de las sesiones de validación, se implementaron cambios estructurales y técnicos para optimizar la experiencia del usuario y fortalecer la coherencia pedagógica de la herramienta:

- **Interfaz y Navegación:** Se modificó la portada para ofrecer una instrucción más clara al participante, facilitando una primera lectura intuitiva. En el mapa, se reorganizaron los puntos de interés para otorgar centralidad a los personajes, desplazando las participaciones hacia el final del recorrido para jerarquizar las historias.
- **Contextualización:** Se agregó una introducción a cada tema, permitiendo que el participante comprenda el contexto de lo que verá a continuación antes de sumergirse en los contenidos específicos.
- **Optimización en Canva:** Para resolver los conflictos con la línea de tiempo de la plataforma, se cambió el orden de lectura y se eliminaron animaciones que dificultaban la fluidez. El cambio más significativo fue el traslado del botón "Siguiente" a la parte superior, evitando que el cursor activara accidentalmente la barra de reproducción de Canva en la parte inferior. Asimismo, se ajustaron los tamaños de los bloques de texto para mejorar la legibilidad.
- **Ajuste de Personajes:** Se refinó el tamaño y el orden de aparición de algunos perfiles para lograr un equilibrio visual más armonioso en la pantalla de selección.
- **Contenidos y Ejes Temáticos:** En el apartado de Comunidad, se incorporó una sección de preguntas dentro de la pestaña "Tu opinión". Aquí se introdujo formalmente el tema de la violencia contra las mujeres en los videojuegos, respondiendo directamente a la recomendación de los participantes sobre los vacíos narrativos del proyecto. Finalmente, se actualizaron y corrigieron los enlaces en el apartado de Videojuegos para asegurar una navegación funcional.

### **Postura y Balance**

#### **El Diseño**

Desde mi postura como investigador, la plataforma cumplió plenamente con mis expectativas iniciales. No busqué competir con el realismo gráfico actual; por el contrario, mi intención desde el primer trazo fue consolidar una marca nostálgica y retro, propia de la cultura gamer, a través del pixel art. El uso de la versión gratuita de Canva no representó una limitación técnica, ya que cualquier recurso visual que hiciera falta lo construí yo mismo

mediante la ilustración y la edición gráfica. El soporte de video se integró directamente desde YouTube, lo que facilitó la arquitectura de la página.

Más que un proceso de alta complejidad técnica, la construcción de la herramienta fue una cuestión de tiempo y dedicación. Entender el funcionamiento por capas e hipervínculos fue fundamental para lograr la interactividad, pero el verdadero desafío pedagógico radicó en la usabilidad. Comprendí que hacer una navegación intuitiva no siempre es sencillo y que dar instrucciones claras a los usuarios implica un proceso comunicativo que reduzca la complejidad y aumente la versatilidad y exploración de las estrategias audiovisuales. Invertí largas jornadas seccionando los ejes de las entrevistas para que el contenido no resultara denso ("ladrillado"), logrando que la información fuera potente y acotada dentro de la inmensidad que abarca la cultura gamer.

### **Vínculos, Significados y Aprendizajes**

Aprender a "entenderme" con la plataforma me permitió ser autosuficiente: si algo no estaba, lo ilustraba o lo editaba. Por ello, considero que el proceso de construcción fue sólido y no cambiaría la forma en que se ejecutó. Durante este camino, descubrí a través de las historias de los participantes que existen eventos vitales muy fuertes que se vinculan directamente con los videojuegos.

## **2 . El final del recorrido**

### **1. Las mediaciones interactivas como territorio de encuentro**

Al cerrar este proceso, entiendo la mediación interactiva como un espacio que se construyó en el encuentro con otros. *Partidas Guardadas* fue tomando forma en la medida en que las voces, los recuerdos y las formas de jugar de los participantes comenzaron a habitar la herramienta desde la narrativa y las decisiones de interacción. De otro modo, en el diseño desde la estética del pixel art, los mapas, la música y la navegación no aparecieron como decisiones aisladas; fueron maneras de traducir experiencias de vida en algo que pudiera recorrerse, sentirse y reconocerse.

Durante las sesiones de validación desarrolladas en tres encuentros consecutivos, hubo un momento clave: cuando los participantes empezaron a verse dentro de la herramienta. Escuchar su música, leer sus descripciones o moverse por el mapa activó una relación distinta con el contenido. En ese momento, la navegación dejó de seguir una lógica guiada y cada participante comenzó a explorar desde su propia curiosidad, decidiendo por dónde moverse y qué recorrer primero. En cierta medida, asumieron un rol cercano al de beta testers: mientras navegaban, encontraban errores, señalaban detalles y estos fueron ajustándose en función de su experiencia de uso. Aun así, la estructura general respondió a

lo previsto antes de las últimas correcciones, lo que permitió identificar tanto su funcionamiento como los aspectos a mejorar.

Ese gesto de reconocimiento permitió que la conversación cambiara de tono; aparecieron comentarios cargados de humor, recuerdos compartidos y pequeñas correcciones entre ellos mismos que solo son posibles cuando hay cercanía. Ya no estaban frente a un material que habla sobre ellos, estaban dentro de una experiencia que los contenía.

Esto me lleva a pensar la mediación más allá de una lógica explicativa. Aquí lo relevante no fue organizar información sobre la cultura gamer, sino **generar condiciones para que esas experiencias circularan entre quienes las viven**. El recorrido por la herramienta permitió una forma de habitar las historias de otros, donde la nostalgia y la complicidad funcionaron como puntos para el diálogo.

También hubo tensiones. La interfaz, los errores de navegación o la jerarquía visual — evidenciados durante la interacción con la plataforma— mostraron que diseñar una experiencia interactiva con los conocimientos y experiencias que surgen de manera intuitiva implica un trabajo constante de ajuste al montaje virtual. Estos elementos no interrumpieron el proceso, sino que hicieron parte del encuentro de socialización, ya que fueron discutidos colectivamente y permitieron comprender la mediación como un instrumento que se construye en relación con los usuarios.

Al final, lo que queda es la idea de una mediación que se activa en el recorrido. Cada participante construye su propia lectura mientras navega, conecta recuerdos y reinterpreta lo que ve desde su propia experiencia. En ese movimiento, la herramienta deja de ser un contenedor de relatos y se convierte en un espacio donde la cultura gamer se reconoce, se discute y se resignifica desde adentro.

### **Validación y puesta en práctica**

El proceso de validación se desarrolló en tres encuentros consecutivos con los participantes y estuvo orientado a reconocer aspectos relacionados con la navegación, la experiencia de interacción, la pertinencia de los contenidos y las posibilidades pedagógicas de la narrativa interactiva.

A partir de las sesiones de exploración autónoma y los espacios de conversación desarrollados posteriormente, la validación de la herramienta permitió evidenciar que la cultura gamer no se limita a prácticas de entretenimiento, sino que está profundamente vinculada a experiencias de vida, vínculos y procesos emocionales.

Durante el recorrido libre por el mapa, se hizo evidente que los participantes tendían a dirigirse primero hacia sus propios personajes, motivados por la curiosidad de verse representados dentro de la herramienta. Tal como se observó en la navegación autónoma, este primer acercamiento funcionó como un punto de entrada desde la identificación, a

partir del cual cada uno continuó explorando de manera distinta. Esta forma de interacción permitió reconocer que la herramienta no impone un recorrido único, sino que habilita múltiples trayectorias posibles.

En el desarrollo de la experiencia, las conversaciones posteriores a la navegación permitieron establecer relaciones entre las mecánicas del juego, los relatos compartidos y las experiencias personales de los participantes. Este cruce evidenció que el gaming actúa como un espacio donde se configuran vínculos socio-afectivos, en los que el juego permite la interacción y otras formas de acompañamiento y comprensión sobre lo vivido.

Asimismo, las observaciones realizadas por los participantes sobre la interfaz, la organización de los contenidos y los ejes temáticos permitieron identificar aspectos a mejorar, lo que derivó en ajustes concretos dentro de la herramienta. Estas modificaciones no se plantean como correcciones externas, sino como parte del proceso de validación, donde la experiencia de uso se convierte en un insumo fundamental para el desarrollo pedagógico de la propuesta.

En este sentido, la herramienta se consolida como algo más que un repositorio de entrevistas. Su valor radica en su capacidad de activar relaciones entre experiencias, generar procesos de identificación y abrir espacios de diálogo donde los participantes pueden reconocerse y construir sentido a partir de sus propias trayectorias.

## **2. Ética y compromiso social en la integración tecnológica**

Trabajar con historias de vida dentro de entornos digitales me llevó a asumir una responsabilidad que se fue complejizando a medida que el proyecto crecía. En cada entrevista, en cada audio, en cada recuerdo compartido, entendí que estaba entrando en un territorio sensible donde las experiencias no podían ser tratadas como material disponible, sino como memorias que implican cuidado, tiempo y escucha.

Este compromiso atravesó también el uso de las tecnologías. Herramientas como Canva, Krita, Discord o Twitch se utilizaron como recursos técnicos para producir o difundir contenido; así mismo, se convirtieron en espacios donde las historias circulan, se transforman y adquieren nuevas lecturas. Incluso el uso de inteligencia artificial, como Gladia para la transcripción y organización de los relatos, abrió preguntas sobre cómo mediar esas voces sin perder su intención, su tono y su carga emocional.

En este sentido, la integración tecnológica no fue un proceso neutro ni automático. Cada plataforma implicó decisiones concretas que afectaron directamente la forma en que las experiencias eran construidas, organizadas y compartidas. Discord, por ejemplo, permitió que los participantes entraran a las entrevistas en distintos momentos, generando un espacio abierto donde las conversaciones podían nutrirse de manera continua. Canva implicó un trabajo constante en la organización de la información y en la construcción de una experiencia navegable, especialmente en el proceso de integrar herramientas como Padlet para el apartado de opiniones, donde la voz de los participantes podía seguir apareciendo

incluso después del recorrido inicial. Por su parte, el uso de IA como Gladia requirió ajustes en las transcripciones, evidenciando que estos sistemas no son completamente precisos y que necesitan ser revisados para mantener la fidelidad de lo dicho.

Editar una imagen en Krita, diseñar una interfaz en Canva o construir un espacio de encuentro en Discord significó pensar cómo transcribir una experiencia sin simplificarla. La creación de contenidos dejó de ser una fase técnica para convertirse en un ejercicio de mediación, donde las estéticas —como el pixel art o las lógicas de navegación inspiradas en videojuegos— funcionan como estrategias para acercar e interpretar los testimonios de los video palyers.

Aquí aparece una tensión importante: las herramientas tecnológicas facilitan, agilizan y amplifican la organización de los datos, pero también puede distanciar, reducir y simplificar su contenido. La automatización de procesos, la edición de materiales o la circulación en plataformas digitales pueden correr el riesgo de despersonalizar las experiencias. Por eso, una de las decisiones más importantes fue sostener la voz de los participantes como eje del proyecto, evitando que la herramienta hablara por ellos o los encasillara dentro de una forma discursiva hermética y mecánica.

Un momento que marcó con claridad esta responsabilidad fue la narrativa de Machan, donde habla de la pérdida de su abuelo y de cómo ese proceso estuvo acompañado por su experiencia con *Outer Wilds*. Escuchar esa relación entre el duelo y el videojuego no solo amplió la comprensión de su testimonio, sino que también generó una resonancia directa conmigo. No había anticipado encontrar en otro participante una forma tan cercana de atravesar procesos emocionales a través del juego. Ese reconocimiento reafirmó la necesidad de tratar estas historias con cuidado, entendiendo que no son ejemplos aislados, sino experiencias profundamente significativas que se conectan entre sí.

La posibilidad de que los participantes se reconocieran dentro de la herramienta, que escucharan sus relatos y los compartieran en espacios como Discord, generó una estrategia de agradecimiento que no se limita a mostrar resultados. Se trata de un proceso donde quienes participaron pueden verse, cuestionarse y dialogar con otros desde su propia experiencia. Esto también se proyecta hacia plataformas como Twitch, donde el contenido puede seguir circulando y abriendo conversaciones en tiempo real, ampliando el alcance del proyecto.

Al mismo tiempo, este proceso contribuye a tensionar ciertos imaginarios sobre la cultura gamer. Al visibilizar estas experiencias desde adentro, se complejiza la forma en que se entiende el juego, alejándolo de lecturas reduccionistas y mostrando su dimensión social, afectiva y cultural. La tecnología, en este punto, funciona como un puente que permite que estas narrativas lleguen a otros espacios, incluyendo aquellos donde todavía persisten prejuicios.

Asumir este compromiso implicó entender que la mediación no termina en la producción de una herramienta interactiva. Continúa en la forma en que se integran las tecnologías, en

cómo se crean y organizan los contenidos, y en los espacios donde estas experiencias se activan y circulan. La ética, entonces, se sostiene en el cuidado de las voces, en la atención a las formas de representación y en la intención de construir experiencias que mantengan la complejidad de lo vivido. Proceso que estuvo acompañado de los formatos institucionales para el consentimiento informado y por supuesto, la validación de las narrativas por los participantes.

### **3. Circulación de conocimiento**

Este proceso me obligó a replantear de fondo mi forma de entender la pedagogía. A lo largo de la experiencia, la enseñanza dejó de organizarse como una estructura previa que debía aplicarse y empezó a configurarse en el encuentro con los participantes, en sus tiempos, en sus formas de comunicarse y en los espacios virtuales que ya habitaban.

Trabajar con plataformas como Discord, Canva o incluso pensar la proyección en Twitch desplazó el lugar tradicional del aula. La mediación ocurrió en entornos donde la conversación es horizontal, inmediata y muchas veces fragmentada. Esto implicó asumir que el control del proceso ya no estaba completamente en mis manos. Los participantes decidían cómo moverse, qué explorar, cuándo intervenir y desde qué experiencias hablar. Ese cambio transformó la relación pedagógica: ya no estaba guiando un recorrido fijo, estaba acompañando múltiples trayectorias posibles.

En términos didácticos, también hubo un movimiento importante. La organización del contenido dejó de responder a una secuencia lineal y empezó a pensarse desde la navegación, la exploración y la experiencia. Las herramientas tecnológicas proponen caminos, señalan puntos claves y posibilitan el diseño de las trayectorias narrativas, pero no impone una estructura formal. Cada usuario construye su propio recorrido, activa recuerdos distintos y establece relaciones que no estaban previstas. Esto conecta con lo que plantea María Acaso (2013) sobre la necesidad de desbordar las estructuras tradicionales de enseñanza, permitiendo que el aprendizaje ocurra desde la experiencia.

Al mismo tiempo, este proceso implicó desaprender ciertas formas de validar el conocimiento. Como sugiere Nora Sternfeld (2018), aprender también implica soltar estructuras que ya no responden a las formas contemporáneas de relación. En este caso, fue necesario dejar de pensar en resultados cerrados o en interpretaciones únicas. Las respuestas de los participantes, sus desvíos y sus lecturas inesperadas hicieron evidente que el conocimiento se estaba construyendo durante el proceso de intervención, plantación y ejecución de la propuesta. Incluso aparecieron aspectos que no había anticipado, como comentarios sobre la lectura narrativa y el orden en que aparecen los vínculos en la herramienta interactiva. Lejos de generar incomodidad, estos momentos me permitieron ver cómo los participantes se apoyaban entre sí, encontrando sus propios puntos de entrada y construyendo colectivamente formas de recorrer la experiencia.

Desde la narrativa, retomando a Mieke Bal (2009), entendí que el sentido no está contenido en la obra, sino que se activa en quien la recorre. Esto se hizo visible en cada navegación: los relatos no permanecían estables, cambiaban según quién los experimentaba, desde qué recuerdos y en qué momento. La circulación del proyecto, entonces, no se limita a mostrar resultados; implica permitir que las historias sigan produciendo significado en cada nuevo encuentro.

Como investigador, este proceso marcó un desplazamiento importante. Dejé de situarme en quien organiza, interpreta y presenta las experiencias de otros, y empecé a entenderme como parte de un entramado donde las decisiones se construyen en relación comprensiva, sensible y creativa junto a los participantes. En el momento en que decidí que el proyecto debía ser colectivo, comencé a involucrarme en las mismas entrevistas como un gamer más, compartiendo también mi propia experiencia dentro de las conversaciones. Esto implicó escuchar más e intervenir menos en ciertos momentos, logrando el reconocimiento a los participantes y sus propias maneras de producir reflexiones, conocimientos y memorias colectivas.

También cambió mi relación con la tecnología. Pasé de verla como un conjunto de herramientas para resolver aspectos técnicos, a entenderla como un espacio donde ocurren relaciones, tensiones y formas de mediación. Cada plataforma —Discord, Canva, incluso el uso de IA como Gladia— implicó decisiones sobre la interactividad que afectan directamente cómo se construyen las narrativas sobre la cultura gamer y se percibe la experiencia por los usuarios de la plataforma.

Este proceso deja una pregunta abierta para mi práctica docente: ¿cómo seguir construyendo espacios donde el aprendizaje pueda adaptarse a las formas en que las personas se relacionan, crean y comparten en entornos digitales?

Lo que cambia, finalmente, es la forma de habitar la pedagogía. Genera condiciones para que las experiencias circulen, se encuentren y produzcan sentido colectivamente.

### **El núcleo**

Al mirar el proceso en su conjunto, los ejes de infancia, juventud, comunidad, futuro y experiencia retro no aparecen como categorías aisladas, sino como dimensiones que se entrelazan en las trayectorias de los participantes y en la construcción misma del proyecto. Este cruce permite volver al propósito inicial del trabajo: explorar la cultura gamer desde las experiencias de vida y desarrollar una herramienta pedagógica que, a través de la narrativa interactiva, posibilite nuevas formas de comprensión dentro de la educación artística.

En este sentido, la infancia y lo retro se consolidan como un punto de anclaje afectivo. Los primeros acercamientos a los videojuegos, vinculados a espacios familiares, a dispositivos específicos o a momentos compartidos, funcionan como una especie de “punto de guardado” desde donde se construyen las relaciones posteriores con el juego. La incorporación del pixel art y de estéticas asociadas a lo retro permitió activar estas

memorias, evidenciando que el vínculo con el videojuego está atravesado por experiencias tempranas que siguen teniendo presencia en la vida actual de los participantes.

La juventud aparece como el momento en el que esas experiencias se expanden hacia lo social. A lo largo del proceso, fue posible reconocer cómo el gaming se configura como un espacio de encuentro donde se construyen identidades, se fortalecen vínculos y se comparten formas de estar con otros. Esto se hizo visible tanto en las entrevistas como en la interacción con la herramienta, donde las experiencias individuales comenzaron a dialogar y a encontrar puntos en común.

La comunidad atraviesa todo el trabajo como una dimensión fundamental. No se construye únicamente a partir de la herramienta, sino que ya existe en las relaciones entre los participantes, por lo que la mediación permite visibilizarla. Los encuentros, las conversaciones y las dinámicas de navegación evidenciaron que la cultura gamer está sostenida por vínculos que implican acompañamiento, empatía y reconocimiento mutuo. En este sentido, el proyecto logra responder a uno de sus objetivos principales: comprender cómo los videojuegos se relacionan con la construcción de vínculos socio-afectivos.

Pensar en el futuro implica proyectar la práctica pedagógica reflexiva en diferentes escenarios educativos donde este conocimiento puede seguir circulando. Por un lado, el trabajo abre una línea clara en el uso de herramientas tecnológicas para la creación de experiencias interactivas desde las artes visuales, mostrando que es posible diseñar mediaciones que integren narrativa, estética y participación. Por otro, consolida la exploración de la cultura gamer desde un enfoque biográfico-narrativo, donde las historias de vida permiten comprender el juego como una experiencia situada y cargada de sentido.

Asimismo, las categorías trabajadas —infancia, juventud, comunidad, futuro y experiencia retro— se proyectan como una base desde la cual es posible continuar investigando y produciendo conocimiento crítico sobre la cultura gamer. No se cierran como resultados definitivos, sino que quedan abiertas a ser retomadas, ampliadas y tensionadas en otros contextos pedagógicos y de investigación.

Desde esta perspectiva, el trabajo se consolida como una práctica pedagógica reflexiva que se acerca a diversas cualidades de la cultura gamer desde múltiples formas audiovisuales para debatir y disponer con las comunidades educativas. La herramienta interactiva no se limita a presentar contenidos; habilita recorridos, activa memorias y permite que quienes la usan establezcan relaciones entre sus propias experiencias y las de otros. En este sentido, se cumple el propósito de diseñar un espacio pedagógico que dialogue con las formas contemporáneas de interacción y construcción de sentido para los participantes.

De esta manera, el proyecto logra articular sus objetivos iniciales con los resultados obtenidos. La cultura gamer se presenta como un campo complejo, atravesado por la memoria, la experiencia y las relaciones, que puede ser trabajado desde la educación artística sin perder su profundidad. La mediación interactiva se posiciona como una

herramienta que permite acercarse a este campo desde dentro, reconociendo su valor y su potencial pedagógico.

Aunque esta investigación aborda diversas experiencias vinculadas a la cultura gamer, no busca representar la totalidad de sus dinámicas, problemáticas o comunidades. Las reflexiones desarrolladas surgen desde un grupo específico de participantes y desde experiencias situadas que permitieron reconocer algunos vínculos entre memoria, identidad, narrativas digitales y mediación pedagógica. En este sentido, el proyecto deja abiertas nuevas posibilidades para profundizar en temas que emergieron durante el proceso, como las relaciones de género, la competitividad, las formas de violencia en entornos digitales y otras experiencias contemporáneas del videojuego.

Este recorrido cierra con una idea que atraviesa todo el trabajo: la cultura gamer puede entenderse como un espacio donde se construyen y se comparten formas de vida. Abordarla desde la pedagogía implica una metodología de investigación que genera condiciones para la comunicación de experiencias y estrategias narrativas donde circulen, se encuentren y sigan produciendo sentido las dinámicas relacionales en la comunidad gamer.

## **ANEXOS**

### **Documento de anexos:**

[https://drive.google.com/file/d/1tQ5nOTwqq5mD8hyOG71vJH9OXMdbKwyD/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1tQ5nOTwqq5mD8hyOG71vJH9OXMdbKwyD/view?usp=drive_link)

### **Referencias**

Acaso, M. (2013). *rEDUvolution: Hacer la revolución en la educación*. Paidós.

Alexby, Mangel, & Cheeto. (2018). *Salseo gamer*. Temas de Hoy.

Arango Lozano, C. A., & Trigo Barentzen, R. (2022). *El mundo gamer, sobreviviendo a la pandemia*. Universidad Jorge Tadeo Lozano y Pontificia Universidad Católica del Perú.

<https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/destacadas/observatorio-de-comportamientos-culturales/207076/el-mundo-gamer-sobreviviendo-la-pandemia>

Arcangel, C. (2002). *Super Mario Clouds* [Instalación audiovisual]. Cory Arcangel Studio.

<https://coryarcangel.com>

Arfuch, L. (2002). *El espacio biográfico: Dilemas de la subjetividad contemporánea*. Fondo de Cultura Económica.

- Bal, M. (2004). *Narrative theory: Critical concepts in literary and cultural studies*. Routledge.
- Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the theory of narrative* (3rd ed.). University of Toronto Press.
- Bolívar, A., Domingo, J., & Fernández Cruz, M. (2001). *La investigación biográfico-narrativa en educación*. La Muralla.
- Brooker, C. (Creador y guionista). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Episodio interactivo de televisión]. Netflix. <https://www.netflix.com/title/80988062>
- D'Angelo, B., & D'Angelo, V. (2023). *Metodología de la creación: Prácticas narrativas visuales como modo de conocer*. Universidad Nacional de las Artes.
- Esquire. (s.f.). *Black Mirror: Bandersnatch – significado* [Imagen]. <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/>
- Freeman, N. (2015). *Cibele* [Videojuego]. Star Maid Games. <https://store.steampowered.com/app/421180/Cibele>
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo.
- Gómez, L. E., & Ramírez, D. (2020). *Videojuegos, aprendizaje y cultura digital* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional].
- Green, R., & Green, A. (2016). *That Dragon, Cancer* [Videojuego]. Numinous Games. <https://www.thatdragoncancer.com>
- Halas, J. (1999). *Masters of animation*. Watson-Guption Publications.
- Halbwachs, M. (2004). *La experiencia colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza. (Trabajo original publicado en 1950).
- Heemskerk, J., & Paesmans, D. (2002). *My%Desktop* [Instalación interactiva]. JODI. <http://www.wwwwwwwww.jodi.org>
- Hernández-Hernández, F. (2011). *La investigación basada en las artes: Propuestas para repensar la investigación en educación*. Octaedro.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Loaiza Restrepo, J. C. (2021). *Avatares y videojuegos: Identidad y prácticas sociales en el ciberespacio* [Tesis de maestría, Universidad de Caldas].

[https://redcol.minciencias.gov.co/Record/REPOUCALDA\\_6acf7214eec3162e4c40001d0e7f6878](https://redcol.minciencias.gov.co/Record/REPOUCALDA_6acf7214eec3162e4c40001d0e7f6878)

Lu Yang. (2015). *Delusional Mandala* [Video performance]. <https://luyang.asia>

Mangelrogl. (2015). *Salseo gamer ¡Nuestro libro!* [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/LrTqoILOusw>

Minh-ha, T. T. (1991). *When the moon waxes red: Representation, gender and cultural politics*. Routledge.

Molloy, S. (2006). *Vivir entre lenguas*. Editorial Catálogos.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.

Nora, P. (2008). *Los lugares de la memoria*. Taurus.

Osorio, S. (2013). *La importancia del diseño y comunicación visual en la creación de storyboards y animatics* [Tesis de pregrado, Universidad de San Buenaventura].

PEP LAV. (2019). *Proyecto educativo del programa de Licenciatura en Artes Visuales*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Pink, S. (2007). *Doing visual ethnography: Images, media and representation in research*. SAGE Publications.

Pires, F. (2023). *Comunidades de jugadoras en América Latina: Resistencia y aprendizaje colectivo en entornos digitales*. Red Latinoamericana de Investigación en Videojuegos (ReLIV).

Renov, M. (2004). *The subject of documentary*. University of Minnesota Press.

Rodríguez Celis, H. G., & Sandoval Escobar, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma Psicológica*, 18(2), 197–206. <https://doi.org/10.14349/sumapsi2011.1109>

Rodríguez Venegas, M. (2020). *Ser gamer en Guadalajara: Cultura juvenil, consumos y estilos de vida* [Tesis de maestría, CIESAS]. <https://ciesas.repositorioinstitucional.mx>

Scolari, C. A., & Establés, M.-J. (2017). Expansiones narrativas y culturas participativas. *Telos*, (106), 25–36.

Seydel, U. (2014). *Narrativas de experiencia cultural*.

Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Vogue España. (2024, mayo). *La singular vida de Ibelin: El documental que muestra el poder de los videojuegos para conectar*. <https://www.vogue.es/articulos/la-singular-vida-de-ibelin-documental-netflix>

Washko, A. (2012). *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* [Performance digital]. <https://angelawashko.com>

Wetterholm, N., & Skauge, T. (Directores). (2023). *La singular vida de Ibelin* [Documental interactivo]. Netflix. <https://www.netflix.com/title/81719082>

## Lista de tablas y figuras

### Lista de tablas

- Tabla 1. Cuadro de planeación y análisis .....Pág. 67
- Tabla 2. Orden de las fases y técnicas empleadas .....Pág. 81

### Lista de figuras

**Figura 1.** Portada de la narrativa interactiva. Fuente: Elaboración propia (2026).

**Figura 2.** Referencia visual inspirada en *Super Mario Clouds*. Fuente: Adaptado de Cory Arcangel (2002).

**Figura 3.** Mapa interactivo de la narrativa. Fuente: Elaboración propia con apoyo de inteligencia artificial (2026).

**Figura 4.** Apartado de empatía. Fuente: Elaboración propia (2026).

**Figura 5.** Personaje Dikii. Fuente: Elaboración propia (2026).

**Figura 6.** Navegación con hipervínculos. Fuente: Elaboración propia (2026).

**Figura 7.** Categoría a opinar. Fuente: Elaboración propia (2026).

### Lista de imágenes

- Imagen 1. Extraído de That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016), de Steam: [https://store.steampowered.com/app/419460/That\\_Dragon\\_Cancer/](https://store.steampowered.com/app/419460/That_Dragon_Cancer/)
- Imagen 2. Netflix Latinoamérica. (2024). The Remarkable Life of Ibelin | Official Trailer | Netflix [Video]. YouTube: [https://youtu.be/IM\\_hkJORI-c?si=vUqLanJLSuK3yCYk](https://youtu.be/IM_hkJORI-c?si=vUqLanJLSuK3yCYk)
- Imagen 3. Extraído de Ready Player One (IMDb, 2018), de IMDb: [https://www.imdb.com/es/title/tt1677720/mediaviewer/rm2493597696/?ref\\_=ext\\_shr\\_Ink](https://www.imdb.com/es/title/tt1677720/mediaviewer/rm2493597696/?ref_=ext_shr_Ink)
- Imagen 4. Extraído de mangelrogel. (2015). SALSEO GAMER ¡Nuestro libro! [Miniatura de video]. YouTube <https://youtu.be/LrTqoILOusw?si=n2eStztKpGIGVXd->
- Imagen 5. Extraído de Esquire. (s.f.). Black Mirror: Bandersnatch – significado [Imagen]. Esquire España <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a25705594/black-mirror-bandersnatch-netflix-significado/>
- Imagen 6. Extraído de JODI.org (JODI, 2026), de JODI: <https://wwwwwwwww.jodi.org/>
- Imagen 7. Extraído de Point of View (Angela Washko, 2026), foto cortesía de Kristof Vrancken, de STUK: <https://www.stuk.be/en/program/point-of-view>
- Imagen 8. Extraído de Super Mario Clouds (Cory Arcangel, 2002), de Sartle: <https://www.sartle.com/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel>
- Imagen 9. Extraído de Lu Yang (Lu Yang, s.f), de Lu Yang: <https://luyang.asia/>
- Imagen 10. Extraído de Detroit: Become Human, por Quantic Dream (2020), Steam, [https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit\\_Become\\_Human/?l=spanish](https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/?l=spanish)
- Imagen 11. Extraída de Age of Empires IV, por Relic Entertainment (2021), Steam, [https://store.steampowered.com/app/1466860/Age\\_of\\_Empires\\_IV\\_Anniversary\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/1466860/Age_of_Empires_IV_Anniversary_Edition/)