

"MÁS ALLÁ DEL CONTROL"



UN PÓDCAST DE REFLEXIÓN DE
LA LUDONARRATIVA

Presentada por:

Carlos Santiago Guerrero Quintero

Duwan Felipe Millán Jiménez

Tutora de tesis:

Ángela Viviana Salamanca Martínez

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Colombia, Bogotá D.C.

2025



“MÁS ALLÁ DEL CONTROL”:

UN PÓDCAST DE REFLEXIÓN SOBRE LUDONARRATIVA EN VIDEOJUEGOS

AUTORES

Carlos Santiago Guerrero Quintero

Duwan Felipe Millán Jiménez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá D.C. Colombia

2025

“MÁS ALLÁ DEL CONTROL”: UN PÓDCAST DE REFLEXIÓN
SOBRE LUDONARRATIVA EN VIDEOJUEGOS

Tesis presentada como requisito para optar al título de Licenciado en Artes Visuales

Modalidad:

Monografía

Presentada por:

Carlos Santiago Guerrero Quintero

Duwan Felipe Millán Jiménez

Tutora de tesis:

Ángela Viviana Salamanca Martínez



Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Línea de profundización: Pedagogías de lo Artístico Visual

Colombia, Bogotá D.C.

2025

Agradecimientos

Carlos Guerrero

Hoy cierro este ciclo, con las manos marcadas por tinta y cansancio, por noches en las que el silencio gritaba, por días en los que la esperanza temblaba.

En cada caída, cuando la duda me arrancaba la voz, recordé tu batalla breve y eterna, tu risa en ese aliento pequeño que fue tempestad, tu luz frágil que enseñó a resistir.

Tú, que apenas habitaste el tiempo, me diste el milagro de la certeza: que vivir es amar, aunque duela, que levantarse, aun roto, es la forma más pura de seguir respirando.

Esta tesis lleva tu nombre, cómo se lleva un talismán en el pecho, como se guarda un fuego entre los huesos.

Yo sigo, porque tú exististe. Resistiendo hasta que el alma y el cuerpo no puedan más. Leprechaun.... Kevin José, Emmanuel Jose, Jose Arley y mi madre Emma Quintero.

Duwan Millán

Gracias a mis compañeros y profesores, por ser mi apoyo en la realización de este trabajo. Gracias, abuela, por llevarme de la mano y guiarme en un mundo lleno de miedos y estar conmigo para jugar.



Figura 0. Hudson Soft. (1997). Bomberman 64 [captura de pantalla].

Resumen

Esta investigación aborda el fenómeno de la *ludonarrativa*¹ en la experiencia de la co-creación y sensibilidad a los videojuegos, entendiendo al jugador no como un receptor pasivo, sino como un agente activo en la construcción del mensaje y del mundo narrativo. A partir de un entramado conceptual y su relación con información extraída de entrevistas a expertos, se identificaron tres dominios principales: *el juego como acto de co-creación, el avatar digital en los videojuegos y el videojuego como catalizador afectivo/autoexpresivo*. Estos dominios revelan cómo la interacción, la toma de decisiones y la interpretación personal configuran una experiencia única para cada jugador.

El estudio propone que la *ludonarrativa* permite que el mensaje del juego no sea cerrado ni unidireccional, sino dinámico y compartido entre diseñador y jugador. Así, el videojuego se consolida como un medio expresivo, artístico y comunicativo, capaz de generar significados culturales, emocionales y políticos a través de la acción lúdica.

Al reconocer que la *ludonarrativa* es un eje cuyo concepto aún es poco conocido por la mayoría de las personas, el pódcast se plantea como una apuesta educativa orientada a recoger los dominios identificados en esta investigación y a realizar una transposición didáctica de dichos contenidos, con el propósito de divulgarlos entre quienes deseen profundizar en este campo.

Palabras clave

Videjuegos, Ludonarrativa, Co-creación, Avatar digital, Sensibilidad y Pódcast educativo.

¹ *Ludonarrativa*: Término acuñado por Clint Hocking que significa (Ludo): Juego (Narrativa): Lo que se cuenta

Recomendación para el lector

Antes de adentrarse en el contenido de esta investigación, se recomienda escuchar el pódcast *Más allá del control*, el cual está directamente vinculado a este trabajo. Dicho pódcast presenta de manera auditiva los resultados de la investigación, por lo que se considera pertinente que el lector lo escuche previamente para sumergirse en la experiencia, y posteriormente, comprender el contenido teórico del estudio.

Esto permitirá una aproximación más inmersiva antes de iniciar la lectura.

Acceso al pódcast:

- O accede mediante el siguiente enlace:

Spotify:

<https://open.spotify.com/show/2U3VXTXaK1dKIhCcBIBHhs>

Drive:

 Podcast_ Más Allá del Control.

Tabla de contenido

Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Palabras clave.....	5
Recomendación para el lector.....	6
Tabla de contenido.....	7
Índice de imágenes y tablas.....	8
Introducción.....	9
Capítulo 1. El Problema.....	10
1.1. Planteamiento del problema.....	10
1.2. Justificación.....	16
1.3. Antecedentes.....	22
1.3.1. Pódcast: educación y divulgación:.....	23
1.3.1.1. “El poder del audio digital: Radio y pódcast, nuevas oportunidades de negocio”.....	23
1.3.1.2. “El pódcast como herramienta comunicativa digital en la educación universitaria”.....	24
1.3.1.3. “Somos Gamers”.....	25
1.3.2. Ludonarrativa y estudio del juego:.....	27
1.3.2.1. “El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo”.....	27
1.3.2.2. “El videojuego como fuente de estudio y medio de comunicación crítico: Metal Gear Solid: Peace Walker y la crítica sociopolítica”.....	29
1.3.2.3. “Ludo-narrativa en el diseño de videojuegos. Cómo transmitir ideas de forma exclusiva a este medio”.....	30
1.3.2.4. “How young adult videogames materialize senses of self through ludonarrative affects: understanding identity and embodiment through sociomaterial analysis”.....	31
1.4. Objetivos.....	33
1.4.1. Objetivo General.....	33
1.4.2. Objetivos Específicos.....	33
Capítulo 2. Referentes teóricos.....	34
2.1. El juego como estructura de interacción social.....	34
2.1.1. Categorización del juego.....	34
2.1.2. La seriedad de la diversión: el juego como interacción social.....	36
2.2. Ludonarrativa: Entre mecánicas y significados.....	38
2.3. Dominios teóricos de la ludonarrativa videojuego.....	40
2.3.1. El videojuego como un acto de co-creación.....	40
2.3.2. Avatar digital.....	42
2.3.3. Videojuego como catalizador afectivo y autoexplorativo.....	46
Capítulo 3. Diseño metodológico.....	49
3.1. Enfoque Epistemológico.....	49
3.2. Diseño de investigación.....	50
3.3. Técnicas e instrumentos.....	50
3.3.1. Entrevista semiestructurada.....	50

3.3.1. Análisis de datos.....	51
3.3.1. Pódcast Educativo.....	52
3.4. Actores “El Dado Maestro”	52
3.5. Etapas.....	53
3.5.1. Etapa 1: Implementación de la Entrevista.....	53
3.5.2. Etapa 2: Recolección de datos.....	55
3.5.3. Etapa 3: Interpretación de datos.....	55
3.5.4. Etapa 4: Construcción del pódcast.....	56
Capítulo 4. Resultados.....	57
4.1. Categorización y agrupación de conceptos emergentes de las entrevistas.....	57
4.1.1. El videojuego como un acto de co-creación.....	58
Agencia en la Creación de Mundos.....	58
Construcción compartida del mensaje en el videojuego.....	60
4.1.2. Avatar digital.....	62
Construcción del avatar.....	63
El avatar digital, tensionante de disonancias y consonancias ludonarrativas.....	64
4.1.3. Videojuego como catalizador afectivo y autoexpresivo.....	65
4.2 Diseño del pódcast y criterios educativos.....	67
Capítulo 5. Conclusiones.....	72
Capítulo 6. Anexos.....	76
6.1. Carta de autorización para tratamiento de datos.....	76
6.2. Pregunta de las entrevistas.....	76
6.3. Entrevistas.....	76
6.3.1. Participante [AG].....	76
6.3.2. Participante [DB].....	76
6.3.3. Participante [CA].....	76
6.3.4. Participante [DR].....	76
6.3.5. Participante [ELI] Y [XD].....	76
6.4. Análisis de las entrevistas.....	76
6.4.1. Informes de citas relevantes.....	76
6.4.2. Matriz de análisis.....	76
7.1. Archivos de textos.....	77
7.2. Archivos de figuras.....	83
7.3. Archivos de contenidos audiovisual o audio.....	83
7.4. Bibliografía complementaria.....	84

Índice de imágenes y tablas.

Figura 0. Hudson Soft. (1997). Bomberman 64 [captura de pantalla].....4

Figura 1. “Indicadores sobre consumo de audio en el smartphone: pódcast, música y radio.” [Gráfico]...

Figura 2. “Mapa de categorización por cuadrantes del juego” [Gráfico].....	36
Figura 3. “La mecánica de Mario Bros.”.....	40
Figura 4. “El Flow o Experiencia Óptima”.....	47
Figura 5: “Categorías de la Ludonarrativa” [Mapa conceptual].....	58

Introducción

La investigación de este proyecto tiene como foco el análisis del fenómeno *ludonarrativo* en los videojuegos, el cual fue explorado a partir de las experiencias de algunos participantes del semillero “El Dado Maestro” de la Universidad Pedagógica Nacional.

Aunque el concepto de la *ludonarrativa* puede abordarse desde una perspectiva técnica, centrada en la función de las mecánicas o el diseño que tiene el sistema que las engloba, para esta investigación nos centraremos en su dimensión sensible y relacional, entendida desde las interpretaciones y vínculos que se generan durante la experiencia de juego. Reconocer y difundir estos aspectos es fundamental, ya que permite desarrollar una mirada crítica y reflexiva sobre las experiencias que estos medios generan y sobre las agencias que toma el jugador.

Para ello, se construyó un marco teórico y una revisión de antecedentes que permitieron delimitar un entramado conceptual desde el cual se diseñaron las entrevistas y su posterior análisis. A partir de estas entrevistas realizadas al semillero “El Dado Maestro”, se identificaron categorías que permitieron comprender cómo opera la *ludonarrativa* desde la vivencia del jugador. Durante el proceso de interpretación, la tensión generada al poner en tensión la teoría y las experiencias, sirvió como base para la elaboración del guión de un podcast educativo que explicara la *ludonarrativa* desde una perspectiva sensible. Cabe aclarar que este proyecto no emplea la lúdica como metodología, sino que aborda la *ludonarrativa* como objeto de estudio.

Finalmente, es importante señalar que el alcance de esta investigación no incluye un análisis del impacto del podcast tras su publicación. No obstante, los resultados obtenidos abren una línea de investigación futura en torno al potencial educativo del formato podcast y su capacidad para mediar la comprensión crítica del videojuego como experiencia cultural.

Capítulo 1. El Problema

1.1. Planteamiento del problema

Explorar el encuentro entre videojuegos y *ludonarrativa* a través del pódcast involucra exponer los desafíos propios de cada componente. En primera instancia, la condición actual del videojuego como fenómeno cultural, a partir de su lugar en la discusión pública y falta de debate sobre *ludonarrativa*. En segunda, se examinan algunos retos que posee el pódcast, tanto en su regulación por parte de plataformas como en sus limitaciones específicas. Finalmente, se cuestiona la falta de una definición concreta de lo que constituye un pódcast educativo, así como las dificultades que enfrenta en su difusión y acceso.

En la condición actual del videojuego, persiste una carencia frente a la discusión sobre estos que vaya más allá de lo meramente técnico. Aunque han surgido espacios académicos y críticos dedicados a explorar sus dimensiones culturales, artísticas y narrativas, los portales centrados en estos enfoques siguen siendo escasos.

Los videojuegos han evolucionado y masificado, desde su aparición en la década de los 70² y su posterior auge en recreativas y consolas de sobremesa en las décadas siguientes.³ Desde entonces lo que en un inicio fue considerado un sector reducido ha pasado a convertirse en un fenómeno global. Actualmente son reconocidos, ya sea por premios, críticos o prensa especializada como se ve reflejado en la premiación anual de *The Game Awards*, *BAFTA GamesAwards*⁴, entre otros festivales, contando con cobertura especializada como *IGN*, *Polygon* e inclusive prensa local como *Gamers-on*⁵. No obstante, a pesar de todo el cubrimiento, sigue existiendo un vacío en la discusión sobre aspectos más allá de lo meramente técnico. Si bien se han abierto espacios académicos y críticos para tratar dimensiones culturales, artísticas y narrativas de estos⁶, aún son pocos los portales que se dedican a discutir sobre estos aspectos y mucho menos los que hacen un esfuerzo por educar y desarrollar una postura reflexiva y crítica. Tal es el caso, de la última entrada en ING España, en la que Catalán (2025). *Análisis de Freedom Wars Remastered: La otra caza portátil con personalidad propia*. En la reseña de uno de los recientes

² Redbook Ediciones. (2020). *La edad de oro de los videojuegos (1970-1999)*. Redbook Ediciones.

³ Universidad Europea. (2024, 20 de febrero). *La evolución de los videojuegos a lo largo de la historia*. Creative Campus - Universidad Europea.

⁴ The Game Awards. (2024). *The Game Awards – Official Site*. British Academy of Film and Television Arts. (2024). *BAFTA Games Awards*. Es una ceremonia de premiación a los logros de la industria del los videojuegos

⁵ IGN, Polygon y Gamers-on: Son revistas virtuales que se especializan en videojuegos.

⁶ Manrique Sabogal, W. (2019, 22 de octubre). *Los videojuegos como nuevas narrativas, ocio, arte y una manera de conocer el mundo contemporáneo (y 2)*. W Magazin.

lanzamientos, “*Freedom Wars Remastered*”⁷ donde se centra en lo técnico, dejando de lado interpretaciones más profundas y personales de la obra como su contexto narrativo, su simbolismo y la sensación e impacto que surgen de sus mecánicas.

Como señala Soraya Murray, profesora asociada de Artes Digitales y Nuevos Medios en la División de Artes de UC Santa Cruz, los videojuegos, a pesar de ser una industria global masiva, aún enfrentan un discurso público limitado. En una entrevista publicada por UC Santa Cruz, Murray afirma:

“El discurso público a su alrededor es increíblemente limitado. En su mayoría, consiste en pánicos morales sobre si los videojuegos te hacen violento... Me ha sorprendido el grado en que los académicos comprometidos con los estudios visuales han estado descuidando los juegos, a pesar de su alcance y significado obvios.”⁸ (Rappaport & Murray, 2018).

La observación que hace Murray evidencia la falta de una discusión más profunda y crítica en torno a los videojuegos, tanto en la academia como en el discurso público. Un ejemplo del pánico moral al que se refiere Murray en su entrevista puede verse reflejado en la nota periodística de CNN Chile titulada *Los efectos que pueden tener los videojuegos violentos en los niños y jóvenes* (CNN Chile, 2013). En ella, la psicóloga juvenil e infantil Cecilia Purcell es entrevistada y se le pregunta: “¿Qué efectos tiene la violencia en los videojuegos en los niños?”, a lo que ella responde:

“El niño aprende por imitación, por lo que se llama el aprendizaje vicario, y por lo tanto si yo lo presento frente a lo que es, las partes violentas, es más probable que sea violento y agresivo en su desempeño y en sus relaciones sociales en el colegio o en la casa” (CNN Chile, 2013, 1:55–2:19).

Si bien la imitación desempeña un papel crucial en el desarrollo infantil, esta no se da necesariamente de manera automática o directa en todos los casos. Además, como aclara Purcell después, en ella intervienen factores como la predisposición del niño, el ambiente y la supervisión parental:

“Esto también va en cómo se enfrentan los adultos que son los modelos de los niños a situaciones complejas en casa, si es que hay violencia en la casa, si es que papá le grita a mamá o mamá le grita a papá. El quitar los juegos de vídeos violentos no me va a resolver mayormente el problema” (CNN Chile, 2013, 7:06–7:49).

⁷ *Freedom Wars Remastered* es una versión mejorada del videojuego de rol y acción *Freedom Wars*, originalmente lanzado para PlayStation Vita en 2014. Esta remasterización actualiza gráficos y rendimiento para nuevas plataformas, manteniendo su ambientación futurista y cooperativa de lucha por la libertad en un mundo distópico.

⁸ Traducción original: “Yet the public discourse around them is incredibly limited. Mostly, it consists of moral panics around whether video games make you violent, and they are thought of as beneath serious consideration. I have been startled by the degree to which scholars who are committed to visual studies have largely been neglecting games, despite their obvious reach and significance.”[#] (Rappaport y Murray 2018).

A pesar de la explicación que hace la psicóloga, en la cual afirma que las respuestas que tiene el niño también están permeadas por la convivencia en su hogar, y el hecho de quitar el videojuego violento no va a resolver el problema, si persiste la violencia en su entorno, la presentadora encausa nuevamente la conversación hacia el juego:

“¿Te iba a preguntar qué pasa directamente con un niño que está expuesto permanentemente a este tipo de juegos? ¿Qué pasa con la personalidad de los niños? Este es más agresivo y más violento. Su respuesta frente a situaciones de estrés o de frustración va a ser de violencia no sólo verbal sino que también física” (CNN Chile, 2013, 10:19–11:01).

En este caso, la noticia recurre a la figura de autoridad de la psicóloga para extrapolar juicios, donde busca encaminar la responsabilidad en el juego mismo y en el pánico moral que lo rodea. No obstante, estudios como el de Christopher J. Ferguson (2015), titulado “*Does Movie or Video Game Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When*”, publicado en el *Journal of Communication*, analizaron la posible correlación entre el aumento de la violencia en medios de ficción, como el cine y videojuegos, a lo largo del siglo XX y XXI, y los casos de agresión, homicidios y violencia en Estados Unidos.

El estudio sugiere que el aumento del consumo de contenidos violentos en los videojuegos no predice un aumento en las tasas de violencia real. Una conclusión similar se encuentra en el artículo “*Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination*” (2020). En este artículo, los autores examinan y realizan un metaanálisis de 28 estudios que contrastan los niveles de violencia en los videojuegos con el comportamiento agresivo o violento en jóvenes. El estudio afirma que:

“En una reciente reevaluación de la evidencia experimental, se sugiere que la literatura sufre de sesgo de publicación, y que los estudios experimentales no logran demostrar efectos inmediatos y convincentes de los contenidos agresivos en los videojuegos sobre la agresión. Sin embargo, se plantea que los efectos a largo plazo podrían ser plausibles, si los efectos a corto plazo menos sistemáticos se acumulan en efectos sistemáticos con el tiempo”⁹ (Drummond, et. al., p.1). (Traducción propia)

A pesar de que múltiples estudios han demostrado que no existe una correlación clara entre los videojuegos y la violencia social, el discurso público sigue orientando la conversación con connotaciones

⁹ Texto original: “Recent re-evaluation of experimental evidence suggests that the literature suffers from publication bias, and that experimental studies are unable to demonstrate compelling short-term effects of aggressive game content on aggression. Long-term effects may still be plausible, if less-systematic short-term effects accumulate into systematic effects over time.

negativas, como lo demuestra Marta Trivi en *Lo hizo el videojuego: Una historia de pánico moral* (2019). En su trabajo, la autora expone una de las polémicas con respecto a los juegos digitales y su regulación en EE. UU., afirmando que:

“La idea de relacionar los tiroteos masivos con la violencia representada en los juegos para adultos no es nueva pero sí que ha cobrado especial relieve e importancia después de que Trump subrayaba la relación tras la tragedia de Parkland. Y, como es natural, las voces en defensa del medio no se hicieron esperar señalando, entre otras muchas ideas, el hecho de que los videojuegos son un entretenimiento global mientras que los 'mass shooting' parecen tener una especial predominancia en Norteamérica" (Trivi, AnaitGames.com, 2019)

El videojuego ha cargado con estigmas, pues, como afirma Marta Trivi, los medios a menudo han buscado culpar a estos por varios motivos, ya sea como distracción, encubrimiento o amarillismo, con titulares como: “Pokémon GO dejó 256 muertos y casi 30,000 heridos en accidentes de tráfico” (*El Español*, 28 de noviembre de 2017). Extendiendo esto a medios locales, se encuentran titulares como: “La obsesión de mi hermano con los videojuegos lo llevó a la muerte” (*El Tiempo*, 6 de febrero de 2020) y “¿La violencia de los videojuegos se puede trasladar a la realidad?” (*La Opinión*, 19 de junio de 2022). Este tipo de titulares se vuelve reduccionista, al no considerar las condiciones sociales, culturales e históricas en las que ocurrieron, prefiriendo señalar al juego como responsable.

La falta de interés por parte de la prensa se evidencia en la manera en que aborda al juego. Con frecuencia, se ignoran algunos aspectos propios del lenguaje de los videojuegos, limitándose a elementos como los gráficos, sin explorar ni problematizar un sentido más complejo, como la *ludonarrativa*. Este concepto estudia las relaciones que surgen entre el jugador, las reglas y el entorno que plantea el videojuego. Por su parte, Clint Hocking, diseñador de juegos en Ubisoft, en 2007 popularizó el término *ludonarrative dissonance*¹⁰ en su blog, donde criticaba la desconexión entre las intenciones narrativas y la jugabilidad que se venía realizando en el medio por aquellos años. En contraparte, Martín y Navarro en su artículo “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang” publicado en *Revista l'Atalante*. (2021) cuestionan el reduccionismo con el que Hocking aborda el término, al considerar que este no alcanza a dar cuenta de la complejidad que implica.

¹⁰ El término *ludonarrative dissonance*: se generalizó por Clint Hocking en su blog: <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>, donde discute las mecánicas de juego y la narrativa de *BioShock* (2007) Desde entonces, el concepto se ha profundizado y expandido.

“La industria problematiza la naturaleza del juego como dos fuerzas distintas siempre susceptibles de entrar en conflicto... y convertido en un estándar (simplificado) para industria, crítica, jugadores e incluso académicos” (Martín y Navarro, 2021, p 10)

Es decir, la industria no se ha tomado la tarea de indagar profundamente este choque, entre lo lúdico y narrativo puesto que, si bien se han hecho avances en campos ludólogos y narratologos respectivamente, estos se han trabajado por separado y no como un campo unido. Esto genera una brecha teórica y un vacío en lo que concierne a la *ludonarrativa*.

Al igual que la *ludonarrativa*, el pódcast, en concreto el de carácter educativo, presenta un vacío teórico en cuanto a su definición y limitaciones concretas del medio. Al centrarnos en esta última, uno de los obstáculos que conciernen a plataformas de alojamiento, es que en su mayoría están reguladas por estándares que responden a lógicas del mercado y monetización, por ejemplo las de Spotify; material que incite al odio, promueva acciones peligrosas, sea gráfico o violento, incluya hostigamiento o ciberacoso, contenga sexualidad explícita, sea ilícito, incumpla con los lineamientos de la Oficina de Control de Activos Extranjeros (OFAC, de los Estados Unidos), suplantación de identidad, correo no deseado (SPAM) y fraude de monetización (Spotify, s.f.): Spotify for Podcasters Community Guidelines¹¹.

Estas regulaciones son mínimas y las mismas no se enfocan en la calidad, sino en temáticas tabú y delitos. Lineamientos similares son aplicados por otras aplicaciones, aunque con ciertas excepciones. Por ejemplo, YouTube Music ofrece regulaciones similares, al igual que en su plataforma principal YouTube, aunque con la excepción de penar el contenido reportado en una menor visibilización. Por otro lado, Playpod¹² cumple una función similar a la de Spotify y sigue normas similares, pero es desarrollado por profesores y estudiantes, quienes abordan temas educativos y clasifican el contenido por material.

Ahora bien, la regulación y clasificación del contenido no se da necesariamente por intereses académicos, como es el caso de Playpod, sino que responde a estrategias económicas. Para este propósito las diferentes plataformas han desarrollado un algoritmo propio, como parte de su estrategia para retener la atención del público, y así propiciar su viabilidad económica.

Lo que nos dice Tristan Harris, uno de los entrevistados en el documental *El dilema de las redes sociales* (2020). El algoritmo de las plataformas digitales analiza los intereses de los usuarios con el objetivo de captar y mantener su atención, ya que el modelo de negocio en el que se sustentan estas

¹¹ Consulte políticas de uso en: support.spotify.com

¹² Playpod: es una aplicación para escuchar pódcast, adaptada para contenido familiar y escolar.

plataformas se basa en la cantidad de contenido que es consumido, más que en su calidad (Orlowski & Harris, 2020, 15:30–21:53).

Esta carencia se intensifica cuando se considera la competencia de las plataformas por captar la atención del público, al priorizar la cantidad por encima de su calidad. Esto se debe, en gran medida a la saturación de información en la web, que a menudo se centra en la optimización para SEO¹³ (*Search Engine Optimization*), enfocándose en generar clics en lugar de contenido con rigor investigativo. A causa de ello, las redes sociales en un intento de captar la atención de los usuarios, han optado por presentar contenido más inmediato y dinámico.

En este sentido, García-Bullé (2019) en su artículo “La cámara de eco y la amenaza al pensamiento crítico-humano”, reconoce que el algoritmo encapsula a los usuarios en una "burbuja de conocimiento"¹⁴, que a su vez da lugar a una "cámara de eco" donde afirma:

El algoritmo cambia la diversidad de discurso por el consenso, elimina la necesidad de cuestionar, reflexionar y aprender de lo que vemos. Nos deja indefensos, para lidiar con una realidad distinta a la que nos proporcionan nuestros canales de entretenimiento [...] La cámara de eco es un fenómeno producido por la sinergia entre el avance de la tecnología y la personalización de contenidos. Ambas siguen desarrollándose tan rápido que es difícil el análisis del panorama que producen y la generación de soluciones a los problemas que plantean. (García, 2019).

Esta burbuja impulsada por la personalización de contenidos, hace que el usuario no afronte opiniones en contra y descarte la necesidad de anteponerse de manera crítica y reflexiva a realidades que escapen a su burbuja. Esto fomenta la formación de comunidades cerradas, es decir, grupos de personas que en su encierro ideológico se encuentran condicionadas por el algoritmo, generando un pensamiento homogéneo, sin diversidad de ideas o perspectivas.

El riesgo que presenta esta problemática resalta la necesidad previamente mencionada: al no estar regulada la calidad del contenido, establecer una educación mediante este medio requiere tanto un estándar claro que defina y avale la información como un mecanismo que garantice su eficacia en la

¹³ El SEO (Search Engine Optimization) es el conjunto de estrategias y técnicas utilizadas para optimizar un sitio web y mejorar su posicionamiento en los motores de búsqueda, aumentando el tráfico y visibilidad consulte en: Google Developers. *Guía de optimización en buscadores (SEO) para principiantes*. Disponible en: <https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/seo-starter-guide?hl=es>

¹⁴ Burbuja del Conocimiento: El autor García-Bullé se refiere a este apartado como: “Cuando un grupo de personas comparten ideas similares a través de las redes sociales y consume únicamente un mismo discurso que se va repitiendo varias veces, se genera un efecto de sesgo informativo. Esto ocurre porque los algoritmos de estas plataformas filtran el contenido y priorizan aquel que coincide con las preferencias del usuario, limitando la exposición a perspectivas diferentes.”

transmisión del conocimiento. Sin embargo, esta tarea se ve obstaculizada por la ausencia de una definición precisa de lo que constituye un podcast educativo. A pesar de la existencia de diversas investigaciones que vinculan el podcast con la educación, es fundamental considerar que aún se trata de un campo en desarrollo, lo que dificulta la identificación de un diseño metodológico sólido a nivel teórico.

No se puede afirmar que el podcast no ha sido incorporado en propuestas educativas. Sin embargo, las iniciativas existentes se centran en dos enfoques principales: la integración como un recurso dentro de una clase o la creación de un producto específico (como en el caso de la presente investigación). No obstante, se observa una falta de rigurosidad en el desarrollo del campo, lo que pone de manifiesto la necesidad de una composición teórica específica para el podcast educativo, así como de un diseño metodológico estructurado que permita considerar un podcast como un recurso educativo legítimo.

Esta problemática es evidenciada en el trabajo de Álvarez (2023), *El podcast como herramienta comunicativa digital en la educación universitaria*, publicado por la Universidad Cooperativa. En su investigación, el autor concluye:

“El podcast demuestra la importancia que tiene llegar a implementar instrumentos tecnológicos de información y comunicación, pero es importante recalcar que no garantizan ni aseguran que será un método eficaz en la educación. Utilizar esta herramienta es de gran ayuda y, además, se vuelve innovadora al pasar el tiempo, pero para poder generar y adquirir ese conocimiento se necesita saber utilizarlo y promoverlo.” (p. 28).

A partir de esta problemática es posible formular la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué potencial educativo tiene la *ludonarrativa*, integrada en un podcast, para fomentar una comprensión crítica sobre los videojuegos, a partir de las experiencias de jugadores del semillero “El Dado Maestro”?

1.2. Justificación

Los videojuegos han pasado de ser simples productos de entretenimiento para unos cuantos, a contar con una vasta base de jugadores en todo el mundo, 3.422 millones de jugadores en 2024, con estimaciones de aumento del 4.5% por año, según el reporte realizado por Newzoo¹⁵. Sin embargo, a

¹⁵ Newzoo ostenta como una de las principales empresas de análisis de mercado en la industria de los videojuegos, proporcionando informes detallados sobre tendencias de consumo, ingresos y crecimiento del sector.

pesar del crecimiento de jugadores, la creación de portales que fomenten el análisis reflexivo y crítico entre jugadores no ha aumentado de la misma manera.

En este aspecto el artículo que hace Gallardo (2025). “El crítico de videojuegos: perfil, rutinas profesionales y funciones”. Se toma la tarea de comprender y ahondar en el campo de la crítica especializada en videojuegos, a partir de entrevistas realizadas a periodistas del campo deja entrever cómo ha evolucionado la crítica, desde un enfoque más esquemático centrado únicamente en la mirada del videojuego como producto, hacia una visión más profunda, como lo señala la entrevista de Enrique Alonso en el mismo artículo:

“En su origen, el texto era algo que difícilmente se podía llamar crítica porque arrinconaba todo lo posible lo que es la experiencia personal del texto final. Eran textos cuyo cometido era vencer esa falta de datos del usuario, acercar el videojuego a la gente y que estaban enfocados a decirte si el producto estaba bien o mal. Ahora la crítica de videojuegos se está convirtiendo en crítica.” (Gallardo Agudo. p. 16)

Como señala Gallardo, esta evolución no se está dando ni en todos los medios de crítica especializada, ni al mismo ritmo y rigor como sí lo hace la crítica en otros campos tradicionales. “Creo que en Vandal, 3DJuegos o MeriStation¹⁶ no se escribe ahora como se escribía hace 15 años. Tampoco creo que se escriba en Vandal como se escribe en Anait¹⁷, pero creo que cada vez se está más cerca” (Gallardo Agudo, 2025, p. 16). Esto refuerza que, a pesar del cambio que sufrió el periodismo y la crítica, sigue existiendo un vacío en lo que respecta al cubrimiento especializado del videojuego, al igual que ocurre con la *ludonarrativa* como campo de estudio, de acuerdo a las afirmaciones de Murray. Sigue existiendo un descuido tanto por parte de académicos como de divulgadores en nutrir la discusión sobre videojuegos y *ludonarrativa*.

Esta carencia dificulta que el público siquiera se pregunte su agencia y explore aproximaciones diferentes al ocio, pues a diferencia de la narrativa tradicional, prescriptiva y pasiva, el videojuego como medio interactivo, necesita una narrativa que responda a esta interactividad, debido a que es en esta interacción donde surge la *ludonarrativa*, lo que denomina Núñez y Remesal (2021) “Un doble boomerang” concepto que describe la interacción entre el jugador y el videojuego, en el cual ambos participan en un intercambio, siendo el videojuego el agente y sistema que pacta y legitima las reglas

¹⁶ Vandal, 3DJuegos y MeriStation son sitios webs especializados en videojuegos que han sido referentes en la cobertura del sector hispanohablante. Tradicionalmente, centra su enfoque en noticias, análisis y avances orientados hacia una valoración más comercial.

¹⁷Anait es un medio que se distingue por un enfoque más analítico, abordando, con un estilo más cercano al periodismo especializado en cine y a la reflexión académica.

dentro del juego, a lo cual responde el jugador con acciones y soluciones a dichas reglas, lo que convierte al jugador tanto en creador como en receptor de significados, dado que su participación no es pasiva convierte al jugador en co-creador de las historias que vive dentro del videojuego.

En este sentido, la elección de tratar la *ludonarrativa* dentro de un pódcast, surge de la posibilidad para complementarse: mientras que la *ludonarrativa* requiere de un medio que amplíe la discusión, el pódcast se presenta como una herramienta que puede ser usada para el análisis crítico, para propiciar la comprensión del jugador y su papel dentro del juego.

Si bien se espera que el pódcast cumpla con este propósito, la investigación no evaluará su alcance después de su publicación. Es importante aclarar que no se pretende transformar a los usuarios en expertos ni sustituir el papel de la academia en el análisis *ludonarrativo* ya existente. El objetivo principal es permitir que cualquier persona interesada pueda, desde su experiencia, asumir sus reflexiones y conclusiones, para generar un mayor agenciamiento.

Pedrosa, Barrios y Medina. (2019), en su texto “Adolescentes, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify”, publicado en *Comunicar*; señalan la falta de estudios sobre el consumo de pódcast en español, a pesar de la importancia que tiene como medio cada vez más frecuente entre jóvenes de México, España y Colombia.

“la percepción y aceptación en los jóvenes de una oferta sonora digital cada vez más amplia, diversificada y de enorme trascendencia económica para las industrias de la comunicación asociadas a ellas: radio, música, pódcasts, audiolibros– en el que aún no se cuentan con demasiados estudios.” (p. 105)

En este artículo, los autores realizan un diagnóstico en los hábitos de consumo de los sujetos encuestados, para posteriormente analizar si existe alguna diferencia significativa entre las muestras de acuerdo a sus contextos internacionales. El estudio fue realizado a 1004 participantes de entre 13 a 19 años de: Colombia (34,7%), España (35,1%) y México (35,1%) de 12 centros educativos diferentes, todos ellos cursando niveles de Educación Secundaria o equivalentes. Se analiza la frecuencia de uso de smartphones para consumir contenidos de audio digital como: música, radio y pódcasts, para determinar las preferencias de los adolescentes frente a estos formatos, en función de su país de origen. Además, el estudio pone en evidencia la escasa representación del pódcast como formato ampliamente consumido por los jóvenes, en comparación con la música, lo que sugiere una oportunidad de crecimiento e investigación sobre este medio.

Gráfico 1. Indicadores sobre consumo de audio en el smartphone: podcast, música y radio

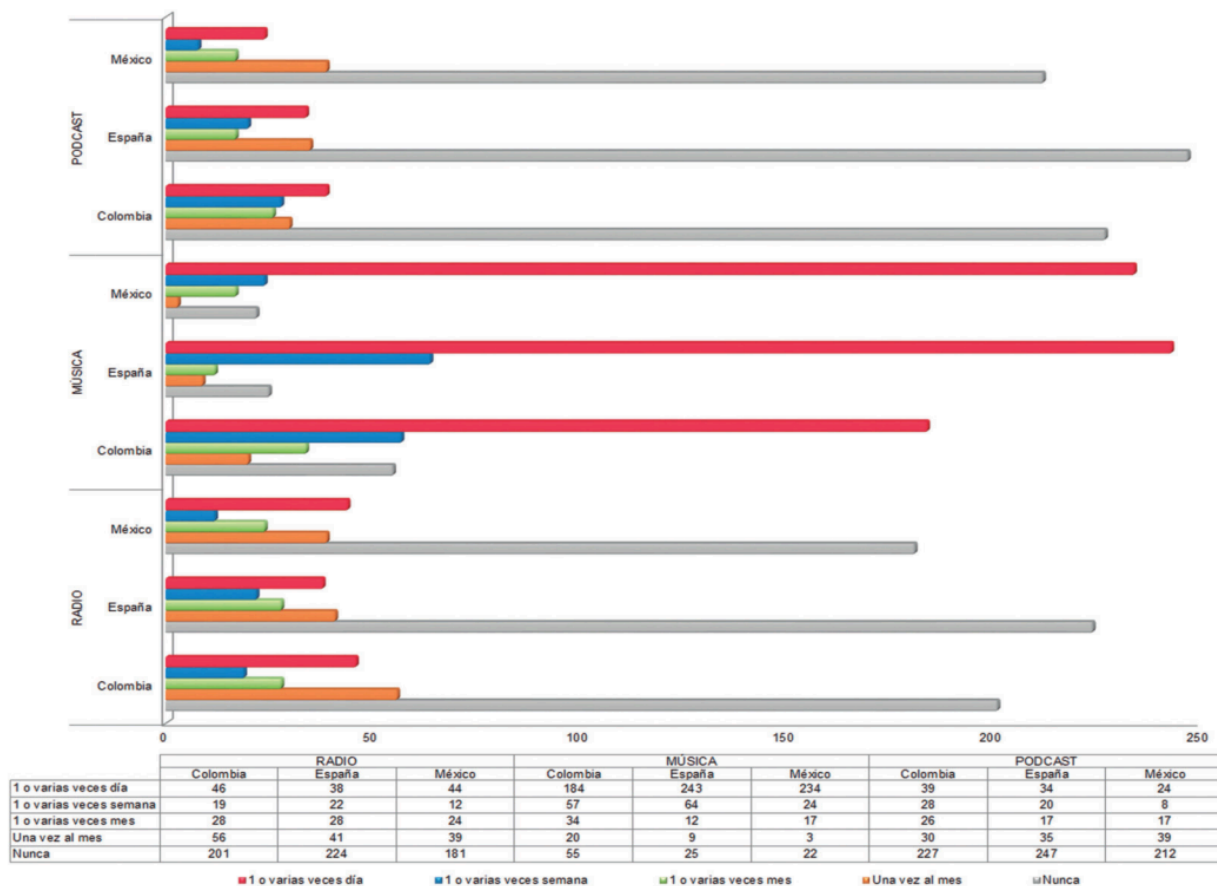


Figura 1. “Indicadores sobre consumo de audio en el smartphone: pódcast, música y radio.” [Gráfico]

Nota. El gráfico muestra los hábitos de consumo de radio, música y pódcast entre adolescentes, según la frecuencia con la que escuchan estos contenidos. Tomado de *Adolescentes, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify* (p. 107), 2019, *Comunicar*; 60, 103–112.

Como se observa en la gráfica, la muestra de Colombia, comparada con otros países, evidencia que cuenta con el mayor índice de escucha de pódcast. A pesar de ello, la media de todas las muestras refleja un bajo consumo en comparación con la radio o la música, además de un alto porcentaje de personas que nunca han escuchado pódcast. Es importante señalar que, aunque Colombia es el país que más consume este formato dentro de la muestra, el pódcast sigue siendo el medio menos consumido frente a los otros dos. Sin embargo, esto podría deberse a que los grupos encuestados pertenecen a un grupo etario más joven, y la encuesta se limita a la reproducción en dispositivos móviles, lo cual podría reflejar un consumo generalizado aún bajo de este tipo de contenidos.

El estudio realiza una explicación a esto: “La relativa juventud del podcast como formato de audio digital y su desconocimiento por buena parte de este grupo poblacional explican el mínimo consumo de este contenido, al que, a diferencia de la radio, sólo puede accederse desde equipos conectados a internet.” (párr. 20) Sumado a esto hay dos apartados que complementan este fenómeno, primero el desconocimiento de gran parte de la población pues el 68.3% afirman no haber escuchado nunca un podcast, y segundo la homogeneidad del género del contenido de quienes consumen podcast con relativa frecuencia.

Pese a ello, en la actualidad ha cambiado la tendencia desde que se realizó el estudio de Pedrero, Barrios, y Medina. (2019). Con la popularización de las redes sociales y el consumo de contenido visual y auditivo, los podcasts han ganado relevancia como un medio accesible y digerible para el público en general. La noticia de Radio Nacional de Colombia RTVC titulada “Día Internacional del Podcast: ¿cómo ha aumentado su consumo en Colombia y el mundo?”, menciona:

“Cerca de 140 millones de personas, desde 2019, han escuchado un podcast en la región. La producción de podcasts en Colombia ha crecido un 300% de 2020 a 2024, y cada vez hay más gente escuchando podcast, sobre todo voces locales.” (radionacional.co, 2024).

Los podcasts educativos en áreas como la crítica cinematográfica, el arte o la divulgación científica, han demostrado ser efectivos para formar comunidades críticas. Algunos ejemplos incluyen *La Sobremesa*, un podcast dedicado a la divulgación del arte contemporáneo en España, que cuenta con invitados especializados; *Todopoderosos*, centrado en el análisis profundo del cine; y *Quantum FM*, que divulga ciencia con humor para todos los públicos. Estos podcasts destacan por la calidad de sus contenidos y demuestran cómo el formato puede utilizarse para analizar medios culturales, atrayendo tanto a aficionados como a expertos.

En este sentido, el uso de podcasts se convierte en una herramienta efectiva para facilitar el acceso al conocimiento y la cultura. De manera similar a la radio educativa, que en su momento se utilizó para llegar a comunidades con difícil acceso a la educación formal, el podcast puede cumplir una función similar. Un ejemplo destacado es *Radio Sutatenza*, un proyecto que revolucionó las prácticas de aprendizaje en el campo colombiano. Diseñada por educadores, esta iniciativa transformó la formación de campesinos al proporcionarles conocimientos y habilidades básicas a través de programas radiales. Gracias a estas estrategias, muchas personas pudieron acceder a conocimientos esenciales para su vida cotidiana, incluyendo el aprendizaje de la lectura y la escritura. “A mí la radio me enseñó a leer y a escribir. Si no fuera por eso, yo ni siquiera sabría firmar” (Radio Nacional de Colombia, 2017).

Este proyecto demuestra la importancia de los medios de audio para educar en diversos temas. Siguiendo una fórmula similar a la radio, considerándola como su precursora, el pódcast posee ventajas y características que eran difíciles de lograr en la radio tradicional. Al ser un medio asincrónico, permite a los oyentes acceder a sus programas favoritos en cualquier momento y desde una mayor variedad de dispositivos.

En el caso del pódcast enfocado en *ludonarrativa* en videojuegos, además de tener las ventajas que engloba el medio, también permite a los oyentes distanciarse de su propia perspectiva y explorar el análisis de las experiencias de otros jugadores, enriqueciendo la discusión y promoviendo una reflexión más profunda para sí mismos. A diferencia de otros medios más rígidos, su accesibilidad y facilidad de escucha lo convierten en un canal ideal para fomentar espacios de recepción de contenidos a través de la escucha atenta, lo que otorga un gran potencial como herramienta en procesos educativos.

En este contexto, la presente investigación busca proponer un pódcast que pueda divulgar aspectos de la *ludonarrativa*, con el objetivo de generar comprensión entre el público, ya que es un tema poco discutido con enfoque educativo. Dado que el poco trabajo existente se enfoca en discusiones académicas versadas en otras áreas, y el material orientado hacia un público inexperto es reducido, resulta necesario la creación de un material que adapte la información para personas ajenas a la disciplina, algunos ejemplos de diversos pódcast que tratan sobre videojuegos, pero que se centran principalmente en informar y no en educar son:

- *The Wild Project #278 - BaityBait | Counter-Strike usado para blanquear dinero, Mercado oculto STEAM*, con 5,151,706 vistas
- *37. Nintendo: ¿Por qué dejó de ser el rey de los videojuegos?* de *Chisme Corporativo*, con 38,105 vistas
- *Cosas de Videojuegos de Hermanos de Leche*, con un total de 877,922 vistas.

Por el contrario, un pódcast que si toma el objetivo formar se puede evidenciar en especial en el episodio *S04E05 - Nuestra relación emocional con los videojuegos del pódcast Nivel Oculto*, conducido por Alejandro Cáceres Barrios y Clara Doña, junto con la participación de Eva Gil, crítica de videojuegos. En este episodio, los presentadores y su invitada analizan la profunda relación emocional que los jugadores establecen con los videojuegos.

Uno de los puntos más relevantes abordados en el pódcast es la subjetividad de la experiencia emocional en los videojuegos. En un fragmento del episodio, se menciona lo siguiente:

“Lo que el propio videojuego me ha hecho sentir. Entonces, no solo es hablar de las emociones que nosotras ponemos en el juego, sino también de las que el juego pone en nosotros [...] ante la situación tan caótica que estábamos viviendo, de ansiedad extrema y además, había gente a la que lo que más le relajaba era reventar demonios en Doom Eternal, mientras que jugar Animal Crossing les generaba ansiedad.” (Nivel Oculto, 2020, 8:41–15:30).

A partir de esta discusión, los presentadores reflexionan sobre cómo los videojuegos pueden generar experiencias emocionales diversas en función de la subjetividad del jugador. Más allá de que un juego está diseñado para evocar una emoción específica, como la tristeza o la alegría, la experiencia final varía según cada jugador. Esto plantea una interrogante clave: ¿Los videojuegos son quienes evocan estas emociones o por el contrario es la experiencia del jugador, la que define la emoción que experimenta?

Finalmente, el episodio concluye con una idea fundamental: aunque los videojuegos pueden estar diseñados con una intención clara para transmitir determinadas emociones a través de su narrativa y estética, la experiencia subjetiva de cada jugador es determinante. En otras palabras, la interpretación y la vivencia emocional de un videojuego dependen tanto del juego en sí, como de quien lo juega.

En un mundo donde la industria del gaming avanza a un ritmo vertiginoso con lanzamientos constantes, polémicas, cambios en la jugabilidad y mejoras en la experiencia del jugador. El podcast de videojuegos se convierte en una herramienta que permite al oyente tomar un respiro para reflexionar sobre lo que está jugando. El carácter educativo de este podcast reside no solo en la capacidad de transmitir conocimiento, sino también en llevar al sujeto ser consciente y agenciarse de manera crítica conforme a lo que siente y experimenta al jugar.

Esto resalta la necesidad de poseer más medios que divulguen estos aspectos como lo resalta Eurídice Cabañes en el podcast *Somos Gamers* (Capítulo 8, minuto 11), donde afirma que expandir la discusión también amplía la comprensión que se tiene del campo, lo cual posibilita llegar a formas y lugares en el medio, que de otra manera no se hubiera podido llegar.

1.3. Antecedentes

Los antecedentes se han categorizado en dos ejes principales relacionados con este proyecto. El primero, explora el podcast como herramienta educativa y de divulgación. El segundo, aborda algunos estudios del fenómeno *ludonarrativo* y del videojuego en los últimos cinco años.

1.3.1. Pódcast: educación y divulgación:

1.3.1.1. “El poder del audio digital: Radio y pódcast, nuevas oportunidades de negocio”

La tesis doctoral de Galán Arribas, R. (2021), perteneciente al programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento de la Universidad de Salamanca, aborda un tema relevante para nuestra investigación. En particular, nos enfocaremos en la transformación de la radio hacia el formato digital del pódcast y en las estrategias que adoptó dentro de la industria.

Uno de los aspectos más relevantes de su investigación para nuestro trabajo es la pregunta: “¿El pódcast educativo puede ser una herramienta importante en nuestro sistema?”

En su estudio, el autor analiza las estrategias metodológicas del pódcast a través de una serie de entrevistas a expertos académicos y profesionales del sector. Este enfoque permite desvelar cómo la industria influye en el consumo de pódcast. Entre sus principales objetivos se encuentra la exploración rigurosa del pódcast en la incluye, su relación histórica con la radio, así como una indagación sobre la participación y promoción de este en redes sociales.

A partir de esta pregunta y objetivos, el aspecto que más destaca en relación con nuestra investigación es la manera en que se analiza y define el pódcast educativo, así como su utilización y distribución dentro de la formación. En este sentido, el autor presenta las siguientes conclusiones basadas en las entrevistas con expertos:

“Todos los entrevistados coinciden en que, si es un contenido de calidad, será bien recibido. Además, nos libera de la pantalla, permitiendo escuchar un pódcast mientras realizamos otras actividades[...] el pódcast educativo es relevante, ya que representa una innovación docente al incorporar créditos de pódcast como herramienta de aprendizaje para cualquier asignatura.” (pp. 253-254).

A partir de este análisis, consideramos que el pódcast educativo es un recurso relativamente reciente, si bien cuenta con antecedentes en la radio estas difieren en sus estrategias metodológicas para la enseñanza. Sin embargo, identificamos una escasez de metodologías concretas para su aplicación pedagógica. Aunque reconocemos su potencial como herramienta para la formación, discrepamos parcialmente con las conclusiones del autor, puesto que creemos que el estudio no profundiza lo suficiente en la estructuración teórica del pódcast educativo.

Coincidimos en que un pódcast educativo debe contar con rigurosidad en la información y sustentarse en bases sólidas, como el conocimiento científico. No obstante, no concordamos con la idea de que esta sea la única base del conocimiento, ya que existen otros enfoques epistemológicos desde los

cuales puede abordarse. Nuestra hipótesis plantea que al podcast educativo le falta una definición teórica consolidada y metodológica. Es importante aclarar que al referirnos a una composición teórica, no negamos la existencia de investigaciones previas. Más bien, señalamos que las metodologías teóricas específicas para el diseño de podcast con fines pedagógicos han sido poco exploradas y requieren una mayor profundización.

Un aporte relevante para nuestra investigación es que, si bien el podcast educativo ha sido escasamente abordado, su potencial radica en el diseño de estrategias estructuradas. En este sentido, un podcast concebido con una base pedagógica y una intencionalidad clara de enseñanza representa un campo de estudio novedoso y prometedor dentro de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Por lo tanto, resulta pertinente proponer una aproximación teórica que contribuya a su consolidación como herramienta educativa efectiva.

1.3.1.2. “El podcast como herramienta comunicativa digital en la educación universitaria”

La tesis de pregrado de Álvarez, N. (2023), perteneciente a la Universidad Cooperativa de Colombia, aborda la relevancia del podcast como herramienta pedagógica. En su estudio, el autor examina documentos académicos publicados en los últimos doce años, en los cuales se explora el uso del podcast en educación superior, con el fin de comprender su uso como herramienta de enseñanza y aprendizaje dentro del ámbito institucional.

La pregunta de investigación que guía la investigación es: “¿Cómo las diferentes publicaciones académicas han planteado el uso del podcast como herramienta comunicativa digital en la educación universitaria?” Este enfoque resulta relevante, ya que permite analizar el estado actual del podcast en el ámbito académico y su desarrollo como recurso pedagógico.

El autor desarrolla una serie de conclusiones mediante el análisis sistemático de literatura, utilizando un diseño documental y enfoque retrospectivo. Los parámetros de búsqueda surgieron de una recopilación del tema principal con el propósito de realizar una observación exhaustiva de cada fuente seleccionada. Posteriormente, se llevó a cabo un proceso de categorización y valoración detallada de cada documento, de acuerdo a la selección de cincuenta referencias bibliográficas de carácter académico.

Concluye que el podcast se ocupa como una herramienta educativa eficaz y de gran ayuda en contextos universitarios, Sin embargo se requiere de conocimientos y experiencia específica con la herramienta así como un entendimiento de la población ya sea para potenciar cualidades o apoyar falencias, además señala:

La institución tiene que promover el potencial pedagógico del pódcast, para que así tengan un correcto uso, sus dudas queden claras y la forma en la que usan este instrumento no solo sea para Investigar sino para analizar, colaborar y generar conocimiento.” (p. 28).

Esta conclusión reafirma la hipótesis planteada en el antecedente anterior (1.3.1.1.), en la que se establece que, si bien el pódcast ha sido trabajado en el ámbito educativo, aún carece de una composición metodológica y teórica eficaz para su implementación. Este aspecto es escasamente abordado y resulta pertinente desarrollar una propuesta para la estructuración de un pódcast educativo, considerando estrategias que optimicen su aplicación. No obstante, para lograrlo de una calidad profunda, es esencial que los docentes que investiguen esto cuenten con la experiencia y formación necesarias en pedagogía y comunicación de contenidos de pódcast, no solo para la comunidad académica, sino también para el público en general.

Si bien el autor ofrece claridad, acerca de cómo se ha implementado el pódcast en la educación y enfoques considerados en el diseño del mismo. Existe una falta puntual específica de cuáles han sido esas exploraciones metodológicas, lo que evidencia la necesidad de un propuesta teórica que permita establecer cuáles podrían ser los lineamientos para su desarrollo y aplicación efectiva en contextos pedagógicos.

1.3.1.3. “Somos Gamers”

El pódcast de la Corporación de Radio y Televisión Española (RTVE), titulado *Somos Gamers* (2023), en especial su capítulo 8 “Cultura”, presentado por Eurídice Cabañes y Santiago Bustamante, nos ofrece un ejemplo interesante sobre el abordaje temático de nuestro propio pódcast. En este episodio, los presentadores plantean la siguiente pregunta: “¿Qué es cultura y qué es un videojuego?” (RTVE, 2023), el interés en esta cuestión, no solo está en el contenido sino también en cómo se desarrolla.

Este enfoque resulta valioso ya que permite analizar el pódcast desde una perspectiva más práctica que teórica. Es de interés explorar cómo el contenido de un pódcast puede generar reflexión y diferenciar entre un pódcast meramente informativo y uno con intención educativa. En este caso, el objetivo del pódcast *Somos Gamers* no solo es informar, sino también resignificar la cultura gamer, donde se resalta la importancia de reconocer el contexto y la problemática del tema para desarrollar un criterio sólido desde el cual abordarlo. “Somos Gamers” describe esta intención de la siguiente manera:

“Los videojuegos beben de las siete artes (arquitectura, escultura, danza, música, pintura, literatura y cine) y son, en definitiva, cultura. Pese a ello, la comunidad gamer vive marginada por los grandes medios de comunicación. [...] dar visibilidad a los amantes de las

consolas y reflexionar sobre el papel de los videojuegos en la sociedad, reivindicando sus valores.” (RTVE, 2023).

Recomendamos escuchar el pódcast entero, pero hacemos hincapié en lo que se dice en el capítulo 8, el episodio comienza proporcionando un contexto histórico sobre los videojuegos y su evolución como una de las principales formas de entretenimiento a lo largo de diversas generaciones. A partir de esto, se cuestiona la filosofía detrás de los videojuegos y su relación con la cultura. ¿Realmente son tan geniales como los presentan los streamers? Si los videojuegos integran diversos elementos artísticos, ¿Por qué aún no son considerados como tal dentro de la cultura?

El episodio presenta a sus invitados, quienes exponen sus posturas frente a los videojuegos y su relación con sus respectivos campos de estudio:

- Santiago Bustamante, creador de contenido científico y apasionado por los videojuegos, investiga sobre nuevas tecnologías en este ámbito.
- Eurídice Cabañes, filósofa de la tecnología, se especializa en ciencias y artes cognitivas. Su tesis doctoral aborda cómo la tecnología expande las fronteras de la realidad en los mundos virtuales.

A lo largo del episodio, la presentadora guía la conversación con preguntas estratégicamente formuladas, que van desde lo personal, como ¿Cuál es el videojuego favorito de los invitados? hasta cuestiones más profundas, ¿De qué manera los videojuegos alteran las experiencias de los jugadores?

Gracias a estos elementos, podemos dar una serie de hipótesis para considerar que este pódcast cumple una intención educativa, ya que integra los siguientes aspectos clave:

Los invitados poseen un conocimiento profundo sobre videojuegos, abordándolo desde distintas disciplinas de su formación académica, esta experiencia les otorga un criterio fundamentado, lo que valida su capacidad para hablar con propiedad sobre el tema.

Se estructura el episodio en torno a una pregunta de fondo: ¿Por qué los videojuegos no son considerados parte de la cultura si integran múltiples elementos artísticos, como el modelado 3D y la construcción de historias, entre otros? Esta interrogante guía la conversación y establece un propósito claro para el debate en cada episodio.

Las preguntas formuladas por la presentadora no son aleatorias, sino que están diseñadas estratégicamente para invitar a la reflexión. Buscan que tanto los entrevistados como audiencia cuestionen su percepción sobre los videojuegos y la cultura, fomentando la intención de un diálogo.

Los expertos y la presentadora no se limitan a emitir opiniones personales, sino que respaldan sus argumentos con hechos, experiencias y referencias, lo que aporta solidez y coherencia a sus afirmaciones.

Aunque no podemos verificar la veracidad absoluta de todo lo que dicen, su discurso está bien estructurado y justificado, lo que le otorga credibilidad.

La inclusión de citas y referencias no solo enriquece la discusión, sino que también permite establecer un diálogo más profundo con el tema. Además, abre la posibilidad de cuestionar la validez de estas citas, promoviendo una reflexión crítica en torno al contenido del pódcast.

Este análisis podría darnos un primer acercamiento para permitirnos ver cómo un pódcast, puede trascender lo meramente informativo para convertirse en una herramienta que fomente el pensamiento crítico y el debate en torno a un tema específico.

1.3.2. Ludonarrativa y estudio del juego:

1.3.2.1. “El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo”

La tesis elaborada por Pérez, J. M. (2021), perteneciente al programa de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, aborda un tema relevante para nuestra investigación. En este trabajo, el autor examina la composición del lenguaje de la *ludonarrativa* en los videojuegos.

Para comprender el enfoque de esta investigación, primero revisaremos su pregunta: ¿Cuáles elementos semióticos caracterizan y diferencian al videojuego como lenguaje o medio en la narración y la descripción en comparación con otros lenguajes como el audiovisual? (p. 13). Asimismo, el objetivo en el que nos centraremos es el siguiente: Interpretar las formas discursivas del videojuego “*Tombo Survival*”¹⁸ como ejemplo del funcionamiento del lenguaje narrativo e interactivo de los videojuegos (p. 13).

"El videojuego, a lo largo de este trabajo, es presentado como un lenguaje que permite un modelo alternativo de la narración, a partir de su diseño tradicional narrativo y su diseño narrativo-interactivo. Del mismo modo, se entiende el videojuego como un medio que integra los diferentes lenguajes culturales, lo que permite una exploración más amplia al traducir los signos narrativos en signos interactivos, permitiendo al jugador una lectura interpretativa de sus propias acciones. [...] Un ejemplo es el estudio de caso de *Tombo Survival*, [...] Este videojuego alcanzó el interés de una gran parte del contexto social por reflejar las conductas arbitrarias y violentas de la policía colombiana" (pp. 130,132).

La investigación realizada por Pérez (2021) permite comprender el funcionamiento de la *ludonarrativa* en comparación con otros medios como la literatura o el cine. Si bien el autor no ahonda de

¹⁸ *Tombo Survivor* es un videojuego satírico desarrollado por MagroPlay y lanzado en acceso anticipado en 2020 a través de la plataforma Steam. La propuesta del juego presenta una crítica social al representar, mediante mecánicas de acción, una visión exagerada y polémica sobre el uso de la violencia por parte de la policía en Colombia.

forma extensiva en la *ludonarrativa* pues se enfoca únicamente en lo que respecta a disonancia *ludonarrativa*, ya que aborda lo lúdico y narrativo por separado, sí realiza un hincapié en diferenciar este segundo aspecto de otras formas narrativas convencionales, que suelen ser lineales y están determinadas por las decisiones de los escritores o cineastas.

Los videojuegos ofrecen un grado de interactividad que permite al jugador tomar decisiones y participar activamente en el desarrollo de la historia. Además, los aspectos visuales del videojuego desempeñan un papel fundamental en la construcción de la narrativa, ya que la comprensión de la historia dentro del juego depende en gran medida de la interpretación de las imágenes y del rol que el jugador asume dentro de la experiencia interactiva.

"El videojuego es un medio único, con un lenguaje propio que integra al jugador como elemento esencial para la construcción narrativa. [...] Considero que es importante empezar por localizar a los videojuegos y definirlos como elementos de estudio en términos semióticos y discursivos.

Esta última cita es relevante, ya que el autor argumenta que los videojuegos tienen un gran potencial como objeto de estudio, dado su impacto en la cultura contemporánea y su capacidad para proponer nuevas dinámicas dentro de la sociedad. Sin embargo, un aspecto que habría sido interesante explorar con mayor profundidad es cómo los videojuegos influyen en las perspectivas de los jugadores, aún así cómo explica más adelante, el objetivo del trabajo es realizar un esfuerzo inicial para presentar algunas de las particularidades del medio-lenguaje y sus diferencias con otros medios y lenguajes.

La forma en que el videojuego nos guía como jugadores hacia un objetivo y los tipos de elementos que nos permiten alcanzarlo son aspectos clave. Observar y entender estos elementos permite reconocer a los videojuegos como lenguajes expresivos, al delimitar posibilidades que los jugadores pueden relacionar con situaciones de su contexto social, político y cultural" (Pág. 132,133).

Si bien Pérez analiza los elementos del videojuego *Tombo Survival* desde la cultura visual, su investigación no profundiza en la forma en que los jugadores interpretan y experimentan el juego, ya que aunque el autor consideró el impacto del videojuego en el ámbito mediático, como en noticias o comentarios sobre el juego, no profundizó en un análisis desde las perspectivas de públicos objetivos. Por ejemplo, al emplear metodologías como entrevistas a un policía y a un manifestante de aquel momento, para contrastar sus opiniones sobre el videojuego. Incluso, como parte de un experimento, se podría haber explorado sus reacciones al jugar *Tombo Survival*. A pesar de ello, comprendemos que la tesis de Pérez tenía limitaciones en cuanto a sus objetivos y alcance, lo que dificulta una profundización en este aspecto.

1.3.2.2. “El videojuego como fuente de estudio y medio de comunicación crítico: Metal Gear Solid: Peace Walker y la crítica sociopolítica”

En el artículo de Flórez Betancourt, M. (2020), publicado por la Universidad de Antioquia, se propone una perspectiva interesante sobre los videojuegos, a partir del análisis del videojuego *Metal Gear Solid: Peace Walker*, el cual se estructura en dos momentos. En el primero, se expone un estado del arte sobre los videojuegos, en el que se plantea la dualidad entre videojuegos e historia, reconociéndose como parte de las ciencias sociales. En el segundo, se realiza un análisis puntual del juego para identificar y examinar los elementos históricos que representa. Un aspecto relevante es el análisis que realiza sobre la relación entre el videojuego y la cultura. En este sentido, el autor señala:

“El juego es una actividad intrínseca en la cultura y, a pesar de que el juego existe en casi todas las especies animales, para los humanos representa una importancia tan grande como lo es el fabricar y el pensar. Huizinga llega incluso a mencionar que la cultura humana brota del juego y este mismo va más allá de lo biológico.” (p. 4).

Esta perspectiva permite comprender a los videojuegos no solo como un medio de entretenimiento, sino también como una manifestación cultural, el cual Bentancourt denomina “círculo mágico”:

“Los videojuegos poseen un estado llamado ‘círculo mágico’, término acuñado por el mismo Huizinga, pero adaptado al estudio de los mundos virtuales por Eric Zimmerman y Katie Salen. El ‘círculo mágico’ es un espacio en el que el jugador está inmerso por su actitud lúdica y por el adecuado estado de la mente para salir de su entorno inmediato, en donde sabe que las reglas del juego tienen sentido en el juego y no fuera de él” (pp. 5).

Lo que menciona el autor sobre el “círculo mágico” explica que este no es un espacio físico, sino virtual, en el que los jugadores se conectan, interactúan y entablan conversaciones en una suspensión de la realidad que habitan, para afrontar la inverosimilitud que plantea el medio.

El segundo aspecto interesante de la investigación es el análisis que se le da al videojuego, en términos narratológicos, dejando de lado los aspectos lúdicos, con el afán de diseccionar los discursos políticos así como el contexto histórico que propone el videojuego; que abarcan temas como la carrera espacial, propagandas políticas, encubrimiento, la subyugación de naciones y el desarme nuclear entre otras, si bien el autor advierte y plantea el problema de la “disonancia *ludonarrativa*” que envuelve el título, pues parte de sus mecánicas jugables no están en línea con el discurso pacifista que pretende dar, el

videojuego plantea la posibilidad de elegir si tomar acciones violentas o por el contrario convencer al enemigo de formar parte del equipo, apartado que el autor enfatiza:

“Al ser el jugador quien toma la decisión, agrega una profundidad a las consecuencias de los actos, generando una sensación de inmersión que atiende a la atención del jugador. [...] Pueden ser una herramienta y un medio que cuestiona a la sociedad, con opiniones que no siempre son políticamente correctas sobre el pasado, presente y futuro del mundo. Así, esta industria está creando la imagen de lo que nosotros, los historiadores, estudiamos” (p. 15).

Esta conclusión resalta que el videojuego incorpora una serie de decisiones creativas que permiten construir un discurso narrativo sobre hechos históricos y problemáticas sociopolíticas. Además, evidencia un análisis exhaustivo de la cultura visual que compone el juego.

Sin embargo, el texto también deja entrever una crítica sobre la necesidad de que los historiadores amplíen sus horizontes:

“La historia se ha convertido en un producto de consumo, y los historiadores, en nuestro afán academicista, nos hemos abstraído tanto del común de la gente que nos encerramos en nuestras bibliotecas y olvidamos los intereses de las personas que nos rodean, y así mismo nos quejamos constantemente de la falta de interés por la historia que azota al país, sin darnos cuenta de que somos culpables pasivos en el tema” (p. 16).

En este sentido, el autor señala la importancia de acercarse a los medios en los que las personas buscan información sobre hechos históricos, en lugar de limitarse al estudio académico tradicional. No obstante, el análisis no deja completamente claro cuál es el verdadero alcance del videojuego para respaldar esta crítica ni cómo ha trabajado con comunidades cuyo interés principal sea tanto los videojuegos como la historia.

Así mismo, el texto no profundiza en la manera en que los jugadores recurren a estos medios para explorar elementos del pasado ni en qué medida los videojuegos pueden ser herramientas efectivas de educación e información. Finalmente, si la crítica del autor se centra en la necesidad de que los historiadores consideren los intereses del público y sus medios de acceso a la información, surge la pregunta de hasta qué punto *Metal Gear Solid: Peace Walker* logra despertar un interés significativo en la historia o si su impacto en la educación histórica y cultural de los jugadores sigue siendo marginal.

1.3.2.3. “Ludo-narrativa en el diseño de videojuegos. Cómo transmitir ideas de forma exclusiva a este medio”

La tesis de grado de Fernández Espliguero, A. (2023), publicada por la Universidad de Alicante, tiene como objetivo principal de investigación analizar la conexión *Ludonarrativa* de algunos títulos, así

como el desarrollo de estas en relación al jugador, Fernández sostiene que el análisis de la cohesión *ludonarrativa* en diversos videojuegos permite comprender cómo las mecánicas y narrativas interactúan con el jugador.

En este sentido, enfatiza la importancia de evitar que el jugador perciba conscientemente la historia y las mecánicas como simples herramientas diseñadas para generar emociones o transmitir un mensaje. Si bien esta relación es evidente, su impacto se produce de manera inconsciente, lo que beneficia al jugador al proporcionarle una lógica interna coherente dentro del juego, desde su percepción personal.

Un ejemplo destacado por el autor es el videojuego *NieR: Automata*, en el cual el diseño del juego se ajusta estratégicamente en momentos clave, para reforzar el mensaje narrativo y facilitar la identificación del jugador con el personaje y su contexto. La experiencia del jugador involucra diversos elementos que integran narrativa y jugabilidad para enriquecer la obra, por medio de un diseño estructurado de manera orgánica, que permiten una conexión fluida entre el proceso creativo del desarrollo y la intención narrativa del título. Esto garantiza una coherencia interna que fortalece la percepción del jugador, integrándose en una experiencia sólida.

Las conclusiones a las que llega el autor permiten comprender que la *ludonarrativa*, debe mantener una coherencia en la estructura creativa y la intención que se busca transmitir. Asimismo, se enfatiza el papel fundamental del jugador como participante activo con una percepción subconsciente de los elementos del juego. Este análisis contribuye a comprender el lugar del jugador dentro del esquema del videojuego y cómo su participación activa no implica necesariamente una comprensión total de sus componentes.

En este sentido, existen "elementos ocultos", diseñados intencionadamente por los desarrolladores, cuyo propósito es dotar de coherencia la experiencia del jugador entre lo que percibe visualmente y lo que experimenta en la jugabilidad. Aunque el autor no profundiza en esta idea debido a los límites de su investigación, si abre la discusión en torno a cómo el jugador percibe su subjetividad, y de qué manera es analizada desde su propia forma de jugar y expresarse dentro del videojuego.

1.3.2.4. "How young adult videogames materialize senses of self through ludonarrative affects: understanding identity and embodiment through sociomaterial analysis"

Este artículo publicado en la revista *Learning, Media and Technology*, Volumen 47, en el año 2022, la cual se centra en la publicación de investigaciones sobre educación en medios, así como sus usos en culturas digitales, principalmente desde campos como ciencias sociales, humanidades y artes.

El artículo tiene como fin realizar un análisis sociomaterial de las representaciones de la juventud en los videojuegos, con los siguientes criterios de selección; Videojuegos dirigidos para jóvenes adultos (YA Games), a partir de lo anterior se escogieron 15 videojuegos que abarcan fechas entre 2006 y 2020, donde el protagonista del juego estuviera entre los rangos de edad de los 10 a 19 y 20 a 24. La pregunta con la que se realizó la investigación fue: ¿Cómo los momentos de armonía y disonancia *ludonarrativas* en videojuegos para jóvenes adultos producen sensaciones de ser un adolescente?

La investigación sitúa al videojuego como un tipo de texto que va más allá de los formatos tradicionales, afectando al cuerpo y los sentidos de maneras totalmente únicas, como afirman los investigadores:

“El debate se origina en gran medida en la noción de que la narrativa, tradicionalmente considerada como prescriptiva y pasiva por naturaleza, no es compatible con la interactividad innata que presenta el videojuego.” (p,14 Ehret, C., Mannard, E., & Curwood, J. S. p, 343. 2022).¹⁹ Traducción propia

El estudio afirma y propone como eje fundamental para generar metodologías críticas que aborden el análisis y producción de afecciones, el uso técnico y la identificación de armonías y disonancias *ludonarrativas*, como parte central de la investigación, ya que esto evidencia el agenciamiento que tiene el jugador debido a que implica una reflexión consciente de su experiencia de juego, para enmarcar ya sea como disonancia o armonía *ludonarrativa*, poniendo atención a los componentes lógicos del juego así como una postura crítica de dichas representaciones, aunque con la limitación de que no siempre era posible explicar los momentos de intensidad afectiva que surgen.

Los autores abren la puerta a que las sintonizaciones afectivas de las *ludonarrativas* puede dar forma positiva a una crítica de juego sólida en las aulas, dado que pausar para pensar en la capacidad de los adolescentes para desarrollar conjuntamente historias de sí mismos y de la adolescencia a través del juego individual y colaborativo, así como abordar las formas en que los sentimientos y sensaciones corporales afectan los sentidos del yo, dentro o fuera de los mundos de juego, traería una conciencia crítica al consumo de estos, y su agencia personal.

Cuestionar la agencia de los jugadores (o la falta de agencia) para representar o desafiar las representaciones socialmente construidas y naturalizadas de la juventud es clave debido a que los videojuegos para jóvenes siguen creciendo como género, y avanzando en su complejidad técnica. Por lo

¹⁹Texto original: “Debate largely stems from the notion that narrative – traditionally considered to be prescriptive and passive in nature – is not compatible with the innate interactivity featured through gameplay”

tanto, educadores e investigadores deben seguir desarrollando herramientas de análisis sociomaterial y pedagogías que generen alfabetizaciones más críticas y afectivas en relación con contenidos diseñados para afectar sentidos de identidad que no siempre están bajo el control del jugador.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Identificar y categorizar qué elementos de la *ludonarrativa* presentes en las experiencias de videojugadores del semillero “El Dado Maestro” aportan al diseño de un pódcast educativo que contribuya a la reflexión interpretativa de los videojuegos.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Compilar elementos y experiencias *ludonarrativas* expresadas por los miembros del semillero “El Dado Maestro”, para comprender cómo se compone el fenómeno.
- Categorizar en dominios las experiencias recolectadas con el fin de estructurar un marco para el análisis de la *ludonarrativa*.
- Identificar los elementos necesarios para el diseño de un pódcast educativo que contribuya a la reflexión interpretativa de los jugadores.

Capítulo 2. Referentes teóricos

2.1. El juego como estructura de interacción social

2.1.1. Categorización del juego

El estudio del juego parte de una base interdisciplinaria, en la medida en que toma y combina múltiples enfoques; sociológicos, antropológicos y psicológicos, con el fin de entender la interacción humana y el rol social en torno al juego. Dentro de este marco, se destacan las contribuciones claves del sociólogo y antropólogo Roger Caillois quien en su libro: *Los Juegos y los Hombres* (1958), propuso una clasificación en cuatro categorías fundamentales:

- Agon (Competencia): Los juegos que están en esta categoría se centran en la competencia entre participantes, donde el punto central es superar en habilidad estratégica o física al contrincante. Algunos ejemplos son las competencias deportivas así como juegos de mesa del tipo: ajedrez y damas chinas.
- Alea (Suerte): Son aquellos en los que el resultado depende del azar, y la habilidad está poco presente. Las loterías y ruletas son algunos ejemplos que Caillois sugiere.
- Mimicry (Simulación o Ficción): La interacción de este tipo implica la adopción de roles específicos y simulaciones, con un fin exclusivo de entretenimiento, como lo podría ser un juego de rol.
- Ilinx (Vértigo): En esta categoría se encuentran los juegos, relacionados a la sensación de vértigo o pérdida del control. Pese a que el autor no lo menciona, consideramos pertinente vincular a la categoría todo juego cuyo fin sea generar, emociones fuertes como el miedo, enojo y asombro, dentro de estos juegos podría vincularse el subirse a una montaña rusa o juegos de terror.

Pese a la delimitación que realiza, también aclara que un juego no tiene por qué estar en un único campo, y que en cambio este puede abarcar múltiples categorías, ya que el objetivo de esta propuesta es funcionar como un mapa dividido por cuadrantes, donde determinados juegos pueden tener más o menos de cada categoría, como se ilustra en el siguiente gráfico.

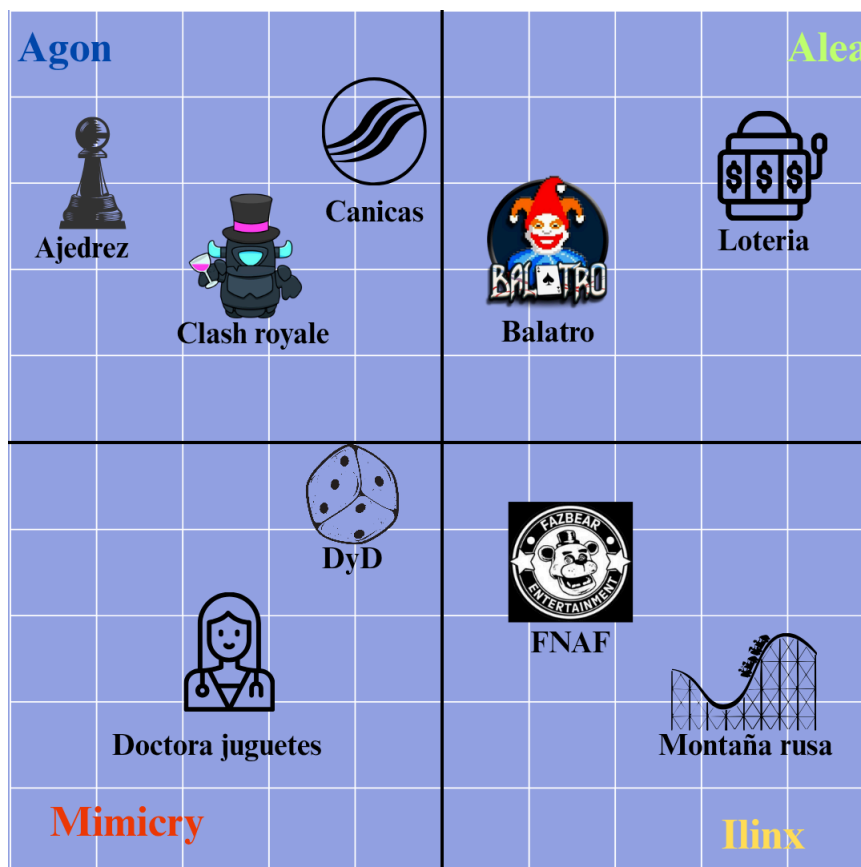


Figura 2. “Mapa de categorización por cuadrantes del juego” [Gráfico]

Nota. Elaboración propia a partir de los conceptos teóricos de Caillois (Agon, Alea, Mimicry e Ilinx). Los juegos señalados son, Ajedrez, Clash Royale²⁰, Canicas, Lotería, Balatro²¹, Dungeon and Dragon (D&D)²², Five Night At Freddy’s²³, Doctora Juguetes²⁴ y Montaña Rusa.

Además de las clasificaciones, Caillois delimita al juego como una actividad libre y voluntaria, separada de la cotidianidad, con reglas y límites tanto espaciales como temporales. Si el juego se hace obligatorio o privativo de la autonomía propia este dejaría de ser considerado como tal, a pesar de que

²⁰ Un videojuego que trata de poder armar un mazo de ocho cartas para derribar el oponente, los jugadores tienen que gestionar recursos para jugar con sus cartas, su objetivo es defender sus torres y destruir las de su adversario para ganar.

²¹ Es un videojuego de construcción de mazos (deck-building) lanzado en 2024. Su dinámica combina póker y mecánicas de estrategia roguelike, donde el jugador utiliza cartas con distintos valores y comodines para alcanzar puntajes específicos. El objetivo consiste en optimizar el mazo y tomar decisiones estratégicas que permitan avanzar en puntuaciones cada vez mayores.

²² (D&D) es un juego de rol de mesa publicado por primera vez en 1974. En el que los jugadores asumen personajes ficticios dentro de un mundo narrado por un director de juego (Dungeon Master), combinando narración colaborativa, interpretación y tiradas de dados para resolver acciones y construir una historia conjunta.

²³ Es un videojuego de terror independiente creado por Scott Cawthon y lanzado en 2014. El jugador asume el papel de un vigilante nocturno en una pizzería ficticia, donde debe sobrevivir cinco noches evitando ataques de animatrónicos hostiles mediante la gestión limitada de recursos como cámaras de seguridad, puertas y energía eléctrica.

²⁴ Es un juego de rol principalmente jugado por los niños donde, asumen el rol de un personaje real o ficticio en este caso una niña jugando a ser doctora con sus juguetes.

cumpla con el resto de requisitos. En este sentido, un videojuego puede adquirir significados según el contexto en el que interactúe. Por ejemplo, un grupo de amigos se reúne porque disfruta de Minecraft²⁵ juegan por gusto, se divierten creando mundos y buscan alcanzar metas y logros que refuercen su entretenimiento. En contraste, otro grupo que también lo practica, pero lo hace por obligación, ya que no les resulta atractivo; en su caso, el título es empleado en una clase de programación para aprender conceptos. Aunque siga siendo una interacción lúdica en su superficie, el objetivo no es el disfrute, sino el cumplimiento específico y obligatorio sobre lograr una actividad.

Desde la visión de Caillois, el segundo caso no podría considerarse un juego en el sentido estricto que plantea, pues la coacción por parte de agentes externos limita su autonomía. En este caso, no juegan para divertirse, sino porque se ven obligados a comprender cómo funciona y estructura. Pese a ello este enfoque puede resultar restrictivo en dinámicas sociales más modernas, en donde el no-juego, se podría combinar con una obligación académica como es el caso, sin que por esto impida experimentar momentos lúdicos y de disfrute.

2.1.2. La seriedad de la diversión: el juego como interacción social

El juego no debe ser definido únicamente desde una perspectiva infantil, sino como una estructura compleja que configura las dinámicas sociales y experiencia humana. Tradicionalmente las actividades serias no requieren una justificación en términos de la diversión que proporcionan, al contrario del ámbito lúdico, que hace parte fundamental de su estudio.

Lo lúdico en este aspecto es definido como una dimensión fundamental en la experiencia humana, un encuentro en el que se reflejan aspectos culturales y simbólicos de la sociedad. En esta línea, Caillois ofrece una definición que resalta el valor civilizatorio de estas prácticas:

“Propongo llamar ludus, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora. En efecto, esos juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura. Además, contribuyen a precisarlos y a desarrollarlos.” *Los Juegos y los Hombres* (1958, p. 65)

Conjuntamente Erving Goffman retoma desde consideraciones simbólicas e interactivas, el aspecto fundamental de la diversión, en su obra *“Encounters: Two Studies in the Sociology of*

²⁵ Minecraft es un videojuego de construcción y aventura creado por Markus Persson y lanzado oficialmente en 2011 por Mojang Studios. Se caracteriza por un mundo abierto compuesto por bloques tridimensionales, donde los jugadores pueden explorar, recolectar recursos, construir estructuras y sobrevivir en distintos modos de juego, combinando creatividad y estrategia.

Interaction” (1961). Allí afirma que la justificación para jugar es la diversión en sí misma que proporciona este acto, y en contraposición da algunos ejemplos donde se ve subvertido.

“De forma similar, los niños, pacientes psiquiátricos y prisioneros pueden no tener una opción efectiva de negarse a participar cuando sus responsables declaran que es la hora de juego, pero es precisamente por este constreñimiento que estos desafortunados son vistos como algo menos que personas.” (Apuntes de Investigación del CECYP, 2016) Traducción: Lucía Tejada. Traducido de Goffman. (p. 13)

Este ejemplo muestra cómo la imposición cambia el sentido de la “hora de juego”, al borrar el carácter voluntario anula parte de la intención, que en principio debería ser de libre elección, reduciendo su agencia y dignidad. Goffman advierte que el acto de jugar va más allá del entretenimiento, pues es un espacio donde circulan relaciones de poder, reconocimiento mutuo, normas sociales y culturales.

Ahora bien cuando no es mediado por una imposición, sino desde la participación autónoma, emergen conceptos que denomina; “racionalidad colectiva” e “interacciones ritualísticas”. La racionalidad colectiva se refiere a esa sensación que se manifiesta en la coerción implícita de los participantes, es decir al acuerdo pactado que determina las reglas de la interacción. Un ejemplo de ello es el juego “cogidas o congelados” comúnmente llevado por niños, en el que se acuerdan colectivamente normas que delimitan un tiempo, un espacio y asunción de mecánicas, como lo son la inmovilización, como quitar la inmovilización, en qué momento se gana o se pierde, entre otros aspectos.

La pactación que se hace entre jugadores a menudo se realiza por medio de las llamadas “interacciones ritualísticas”, ejemplo de ello es la utilización de ceremonias de ingreso y salida, así como reuniones donde los participantes pueden comunicar infracciones durante el encuentro y actos correctivos en consecuencia. Estos rituales no son triviales, pues cumplen con una función reafirmante y de unión.

Todo este conjunto de dinámicas que se genera durante la actividad, hace que asuntos externos se mantengan fuera, una especie de anclaje al momento del encuentro, tal como lo señala Goffman:

“Cuando un hombre no le da lugar a la preocupación por su hijo enfermo en casa, sino que se involucra completamente en el espíritu de un juego de golf con sus amigos, se trata de un asunto externo que se mantiene fuera del campo de atención” (Apuntes de Investigación del CECYP, 2016) Traducción: Lucía Tejada. Traducido de Goffman. (p. 23).

La concentración que demanda la actividad, desplaza las preocupaciones subyacentes, en gran parte porque decidimos de manera consciente o no, evocar nuevos mundos. Harry Sullivan le denominó “desatención selectiva”. Aplicado a los videojuegos explicaría por qué algunos jugadores se abstraen de la cotidianidad para sumergirse visual y cognitivamente en la actividad. La inmersión en este aspecto resulta

crucial porque permite un alivio temporal frente a las tensiones de la vida diaria, Goffman atribuye el éxito de este proceso en mantener un equilibrio, si el juego se toma “demasiado serio”, se corre el riesgo de que los límites entre lo lúdico y lo real se difuminen, anulando la seguridad y satisfacción que debería ofrecer la experiencia; mientras que si no se toma “suficientemente serio”, se pierde el compromiso necesario para sostener el sentido de la interacción.

La seriedad a la que se refiere puede entenderse en términos de riesgo/recompensa o en sus propias palabras: “cuando los riesgos o los peligros a los que un individuo se expone sobrepasan cualquier satisfacción que pueda derivar de él”²⁶ (p. 56). Dicho de otro modo, cuando el juego pierde la seguridad de que una equivocación no traiga grandes consecuencias en la realidad o al menos consecuencias no dispuestas a afrontar.

Una situación que ejemplifica esto puede observarse en los deportes de alto riesgo, como el esquí. Un individuo evalúa el desafío de un descenso: si la dificultad supera sus habilidades y el riesgo no compensa la posible satisfacción, la experiencia deja de ser atractiva. Por el contrario, si el recorrido resulta demasiado fácil y no exige destrezas suficientes, tampoco genera el disfrute esperado.

Cuando este equilibrio se rompe, la actividad deja de percibirse como juego y se convierte en una carga; pero cuando se sostiene, abre un espacio seguro para explorar, ensayar posibilidades y probar roles que difícilmente podrían manifestarse en la cotidianidad. En este sentido funciona de manera similar a los sueños, a través del subconsciente ensayamos escenarios que nos preparan para enfrentar la realidad. De este modo, el juego no solo ofrece entretenimiento, sino que también funciona como una herramienta de alivio y reflexión al hacer más manejables las tensiones de la vida.

2.2. Ludonarrativa: Entre mecánicas y significados

Para comprender qué es la *ludonarrativa* y cómo se articula con el jugador, es necesario entender que el videojuego a diferencia del cine o la literatura, necesita una participación activa, alguien que lo juegue, y que mediante su interacción active el medio. En este sentido la “*ludonarrativa*” nacida de la unión entre *ludus* (juego) y *narrare* (contar una historia), busca entender cómo se transmite un mensaje o sensación, a través de la exploración de mecánicas y sistemas de reglas presentes en un videojuego, por esta razón no es posible entenderla como una narrativa lineal tradicional.

²⁶ Roger Caillois (1957: 107) Traducción realizada por Lucía Tejada con apoyo de “Centre for the Integration of Social Science Theory”

Cuando hablamos de mecánicas y reglas en un videojuego, nos referimos al conjunto de límites y sistemas interactivos, que determinan qué es posible hacer, y cómo a partir de la interacción de estas produce efectos en el entorno del juego. Son, en otras palabras, los engranajes que sostienen la interacción entre jugador y sistema. Estas pueden ser tanto implícitas o literales, por ejemplo en el caso de Super Mario Bros presiona “A” para saltar, la gravedad afecta, los bloques se pueden romper etc.

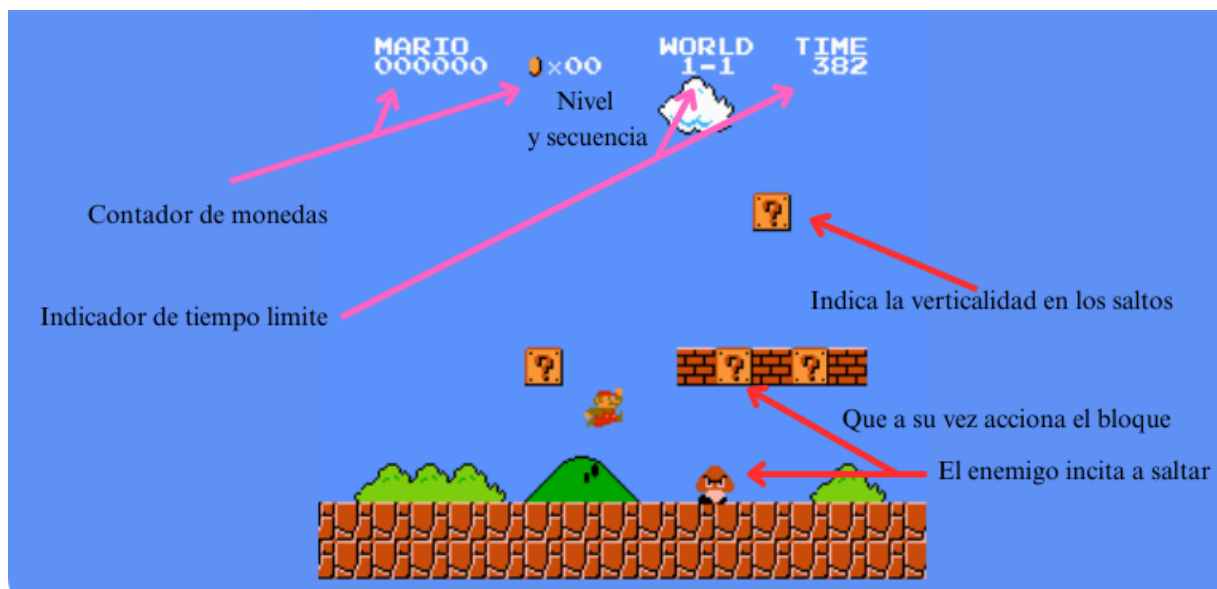


Figura 3. “La mecánica de Mario Bros.”

Nota. Elaboración propia a partir de una captura de pantalla del videojuego Mario Bros, donde las líneas rosadas resaltan los elementos explícitos y las líneas rojas las mecánicas implícitas.

Desde la perspectiva de Núñez y Remesal (2022), estas mecánicas no sólo permiten jugar, sino que operan como modos de expresión y estructuración del relato, integrándose a la capa narrativa. Paralelamente, debemos analizar las mecánicas²⁷ en sentido de función e intención más que de forma como lo señala Paul Ricoeur en *Tiempo y narración I: La intriga y el relato histórico*:

“Para reconstruir la lógica narrativa a partir no de los personajes, sino de las "funciones", de los segmentos abstractos de acción.[...] La subordinación del carácter a la acción no es, pues, una constrictión de la misma naturaleza que las dos precedentes; confirma la equivalencia entre las dos expresiones: "representación de acción" y "disposición de los hechos".” (pp. 90-91)

En línea de las consideraciones de Ricoeur, entendemos para nuestro caso las mecánicas como “segmentos abstractos de acción” que permiten la movilización narrativa de un videojuego, es decir que no sólo determinan lo que el jugador puede hacer, sino que son el medio por el cual haya un sentido más

²⁷ En videojuegos, las mecánicas se refieren al conjunto de reglas, acciones y sistemas que determinan cómo se interactúa, por ejemplo; moverse, apuntar o luchar. Desde una perspectiva *ludonarrativa*, estas mecánicas no solo cumplen una función técnica, sino que también construyen parte de la experiencia narrativa.

allá de lo literal, eso hace que la narrativa no se limite sólo al que se cuenta, sino cómo se estructura la experiencia total, cuál es la intención que persigue, en qué espacio se maneja, qué reglas lo rigen.

De este modo la *ludonarrativa* no solo se enuncia desde lo explícito, sino que se construye entre el creador y las acciones del jugador. Vista desde esta perspectiva permite entender que incluso en juegos más abstractos como Tetris²⁸, existe una historia, contada a partir de la interacción del jugador y la organización del caos, la velocidad y gestión del espacio. De este modo autores como Martín Núñez y Navarro Remesal (2021) plantean en su estudio sobre dinámicas *ludonarrativas*, el concepto del “doble boomerang”, con el cual explican cómo se establece un intercambio bidireccional entre el jugador y el videojuego, situando al jugador en algo más que un receptor pasivo.

2.3. Dominios teóricos de la ludonarrativa videojuego

Para facilitar la comprensión del presente apartado, se organiza la fundamentación teórica en tres dominios²⁹. Estos permiten explicar la manera en que se configura la ludonarrativa, la cual será desarrollada a lo largo de este capítulo. Cada subcapítulo expone el origen y la articulación de los conceptos que la integran que son: El videojuego como un acto de co-creación, Avatar digital y Videojuego como catalizador afectivo/autoexplorativo.

2.3.1. El videojuego como un acto de co-creación

Entender el concepto de co-creación dentro del desarrollo del videojuego, puede resultar contrastante a como comúnmente se entiende en otros medios. Sin embargo, en el marco de la *ludonarrativa*, entendemos la co-creación de forma diferente: el desarrollador diseña y programa el videojuego con ciertas intenciones y reglas, pero la obra solo se completa en el momento en que un jugador participa activamente. El azar y las decisiones del jugador hacen que cada experiencia sea única. Por ejemplo, en Minecraft existe una composición, un diseño y unas reglas preestablecidas, pero son los jugadores quienes aportan el significado principal: mientras unos construyen mundos o emprenden aventuras, otros pueden dedicarse a destruir o a enfrentarse con otros jugadores.

²⁸ Tetris es un juego de consola tipo arcade, compuesta por figuras hechas a partir de cuadrados, la idea es llenar una cuadrícula vacía, a medida que vas llenando filas estas te dan puntos y desaparecen, la idea es recolectar la mayor cantidad de puntos sin que se llene la cuadrícula, no tiene un final definido, y acaba únicamente al momento de perder.

²⁹ Se entiende por dominio una estructura conceptual que organiza un conjunto de nociones teóricas relacionadas. Cada dominio se compone de conceptos, y cada concepto se construye a partir de un grupo de ideas que, aunque puedan surgir de distintos enfoques, encuentran coherencia dentro del dominio al que pertenecen.

Así, el videojuego existe en un estado “incompleto” hasta que alguien lo juega. La participación activa del jugador no solo activa las mecánicas, sino que también define el sentido de la obra, un videojuego necesita de un jugador para completarse: sin esa interacción, permanece inconcluso.

Núñez y Navarro, a pesar de no hablar explícitamente sobre este concepto de la co-creación existe una aproximación en su texto *Un doble boomerang*:

“la fragmentación espacio temporal propia del videojuego hace que el jugador esté habituado a interactuar en distintos planos de realidad. [...] permite un viaje de idas y vueltas en la memoria familiar donde el punto de vista subjetivo fluye poéticamente en mise-en-abyme entre los diferentes miembros para jugar” (2021, p. 18)

La idea que se desarrolla es que el jugador se mueve entre dos planos: la realidad y la virtualidad. Si entendemos que la obra, el videojuego, está incompleta sin la participación activa del jugador, entonces al ser partícipe este se desplaza entre lo que lo constituye como persona: experiencias, recuerdos, emociones y la manera en que interactúa con el juego. Aunque el desarrollador establece un ideal de cómo debería jugarse, en contraste aparecen las formas en que los jugadores realmente lo experimentan, y de allí surgen acciones subvertidas: desde quien decide jugar un título de armas sin disparar una sola bala, hasta quienes, en lugar de encarnar a los héroes de la historia, buscan torturar de alguna manera a los NPC³⁰ al igual que un relato de villano de película.

La obra, en sí misma, puede establecer dos significados. El primero es el “canónico”, es decir, la obra concebida tal como el desarrollador la planteó: la intención del creador al invitar al jugador a realizar determinadas acciones. Esto nos lleva a preguntarnos ¿Hasta qué punto el jugador sigue fielmente la idea propuesta? El segundo significado surge de lo que determina el jugador, quien, gracias a su libre albedrío, puede tomar decisiones que incluso los mismos desarrolladores no habían previsto, jugando con las mecánicas de maneras que sobrepasan la intención original.

La libertad definida por Núñez y Navarro en los videojuegos es, en sí misma, una cuestión paradójica: la ilusión de libertad hace creer a los jugadores que tienen control de la narrativa del juego, pero todos llegan a cumplir el mismo objetivo. “Se revela falsa y esta mentira oculta la verdad más universal del videojuego como medio: los sistemas video lúdicos operan en una ilusión de libertad para con el jugador” (Núñez & Navarro, 2021, p. 22).

Siguiendo el ejemplo de Minecraft, todos los jugadores aparecen en un mundo libre con el único objetivo de sobrevivir. En su mayoría, parece un mundo totalmente abierto donde se puede hacer lo que se

³⁰ NPC o "Non-Player Character" es el acrónimo anglosajón que se refiere a personajes no jugables del videojuego.

desea, pero la mayoría de jugadores sigue una línea ya prevista por el creador: explorar el mundo, encontrar portales, vencer criaturas más fuertes y llegar a un lugar específico para matar a un dragón. Con ello, el juego finaliza con los créditos, lo que da a entender que ahí el jugador concluye su historia.

Sin embargo, Núñez y Navarro también ponen en tensión las acciones de las personas, llegando a explorar otras maneras de jugar. “Al saltarse esas mismas reglas que dependen de ellos mismos, no pueden sino generar un discurso metarreflexivo que revela la artificialidad del videojuego como un sistema de control-libertad” (Núñez & Navarro, año, p. 23).

Siguiendo con el ejemplo anterior, si sabemos que Minecraft es un juego lineal de mundo abierto, donde las personas aparecen, exploran y enfrentan enemigos cada vez más poderosos hasta llegar al final, surge la pregunta: ¿Qué pasaría si tu objetivo no es vencer monstruos, sino hacer un mapa para jugar carreras de botes, rescatar a un príncipe o crear tus propias historias? Esta intención de los jugadores ocurre fuera de lo que el desarrollador pensó originalmente.

Esta tensión es interesante: por un lado, se exalta la libertad del jugador, pero al mismo tiempo surge la duda, hasta qué punto ese libre albedrío está realmente presente. ¿Acaso las mecánicas, planteadas o no por los desarrolladores, permiten una verdadera autonomía? ¿O, inconscientemente, los jugadores terminan siguiendo siempre el código preestablecido del juego?

Esta idea será retomada en los resultados con el fin de analizar de qué manera la co-creación se manifiesta en la *ludonarrativa*. Partiendo de que la experiencia de cada jugador es singular. En este sentido, el jugador dota al videojuego de una personalidad e intención específica: por ejemplo, una persona con un estilo de juego arriesgado puede transformar una experiencia aparentemente tranquila en una aventura extraordinaria, mientras que otra, con un enfoque más pausado y sin interés en completar el juego, puede resignificarlo como un espacio de relajación y recreación momentánea.

2.3.2. Avatar digital

Este fenómeno se fundamenta en base a las percepciones y comprensiones que tiene un jugador al habitar un mundo virtual. Para explorar esta noción, se parte del concepto de la fenomenología desarrollado por Edmund Husserl e interpretada por la autora Behnke en su artículo *Hacia una fenomenología de “más”* (2018), quien plantea que la experiencia subjetiva es mediada por la percepción sensorial. Esto permite comprender cómo es que opera el impacto emocional que se percibe en base a la *ludonarrativa* y avatar-cuerpo digital, La aproximación fenomenológica permite entender cómo la

interacción sensorial con el avatar propicia una experiencia encarnada, donde el cuerpo digital se convierte en una extensión del cuerpo físico.

La idea que aborda Behnke nos ayuda a comprender las particularidades de la subjetividad. Desde esta perspectiva, se reconoce que el comportamiento humano no se deriva de una simple acción azarosa, sino que, en la diversidad de factores propios, se configura una composición de variables, que permiten que el pensamiento se derive al igual que un rizoma³¹. Al respecto, la autora plantea:

"Fenomenología husserliana de la corporeidad: sacar a la luz las presuposiciones naturalistas sobre el cuerpo; dejar de lado el cuerpo naturalizado en favor de la personalidad corporizada; ofrecer descripciones fenomenológicas de la estructura de la experiencia corporizada; y demostrar que la (inter)subjetividad trascendental en sí misma debe pensarse como conciencia kinestésica" (Behnke, 2018 p.453).

Aquello que nombra no se reduce a la visión del cuerpo naturalizado. Sin embargo, si usa la perspectiva biológica para explicar acciones humanas a partir de procesos fisiológicos; por ejemplo, el cuerpo genera serotonina, una hormona que regula el estado de ánimo y, en consecuencia, influye en determinadas acciones. La propuesta se centra en el concepto de la personalidad corporizada, es decir, en la manera en que los cuerpos generan interacciones con el entorno, provocando sentires que se articulan con el razonamiento y el pensamiento de los individuos.

"La conciencia como algo trascendental en lugar de mundano, lo que significa que la conciencia se toma no como una parte del mundo, sino como la presuposición constitutiva para experimentar cualquier mundo.[...]cualquier cosa espacial siempre se ve desde un punto de vista particular; Al mismo tiempo, el hecho de que yo esté viendo actualmente "este lado" del objeto tiene su correlato subjetivo en mi capacidad de movimiento." (Behnke, 2018).

La autora menciona con respecto a Husserl, la distancia que toma del naturalismo³². Este enfoque resulta relevante para nuestro estudio, ya que, para entender un fenómeno, es necesario recopilar la mayor cantidad posible de perspectivas. En el caso de nuestro trabajo, esto implica recoger las variables de los sujetos entrevistados en relación con el "impacto emocional de los videojuegos y el avatar-cuerpo digital", con el fin de aportar al concepto de la *ludonarrativa*.

³¹ El término rizoma, introducido por Gilles Deleuze y Félix Guattari en *Mil mesetas* (1980), designa un modelo de pensamiento no jerárquico y descentralizado. A diferencia de estructuras arborescentes, el rizoma se caracteriza por conexiones múltiples, heterogéneas y abiertas, lo que permite comprender el conocimiento, la cultura o los procesos sociales como redes en constante transformación.

³² El naturalismo es una corriente artística y literaria surgida en el siglo XIX, influida por el positivismo y el determinismo científico. Se caracteriza por representar la realidad con detalle minucioso, buscando objetividad y poniendo énfasis en cómo el entorno, la herencia y las condiciones sociales determinan la conducta humana.

Para comprender cómo el jugador experimenta el mundo virtual desde su propio cuerpo, es necesario entender el “cuerpo vivido”, como base desde la cual se organiza a través de un “centro”, aunque no siempre sea evidente, pero que de igual manera condiciona el actuar dentro del juego. Con respecto a esto Behnke profundiza en la propuesta de Husserl sobre la corporalidad como eje de orientación, explicándolo de la siguiente manera:

“hablar del cuerpo vivido como el “punto nulo de orientación”. Pero la explicación de Husserl es más matizada que esto. Aunque la experiencia visual parece proceder de un “punto” en algún lugar de la cabeza, detrás de los ojos [...] “aquí” corporal como un todo con expresiones como “posición nula” y “postura nula”, de modo que la estructura del “centro” experiencial no tiene por qué ser puntual.” (Behnke, 2018)

El concepto de la posición nula menciona que las personas parten de un punto físico real a uno virtual y solo comprenden su composición en función de lo que las rodea en este mundo ficticio. En el contexto de los videojuegos, el jugador se sumerge en la experiencia por medio de las acciones del personaje y de los elementos con los que puede interactuar. Esto traducido al videojuego se conoce como el “protagonista”, quien representa nuestra posición nula.

El protagonista es el “punto nulo” porque es desde su perspectiva que el jugador experimenta el mundo, en lugar de hacerlo desde otros personajes o desde la narrativa predefinida. No obstante, las acciones del jugador pueden generar una narrativa propia, independiente de la historia diseñada por los creadores del juego. En este sentido, aunque el desarrollador construya un mundo virtual con una trama establecida, son los jugadores quienes realmente le otorgan personalidad a la experiencia. A pesar de la linealidad de la historia, lo que enriquece este elemento son las múltiples variaciones como las acciones o los sentires que surgen a partir de las decisiones de los jugadores, quienes dotan al juego de un significado propio a través de su interacción.

La interpretación de Ferrada (2016) en su trabajo *Percepción del cuerpo tecnológico, basada en la filosofía de Merleau-Ponty*, señala la existencia de dos elementos clave: el cuerpo vivido y el cuerpo propio. En términos generales, el cuerpo vivido abarca todos los elementos que nos permiten entender el mundo a través de nuestros sentidos, mientras que el cuerpo propio se refiere a todas las extensiones de lo que asumimos como parte de nuestro cuerpo. Esto incluye nuestras manos, pies y dedos, pero también puede ampliarse a objetos que se integran en nuestra experiencia corporal, como el bastón de una persona ciega, que deja de ser un simple objeto para convertirse en una extensión del propio cuerpo. En el caso de

los videojugadores, el control o mando se convierte en esa extensión que permite manipular el personaje dentro del entorno virtual.

Merleau (1993). en su libro *Fenomenología de la percepción*, explica esta idea en los siguientes términos:

“Lo que hemos llamado esquema corpóreo es justamente este sistema de equivalencias, esta invariante inmediatamente dada por la que las diferentes tareas motrices son instantáneamente transponibles. Eso equivale a decir que aquél no es sólo una experiencia de mi cuerpo, sino también una experiencia de mi cuerpo en el mundo, y que es él quien da un sentido motor a las consignas verbales.” (Merleau-Ponty, 1993, pp. 158, 159).

Desde esta perspectiva, Ramírez. (2021). en *Fenomenología de la percepción y nuevo realismo* desarrolla su interpretación del fenómeno:

“Cómo nuestro cuerpo, a través del dominio de un objeto que al comienzo fue algo externo y extraño, puede sentir y vivir un develamiento, o mejor si se quiere, un desenvolvimiento de una nueva región experimental.[...]Por ende las nuevas tecnologías pueden sin ningún problema convertirse en parte de nuestro cuerpo vivido.” (Ramírez, 2018, pp 36, 37)

Esta postura filosófica propuesta por Merleau-Ponty y reinterpretada por Ramírez en el contexto de las nuevas tecnologías refuerza la idea de una inmersión cada vez más realista en los entornos virtuales. Un claro ejemplo de esto es la película Matrix, donde el protagonista está atrapado en una simulación digital. A medida que descubre que está dentro de la Matrix, intenta regresar a la realidad rompiendo las reglas del sistema virtual. Lo interesante aquí es que el protagonista posee dos cuerpos: uno físico, que permanece en el mundo real, y otro digital, a través del cual experimenta una realidad simulada en la que puede realizar acciones imposibles en el mundo físico. Esto guarda un paralelismo con la experiencia de los videojugadores, quienes, a través de su personaje, interactúan con el mundo virtual como si fuera una extensión de sí mismos.

“el cuerpo propio o vivido no está desligado de su conciencia y pasa de ser un mero objeto a ser un sujeto activo, a ser un agente o punto de apoyo de experiencia, el que actúa, el que percibe y el que se encuentra en incesante correspondencia con el mundo” (Ramírez, 2018, p 42)

Comprendemos el cuerpo y la mente como dos elementos separados, pero que se necesitan mutuamente para interpretar el mundo. Al final, el cuerpo puede entenderse como una herramienta que nos permite recibir información, ya sea en su forma física, virtual o como una extensión añadida.

2.3.3. Videojuego como catalizador afectivo y autoexplorativo

Para componer y entender esta última categoría es pertinente conocer la teoría del *flow* propuesta por Mihaly Csikszentmihalyi, en su libro *Fluir: una psicología de la felicidad*, ofrece una visión psicológica sobre la relación del juego y las personas, destacando las relaciones emocionales, sensoriales y experienciales que se producen al jugar videojuegos. A la par, del concepto de hipermediación de Carlos Scolari, que permite comprender cómo los medios transforman la comunicación y modifican las prácticas sociales, a partir de lo que él denomina hipertextos.

El videojuego funge como mediador de dos dinámicas sociales, una de ellas son las conexiones que se establecen en colectivo, como lo sería jugar en compañía de otra persona, o de manera online y la segunda es servir como vía de escape de la realidad. Entendemos que esas dos dinámicas producen una correlación que nos hace estar más apegados emocionalmente y divertirnos.

La diversión es lo que mantiene el vínculo con el juego; sin diversión no existe juego, diría Csikszentmihalyi. En su teoría del *flow*; nos dice que es un estado en el que la persona está en una noción de disfrute y goce, en la que se pierda la noción del tiempo, pudiendo alargarse la actividad sin sentirse agobiado, a menos claro que el juego empiece a desbalancear en alguno de los factores, como se muestra en la siguiente imagen.

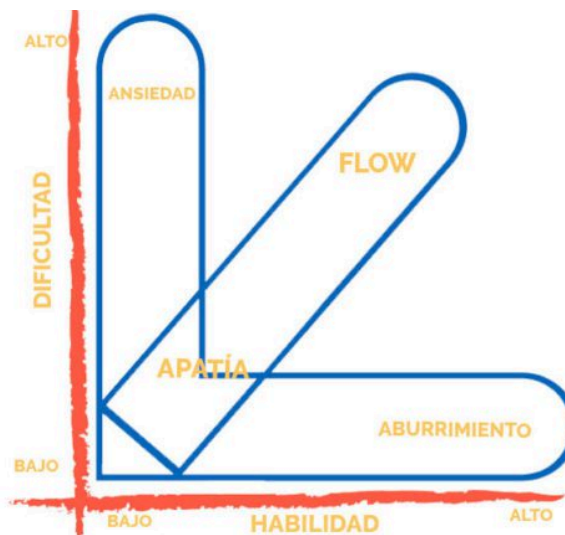


Figura 4. “El Flow o Experiencia Óptima”

Nota. Tomada del Instituto Europeo de Psicología Positiva. (2024, 27 de marzo). Representación ideal del estado del flow, compuesto para que un juego cumpla el estado de diversión.

Como se puede observar en la imagen, y teniendo en cuenta lo que nos dice el autor, el juego tiene que proporcionar un cierto grado de ansiedad, dada por la dificultad de los retos planteados. Pero si estos

resultan imposibles de superar, se hará frustrante la actividad y se dejará de disfrutar, saliendo de este estado. En contraste, si el juego es demasiado simple y los retos no logran hacer sentir un verdadero logro, pierde su propósito y se vuelve aburrido.

Aquello que describe Csikszentmihalyi resulta similar a lo que Goffman y Harry Sullivan, enuncian como “desatención selectiva”, aunque con la particularidad del tratamiento le da el primero al estado “Flow”, ya que este centra su interés no solo en el momento específico en el que ocurre, sino en sus consecuencias a futuro, en tanto como es percibida y recordado ese momento, es aquí donde el aporte se hace pertinente pues este estado afecta a la persona no solo en la actividad específica, ya que genera cambios en muchas más dimensiones personales a largo plazo.

El espectro del *flow* varía persona a persona, según lo defina el rango de lo que es divertido según cada quien. Por ejemplo, mientras que a algunos les resulta entretenido jugar Mario Bros a otros no les llama la atención por no poder pasar todos los niveles.

“El placer es un sentimiento de satisfacción que uno logra cuando la información en la conciencia nos dice que hemos conseguido cumplir con las expectativas[...]la personalidad no crece como consecuencia de las experiencias placenteras. La complejidad requiere que se invierta energía psíquica en metas nuevas que sean relativamente un desafío.”
(Csikszentmihalyi, 2016, pp. 48, 49)

La satisfacción de superar un reto, como señala el autor, constituye una forma de autosuperación consciente o inconsciente, que produce en el jugador la sensación de estar alcanzando un logro. Como la percepción de habilidad o la posibilidad de ser “el mejor” al superar los desafíos, es inevitable que el jugador genere aprecio con el videojuego, ya que este representó un logro personal que pudo conquistar.

Las situaciones que plantean los juegos según el autor favorecen un vínculo emocional asociado a la diversión. Por ejemplo, las personas pueden llorar, asustarse, reír, enojarse, encariñarse, entre otras. Y todas esas emociones siguen teniendo el carácter de divertido, lo que define ese carácter es que haga que la persona entre en el estado de *flow* donde invierte su energía psíquica, para lograr el estado de concentración en la actividad.

A partir de eso nacen unas relaciones narrativas/hipertextuales³³ del videojuego y el jugador, donde el juego funciona como obra que busca comunicar un algo que puede ser la guerra es mala o la

³³ Para esta investigación, el componente hipertextual será entendido como una forma de composición narrativa que no se lee de manera lineal de izquierda a derecha, sino como un compilado de textos que pueden ser abordados desde múltiples trayectorias. Se asemeja a la experiencia de leer una imagen, interpretar una canción o complementar un gráfico. Aunque reconocemos las diferencias entre estos lenguajes, todos ellos permiten una aproximación conceptual que facilita la comprensión de la narrativa desde una perspectiva más amplia y no lineal.

creatividad está en todos lados, esa intención que se genera permite una interpretación de dos cosas, el mensaje que se quiere transmitir con el videojuego y el otro mensaje que se genera a partir de que se desarrolla al jugar, que pueden ser ambas intenciones complementarias o contradictorias, dependiendo de cómo se juega. Scolari en su texto *Hipermediaciones Elementos para una teoría de la comunicación Digital Interactiva*, nos dice:

“La convergencia de diferentes lenguajes y medios en un único entorno es otro de los rasgos distintivos de las hipermediaciones[...] A interlocutores clásicos como la semiótica o los estudios culturales, una teoría de las hipermediaciones debería agregar el diálogo con los estudios de la interacción persona-ordenador, un campo donde se integran las ciencias cognitivas con la psicología de la percepción” (2008, pp. 287, 288)

Este acercamiento teórico que nos hace el autor trata de cómo los diferentes medios de lenguajes, en nuestro caso los videojuegos, son una compilación de textos que se van sumando e integrando en el actuar de lo que sucede. Para poder ilustrarlo con un ejemplo, vamos a hablar sobre GTA V³⁴. El juego, al tener mucha violencia, como el uso de armas, podría llevar a pensar, que promueve la violencia. Pero Scolari diría que nos falta ver más sobre el fenómeno que se está produciendo en esa interacción: ¿Quién lo juega es violento?, o ¿La intención con la que se juega lo determina?, ¿Es malo que se representen las armas en los videojuegos?, ¿Los desarrolladores están criticando el uso de las armas dentro de la vida cotidiana, mostrando tal vez que las personas y las armas son dos cosas que no deberían ir juntas?, ¿Por qué ocurre todo lo que narran dentro de su juego?

Esta serie de preguntas seguirá ampliando el hipertexto del videojuego, entendiendo como una suma de ideas que amplían la mirada del jugador y que pueda analizar sus acciones frente a lo que está jugando; si asumimos que el videojuego genera un mensaje, esa intención no se mantiene fija ni única, ya que las personas pueden jugar de diversas maneras cargando de un nuevo significado al mensaje que se tenía pensado en un inicio. Donde el jugador no participa directamente en la creación del videojuego, sin embargo sus acciones sí modifican el sentido del mensaje, por que cada interacción actualiza, mantiene o contradice la intención inicial. Es en esta interacción donde el hipertexto es el mensaje que se construye con la intención del videojuego y las acciones del jugador crean un mensaje conjunto.

³⁴ Grand Theft Auto V (GTA V) es un videojuego de mundo abierto desarrollado por Rockstar North y publicado por Rockstar Games en 2013, que permite al jugador explorar libremente la ciudad ficticia de Los Santos mediante misiones, actividades secundarias y una narrativa criminal.

Capítulo 3. Diseño metodológico

3.1. Enfoque Epistemológico

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque histórico-hermenéutico propuesto por Hans-Georg Gadamer, el cual concibe el conocimiento como una construcción situada, contextual y en permanente interpretación. A diferencia de los enfoques positivistas que buscan verdades objetivas y generalizables, el enfoque hermenéutico apuesta por comprender los significados que emergen de las experiencias humanas, considerando las subjetividades, los contextos y los tiempos históricos desde los cuales se producen los fenómenos.

Este enfoque resulta pertinente para el desarrollo del proyecto, debido al especial énfasis que tiene en las interpretaciones de los sujetos, en nuestro caso, las experiencias *ludonarrativas* de los entrevistados. La *ludonarrativa* en este contexto no se limita a ser entendida como una estructura técnica del diseño de videojuegos, sino como un puente sensible que permita interpretar las formas particulares en que las personas experimentan, sienten y recuerdan su interacción.

Desde esta perspectiva, el conocimiento no se concibe como la simple acumulación de datos, sino como un proceso de comprensión que se establece entre el sujeto y una obra. En este sentido, el enfoque propuesto por Gadamer sostiene que no existe una interpretación única o definitiva, pues toda comprensión está mediada por la historia personal del individuo, su horizonte cultural, su lenguaje y preconcepciones.

En *Verdad y método* (1993) Gadamer señala que “entre la verdad y el método” existe una tensión constante, ya que no todo fenómeno puede comprenderse a través de metodologías rígidas. La comprensión de una obra o experiencia, como el videojuego, no depende únicamente de acceder a la intención original del creador, sino que se configura a través del diálogo interno del sujeto. Por ejemplo, la experiencia de un jugador en *Minecraft*³⁵ puede ser completamente distinta de la de otro, a pesar de estar ante la misma obra. Esto se debe a las circunstancias particulares de cada uno. De este modo, incluso en contextos aparentemente similares, la experiencia durante el juego puede adquirir múltiples significados. En esta línea, Gadamer resalta que el proceso de comprensión implica un encuentro con lo otro, en el que nuestras propias preconcepciones se ven cuestionadas:

“Estamos básicamente abiertos a la posibilidad de que un texto transmitido entienda del asunto más de lo que nuestras opiniones previas nos inducen a suponer. Sólo el fracaso del

³⁵ Minecraft es un videojuego de mundo abierto que permite a los jugadores construir, explorar y modificar su entorno de forma libre. Esta característica lo convierte en un ejemplo pertinente para ilustrar cómo la experiencia de juego puede ser radicalmente distinta entre jugadores, dependiendo de sus decisiones, emociones e interpretaciones personales.

intento de considerar verdadero lo dicho conduce al esfuerzo de ‘comprender’ el texto como la opinión del otro, psicológica o históricamente” (Gadamer, 1993, p. 364).

Esta afirmación resulta especialmente relevante si se considera que el videojuego no cumple con una literalidad unívoca: puede estar diseñado con la intención de comunicar un mensaje, aunque esto no garantiza que dicho mensaje sea interpretado de la misma manera. Esta mirada relacional y situada permite abordar la *ludonarrativa* como un fenómeno profundamente humano, en el que sentidos y significados se entrelazan con la memoria, la sensibilidad y las emociones del jugador. En consecuencia, esta investigación propone recuperar esas voces y relatos desde su especificidad, reconociendo el valor que aporta a la construcción de conocimiento educativo sobre los videojuegos en contextos contemporáneos.

3.2. Diseño de investigación

El diseño adoptado para el proyecto parte de la mirada husserliana fenomenológica, que invita a retroceder y realizar una “reducción fenomenológica” para descubrir sus fuentes. Parafraseando a Bolaños refiriéndose a Husserl, este procedimiento implica la suspensión del juicio previo sobre los resultados de la ciencia experimental, con el propósito de responder a una intencionalidad filosófica orientada a aproximarse a la esencia misma del objeto de estudio Bolaños Vivas, R. F. (2015) *Elementos de hermenéutica y fenomenología para un diálogo metodológico entre las ciencias*.

En el proceso de la búsqueda permite superponerse a las interpretaciones previas y las suposiciones que se tiene, esto permite ver más ampliamente y no dar por obvio consideraciones del fenómeno. En lugar de buscar generalidades, la fenomenología se orienta a descubrir los significados que emergen de experiencias particulares, atendiendo a su complejidad, riqueza emocional y dimensión colectiva. No se concibe como un enfoque individualista, sino como una composición grupal, en la que el fenómeno es abordado desde múltiples perspectivas con el objetivo de contrastar y enriquecer la comprensión.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Entrevista semiestructurada

Con el objetivo de centrar el análisis en las percepciones y vivencias de los jugadores, la recolección de datos se realizó a través de entrevistas semiestructuradas. Este enfoque es abordado desde la propuesta metodológica de James Spradley, a través de Garrido en su texto: *El método de James*

Spradley en la investigación cualitativa. (2017), en el cual concibe cuatro formas de realizar entrevistas cualitativas, para la investigación se utilizará únicamente el formato denominado “entrevista estandarizada abierta”. Esta consiste en una composición de preguntas clave, que el investigador debe plantear con el fin de indagar sobre aspectos fundamentales del fenómeno en estudio. Estas interrogantes son esenciales, ya que deben aplicarse en todos los participantes. A partir de ellas emergen preguntas derivadas que se dan en la conversación, cuyo propósito es profundizar en las respuestas de los sujetos. Sin embargo, no es obligatorio aplicarlas a menos que el desarrollo de la conversación lo exija. La estructura flexible permite que los participantes compartan sus vivencias de forma detallada y libre, lo cual es fundamental para una investigación de enfoque fenomenológico.

3.3.1. Análisis de datos

Una vez recolectados los datos, se procederá a realizar un análisis de las entrevistas, identificando las temáticas recurrentes y los patrones que emergen de las experiencias relatadas. A estos patrones, James Spradley los denomina “dominios”, entendidos como agrupaciones conceptuales que permiten organizar elementos clave en función de coincidencias significativas entre los entrevistados. Estos dominios posibilitan una comprensión compleja del fenómeno estudiado, lo que nos dice Garrido:

“La tarea de determinar dominios se realiza mediante el conocimiento de términos culturales que involucran conceptos relacionados de menor jerarquía, es decir, el dominio posee términos incluidos a través de relaciones semánticas.” (Garrido, 2017. p.39)

Por ejemplo, si dos entrevistados manifiestan sentirse relajados al jugar *Stardew Valley*³⁶, pero uno lo utiliza como una vía de escape durante discusiones familiares, mientras que otro lo asocia con recuerdos agradables, y un tercero considera el juego aburrido debido a su falta de acción y dinamismo, podríamos identificar un dominio relacionado con la experiencia emocional del juego. A pesar de las diferencias individuales, existe un punto común: *Stardew Valley* es percibido como un juego tranquilo, asociado con estados de calma y relajación. Este tipo de análisis no busca generalizar, sino explorar cómo las experiencias singulares pueden articularse en categorías significativas. El análisis se centra en desentrañar los significados a la interacción con los videojuegos, prestando especial atención a cómo estos elementos contribuyen a la construcción de una mirada reflexiva.

³⁶ *Stardew Valley* es un videojuego de simulación de vida desarrollado por Concerned Ape. En él, los jugadores heredan una granja en ruinas y deben cultivar, criar animales, interactuar con personajes del pueblo, pescar, explorar minas y participar en festividades. El juego se caracteriza por su estética pixel art, su ritmo pausado y su énfasis en la exploración personal, la tranquilidad y la construcción de rutinas cotidianas.

3.3.1. Pódcast Educativo

Finalmente, el diseño de la investigación contempla la creación de un pódcast educativo basado en los hallazgos obtenidos a través de las entrevistas. El pódcast se configura como un medio para divulgar las reflexiones de los jugadores desde la *ludonarrativa*, incorporando el análisis interpretativo de los investigadores.

Aunque el pódcast mantendrá una sintonía de creación libre, se fundamenta como una herramienta educativa dentro del proceso investigativo. El uso del término creación se comprende aquí como una práctica subjetiva e imaginativa, propia del ejercicio de pensamiento narrativo y pedagógico, en consonancia con lo propuesto por Jerome Bruner. Según Bruner (2003), “la narrativa, finalmente nos damos cuenta ahora, es en verdad un asunto serio: sea en el derecho, en la literatura o en la vida” (p. 146). El autor sostiene que no existe un relato neutro, sino que todo relato es una construcción colectiva de ideas, conversaciones y experiencias que se transforman en narración. No se trata de reproducir literalmente lo escuchado, sino de interpretarlo desde una voz propia, Bruner incita a una reflexión pedagógica, en la que el sujeto no sólo lee, escucha o interpreta, sino que construye una postura política frente a lo que crea.

3.4. Actores “El Dado Maestro”

Para el desarrollo de esta investigación, se ha seleccionado como población principal a estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional que participan activamente en el semillero “El Dado Maestro”, un espacio autogestionado por estudiantes que promueve el uso pedagógico de juegos de rol, de mesa y videojuegos. Este semillero ofrece un contexto ideal para explorar experiencias *ludonarrativas*, dado que sus integrantes mantienen una relación cercana con el mundo del juego y, al mismo tiempo, una formación en pedagogía que favorece una reflexión crítica sobre estos procesos.

Aunque el espacio cuenta con una comunidad de aproximadamente cuarenta estudiantes en total, a cada sesión asisten un promedio de veinte, el diseño de la investigación no permite entrevistar a la totalidad del grupo, por lo cual se ha optado por realizar seis entrevistas semiestructuradas con una duración más extensa.

Se seleccionaron a un total de seis participante que voluntariamente decidieron aportar quienes son: Andres Felipe Gonzales Figueroa [AG], Daniel David Bermúdez Claros [DB], Carlos David Acuña Rosado[CA], Danna Alessandra Reyes Navas (Nanna) [DR], anónimo uno [ELI] y anónimo dos [XD], cual está enmarcado entre “[]” para las entrevistas.

La selección de los seis entrevistados principales se realizó mediante una breve encuesta aplicada a una muestra de participantes frecuentes. Esta encuesta buscó identificar los juegos favoritos y más recientes de los jugadores, con el objetivo de identificar ciertos patrones entre integrantes.

A partir del análisis de las respuestas, se establecieron cuatro criterios predominantes para la elección de los actores:

- Afinidad con videojuegos de tipo RPG (juegos de rol).
- Interés por las dinámicas de recolección de recursos.
- Preferencia por juegos con tramas narrativas lineales.
- Frecuencia de juego alta

Estos elementos no fueron condiciones obligatorias, sino indicadores que ayudaron a identificar participantes que comparten una experiencia significativa dentro del fenómeno *ludonarrativo*. En primer lugar, existe una sintonía previa entre los videojuegos, la educación y los intereses del grupo. En segundo instante, su experiencia cercana con los juegos favorece una narración rica y detallada sobre sus vivencias lúdicas, y finalmente, se trata de una comunidad con la que los investigadores tienen acceso directo y relaciones de confianza previas, lo que facilita el desarrollo de entrevistas.

En el marco de esta investigación, los actores no participaron directamente en la elaboración del podcast, pero sus relatos constituyeron la base para el análisis narrativo.

3.5. Etapas

El desarrollo de la investigación implicó una planificación que permitiera crear una ruta clara de acción. El proceso se dividió en cuatro momentos fundamentales, los cuales describen a continuación con el propósito de evidenciar el proceso de construcción del podcast “Más allá del control”, desde sus pasos investigativos hasta su forma final como producto sonoro.

3.5.1. Etapa 1: Implementación de la Entrevista

El diseño de las preguntas se planteó con base en tres categorías encontradas durante la investigación y documentación. El resultado de dicha exploración se dividió en tres ejes: Jugador como cocreador, Avatar digital, Videojuego como catalizador afectivo y autoexplorativo.

A partir de este análisis se diseñaron las preguntas de la entrevista semiestructurada, organizadas en cuatro bloques: preguntas “Rompehielos”, “Centrales”, “Derivadas” y de “Cierre”.

Preguntas rompehielos: Estas preguntas tienen como objetivo conocer mejor al entrevistado y generar un ambiente de confianza que facilite el desarrollo de la entrevista.

- ¿Cuál es tu historia con los videojuegos? ¿Cómo los conociste?
- ¿Qué tipo de videojuegos prefieres jugar? (Juego favorito y/o género)

Preguntas centrales: Estas preguntas están diseñadas para abordar directamente los tres ejes temáticos definidos previamente.

- [T2]¿Cómo describirías tu relación con los videojuegos?
- [T3]¿De qué manera interactúan con el personaje, las mecánicas o la interfaz en los videojuegos? (puede ser en general o con ejemplos específicos)
- [T1]¿Has jugado algún videojuego en el que tu participación estuviera influenciada por experiencias personales o situaciones pasadas?
- [T1]¿Puedes dar ejemplos de juegos donde tus decisiones hayan modificado significativamente la experiencia a tu toma de decisiones a futuro?
- [T1]¿De qué manera los videojuegos pueden generar interacciones únicas basadas en tus decisiones, ya sea jugando en solitario o acompañado?
- [T3]¿Cómo percibes la relación entre las mecánicas del juego, las sensaciones que generan y la narrativa en los videojuegos que has jugado?
- [T2]¿Crees que los videojuegos pueden transmitir mensajes al igual que otros medios narrativos? ¿Por qué y cómo?

Preguntas derivadas: Estas preguntas buscan profundizar en aspectos que complementan o amplían las temáticas principales, desde una perspectiva más “libre”.

- ¿Sientes que los videojuegos te permiten contar tu propia historia o más bien te guían a través de una ya establecida?
- ¿Has jugado algún videojuego donde las decisiones que tomaste te impactaron emocionalmente?
- ¿Recuerdas una experiencia en la que hayas sentido emociones intensas jugando?
- ¿Cómo crees que la representación de avatares en los videojuegos influye en la forma en que tu te expresas o te ves a ti mismo?
- ¿Alguna vez te has sentido aludido o afectado por un mensaje que los autores del videojuego hayan dejado?

Preguntas de cierre: Estas preguntas permiten conocer la percepción del entrevistado frente al análisis crítico de los videojuegos y su importancia, ofreciendo una mirada general sobre el potencial educativo o reflexivo de estos espacios.

- ¿Has consumido contenido (pódcast, ensayos, videos, entre otros) que analicen videojuegos desde una perspectiva crítica o académica? ¿Qué opinas de estos espacios?
- ¿Consideras que se deberían generar más espacios para analizar críticamente los videojuegos? ¿Por qué?
- ¿En qué tipos de espacios o medios crees que se podrían generar?
- ¿Qué tipo de ventajas podría traer la creación de espacios dedicados al análisis crítico de los videojuegos?

Antes de aplicar la entrevista semiestructurada a la población objetivo, se realizó un ejercicio preliminar con un sujeto de prueba: [AG]. Este ensayo tuvo como finalidad evaluar la efectividad de las preguntas formuladas y ajustar su orden, redacción o profundidad si era necesario.

Una vez afinada la herramienta, se procedió a poner en conocimiento el consentimiento informado a cada participante del semillero “El Dado Maestro”, cada entrevista tuvo una duración aproximada de cincuenta minutos. Durante las sesiones se guió la conversación para profundizar en aspectos que enriquecieron o se ramificaron de los ejes previamente seleccionados.

3.5.2. Etapa 2: Recolección de datos

Las entrevistas se enfocaron en explorar los tres temas centrales, para ello se recolectaron las percepciones, emociones y reflexiones vinculadas a las experiencias *ludonarrativas* vividas por los entrevistados, en el marco de su participación en los videojuegos.

Las entrevistas fueron grabadas y posteriormente transcritas de forma literal, con el fin de conservar la fidelidad del testimonio y facilitar un análisis profundo en etapas posteriores del trabajo.

3.5.3. Etapa 3: Interpretación de datos

La interpretación de las entrevistas fue realizada a partir de la propuesta del autor James Spradley, lo que permitió profundizar en las percepciones, emociones y experiencias relatadas por los participantes a través de la creación y categorización de dominios. Para facilitar el proceso se construyó un mapa mental, que ofreció una visión más clara sobre las relaciones que tenía entre sí la información.

La interpretación de los datos se llevó a cabo de la siguiente manera: una elección de dominios a identificar con conceptos generales sobre las intenciones que se querían lograr en el estudio de la *ludonarrativa*, dentro de los cuales determinamos tres conceptos: “Avatar digital”, “El videojuego como un acto de co-creación” y “El videojuego como catalizador afectivo autoexpresivo”.

Dado que partimos de estos temas generales, era necesario observar si, con los entrevistados, se cumplía alguno de los tres dominios y de qué manera. Esto se resolvió en cuatro fases: La primera consistió en hacer una lectura general de todas las entrevistas, resaltando los apartados más relevantes que consideramos que hablan del tema. La segunda fase fue agrupar las citas en alguno de los tres dominios. La tercera fase implicó seleccionar, de cada dominio, las citas más enriquecedoras para dividir las en subcategorías propias de cada uno. La cuarta y última fase consistió en tomar, de cada subcategoría, la cita más relevante que engloba el argumento, para discernir si lo planteado se presenta o no, de qué manera y cómo contribuye a la construcción de la *ludonarrativa*. Con base en los hallazgos obtenidos y las reflexiones generadas, se estructuró el esquema del guión para tres episodios del pódcast Más allá del control.

3.5.4. Etapa 4: Construcción del pódcast

La construcción del pódcast como material educativo, se llevó a cabo mediante la sintetización de la información obtenida durante la interpretación de datos y transposición didáctica de los dominios surgidos de la investigación. Esto servirá como base para enseñar a las personas interesadas en los videojuegos, específicamente en el tema de la *ludonarrativa*, comunicando y enseñando a través del pódcast. De este modo, se busca que la base teórica no permanezca solo en el plano conceptual, sino que se proyecte de manera clara y asertiva hacia quienes consumen el material.

Capítulo 4. Resultados

4.1. Categorización y agrupación de conceptos emergentes de las entrevistas

El análisis de las entrevistas permitió identificar tres dominios que ayudaron a comprender el fenómeno de la *ludonarrativa*: “El juego como acto de co-creación”, “Avatar digital en los videojuegos” y “Videojuego como catalizador afectivo y autoexpresivo”. Durante el proceso de categorización se realizó el siguiente mapa, a partir de una lectura inicial de las entrevistas, con el fin de visualizar y clasificar las categorías en posibles conceptos claves:

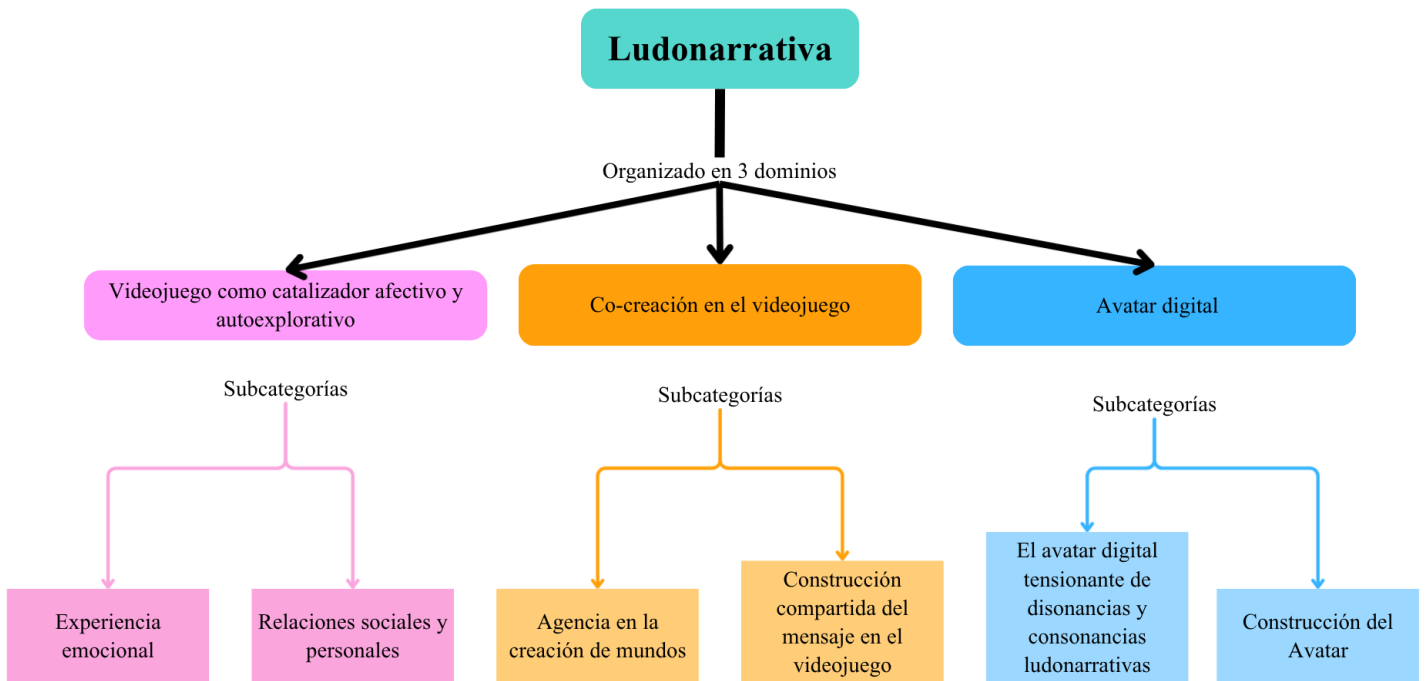


Figura 5: “Categorías de la Ludonarrativa” [Mapa conceptual]

Este recurso permitió visualizar las relaciones, solapamientos y jerarquías entre conceptos, facilitando así la reestructuración y depuración con base en la codificación de citas particulares, para retomar los argumentos que ayudan a construir el dominio de manera más clara y coherente.

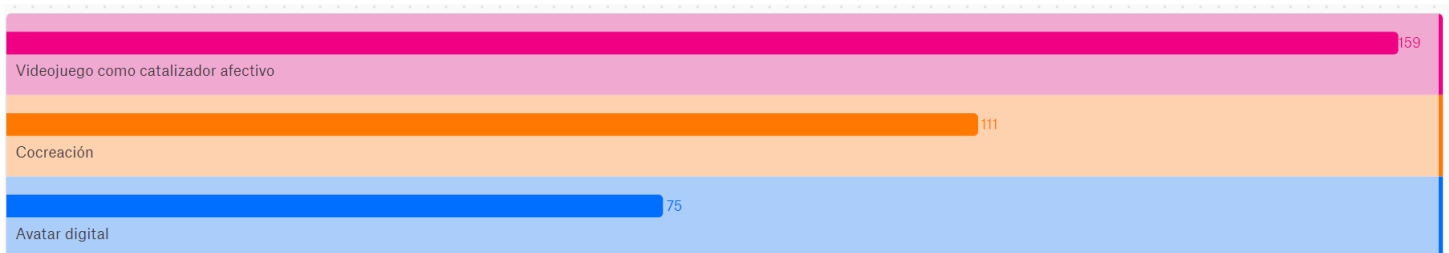


Figura 6: “Informe de citas Atlas Ti.” [Tabla]

La codificación de citas específicas organizadas de acuerdo a cada dominio se realizó por medio de la herramienta Atlas Ti, la cual permitió manejar la cantidad de datos, organizarla y visualizarla de acuerdo a cada categoría. Realizar la codificación de manera minuciosa, permite configurar las citas de acuerdo a un imaginario teórico que se consolidó a partir de los resultados. De igual manera, es posible ver de manera cuantificable cuántas citas se ajustaban a cada tema, siendo interesante y rescatable que el videojuego como catalizador afectivo fue un dominio altamente presente en la interacción con los entrevistados. Esto puede sugerir que o bien el dominio abarcaba mayor amplitud y generalidad que las otras o que los sujetos entienden sus experticias *ludonarrativas* desde lo afectivo y emocional en su entorno.

4.1.1. El videojuego como un acto de co-creación.

La co-creación dentro de los videojuegos se entiende como una relación entre jugador y desarrollador, en la cual por medio de la interacción se genera una experiencia única, muchas veces no prevista. El acto de co-creación se describe en la exploración, creación de narrativas propias y agencia, ya que es por medio del accionar que se otorga un sentido al jugar.

Fueron hallados dos aspectos fundamentales en las entrevistas los cuales son: “Agencia en la creación de mundos” y “Construcción compartida del mensaje en el videojuego”

Agencia en la Creación de Mundos

La agencia aquí es entendida como una toma de acción directa del jugador con las reglas y el mundo que propone la figura del desarrollador. A partir del análisis, fueron codificadas tres subcategorías: Creación de narrativas, Límites y autonomía, Mecánicas y narrativa.

La primera, “Creación de narrativas”, se construye con base en las tensiones presentes entre la narrativa prediseñada y la que se construye a partir de la acción del jugador, las muestras recolectadas arrojan que los participantes se reconocen a sí mismos como agentes activos durante la creación de narrativas, y que además estas son creadas a pesar que el videojuego no tenga en sus intenciones ofrecer una narrativa compleja: “a pesar de que un juego sea súper simple... o sea, si no hubiera, uno igual internamente se crea una narrativa” [DB]³⁷ Sin embargo esta creación narrativa que enuncia, no nace sin

³⁷ [DB], [AG], [CA], [DR], [ELI] Y [XD] Son las iniciales correspondientes a la forma de identificar a los participantes de las entrevistas, visto en el capítulo 3.4. Actores “El Dado Maestro”

una intervención o mediación con las mecánicas del juego, Conforme a lo expone Caillois sigue existiendo una necesidad por legitimar el juego, y si esta no cuenta con una narrativa explícita predefinida esta se completará por parte del jugador como intento de terminar el contrato lúdico. La agencia porque transcurre esta interacción en una negociación, pero no necesariamente reflexionada, si bien existe conciencia de las intervenciones que realizan, no se dirigen a cómo esa intervención modula y dirige la obra. La construcción de sentido aparece como un proceso incorporado en la práctica del juego, más que como una elaboración analítica, lo que coincide con la noción de agencia pre-reflexiva discutida por Núñez y Navarro (2021).

La segunda categoría denominada “Límites y autonomía” describe una experiencia fuertemente marcada por la autonomía percibida frente a las estructuras que propone el juego. La posibilidad de elegir, crear y explorar dentro de un mundo virtual no sólo fortalece su implicación emocional y narrativa con el juego. Siguiendo a Navarro Remesal (2016), los videojuegos oscilan entre estructuras dirigidas donde las acciones del jugador están fuertemente guiadas y espacios emergentes, en los cuales el jugador tiene mayor control para actuar y experimentar.

Estos límites están fuertemente reconocidos por los jugadores, expresados en frases como “una barrera invisible” o “tiene su propia lógica, sus propias reglas”. Estas afirmaciones muestran que la libertad en el videojuego no es absoluta, sino que está mediada por el diseño. En este punto resulta clave el concepto de libertad dirigida planteada por Navarro Remesal, entendida como un pacto lúdico entre jugador y diseñador, en la que el jugador actúa dentro de un marco delimitado que orienta su agencia sin anularla.

Esta tensión entre autonomía y restricción, como coherencia interna, evidencian que lejos de ser una limitación, esta tensión constituye el núcleo de la experiencia lúdica. Cuando afirman que “lo hacen suyo” o que “construyen su propia experiencia”, evidencian que la *ludonarrativa* no se origina en una libertad total, sino en la fricción entre la libertad, autonomía y las reglas del sistema.

La última subcategoría construida a partir del análisis se corresponde a las “Mecánicas y Narrativa” en la cual se identificó la relación que tienen los jugadores con las mecánicas de juego y narrativa, los jugadores identifican ambos aspectos de manera diferente, mientras que para [XD], las mecánicas son lo único que necesita para disfrutar de su experiencia jugando, describiendo estas mismas como el conjunto de acciones posibles, comportamientos de enemigos y modos de interacción, sin importarle un soporte narrativo, estético o artístico para su disfrute. En contraste [ELI] y [CA] amplían esta visión al considerar que la narrativa no debe ser entendida como una historia lineal, sino como un

entramado de elementos interrelacionados, que abarcan la construcción del mundo, la estética y las propias mecánicas del videojuego.

Mientras que [XD] establece una distinción entre narrativa y mecánica, [ELI] y [CA], evidencian una comprensión más cercana al concepto de *ludonarrativa*, en que ambos aspectos se unen para generar nuevas relaciones. También [CA] describe un estado específico que puede lograr cuando estos dos aspectos se encuentran en sincronía: “cuando el juego y la mecánica van de la mano, entró en un estado flujo”. En esta cita expresa precisamente ese momento de fusión entre acción y sentido, que puede interpretarse desde el concepto de *Flow* propuesto por Mihaly Csikszentmihalyi, en la se describe un estado de inmersión en la que el jugador se siente completamente absorbido dejando de lado estímulos y pensamientos ajenos a la actividad, al encontrar un equilibrio entre desafío, habilidad y coherencia narrativa en el mundo que propone el videojuego.

Este estado se alcanza cuando las mecánicas no solo son sustentadas por la jugabilidad sino porque sirven a un propósito narrativo e interfieren activamente en la construcción de un relato, comunicando aquello que el juego busca expresar sin la necesidad de recurrir a la exposición directa. Ejemplos que describe [CA] como *The Stanley Parable*, *This War of Mine* o *Dark Souls* ejemplifican que el jugador en estos casos no solo observa una historia, sino que experimenta y media a través de su participación.

Construcción compartida del mensaje en el videojuego

Este apartado se divide en dos subcategorías que son: “El videojuego como medio de comunicación” y “Mensaje jugado” que es abordado desde un enfoque en el que el jugador no es receptor pasivo sino un participante activo en la construcción del mensaje, entendiendo el mensaje como la intención o visión con la que fue construido un videojuego, el cual no se limita a lo que el desarrollador planteaba, sino que se complementa y transforma a través de la experiencia lúdica.

La primera subcategoría está construida a partir de la percepción de los participantes en torno al videojuego como un medio expresivo y artístico. Es pertinente resaltar cómo el término “arte” es dicho en numerosas ocasiones al referirse al videojuego. En este contexto podría indicar una necesidad o intento de legitimar el videojuego dentro del campo cultural tradicional, al mismo nivel que otros medios artísticos.

Más que una declaración estética parece ser reconocida su capacidad para evocar sentimientos más allá del entretenimiento. Esta puede ser identificada en el caso que afirma [CA] con el juego *Spec Ops: The Line* al ser interpretado como una crítica a la narrativa colonial estadounidense.

En el diálogo que sucede, entre la experiencia al jugar y el diseño preestablecido, los significados no están delimitados por el desarrollador, sino que son construidos por medio de la *ludonarrativa* actuando como canal de mediación entre la intención autoral y la agencia del jugador al interpretar estas mismas.

La segunda subcategoría se organizó en base a los testimonios en los cuales se evidencia que el mensaje surge del accionar del jugador y el sistema lúdico. Esto implica que el mensaje no solo se “recibe”, sino que se construye activamente entre las acciones, decisiones y transformaciones que el jugador realiza.

Desde la perspectiva de Núñez y Remesal (2022), estas mecánicas no solo permiten jugar, sino que operan como modos de expresión y estructuración del relato, integrándose a la capa narrativa. Se sugiere que los juegos comunican incluso sin hacerlo explícitamente, porque cualquier acción realizada en el mundo virtual genera significado. El jugador, al interactuar, le da un sentido a las consecuencias propias del juego. Así, el mensaje no se vuelve algo pasivo, sino que se transforma en un “diálogo” entre el desarrollador, quien le da un significado e intención al juego; el videojuego como puente; y el jugador como aquel que reconstruye significado.

Goffman relata estos tipos de encuentros, como la concentración subyacente de la actividad que se está realizando por uno de estos “segmentos abstractos de acción” que permiten la movilización narrativa de un videojuego; es decir, que no sólo determinan lo que el jugador puede hacer, sino que son el medio por el cual encuentra un sentido más allá de lo literal. Eso hace que la narrativa no se limite sólo a lo que se cuenta, sino a cómo se estructura la experiencia total, haciendo que el jugador tenga el equilibrio de lo que se entiende por divertido.

El mensaje no compone una literalidad narrativa, sino que, utilizando diferentes elementos, puede hacer que resalte un mensaje a partir de las acciones que se promueven. Por ejemplo: “Si tú llegas a un mundo y lo industrializas y cambias todo y quitas toda la naturaleza y matas a todos los animales y los esclavizas, de cierta forma te está dando un mensaje.” [DB]

Haciendo una distinción entre las dos subcategorías derivadas, donde entendemos que la primera “El videojuego como medio de comunicación”, se entiende desde una perspectiva centrada en cómo el jugador construye las narrativas del videojuego y “Mensaje jugado”, se enfoca en el mensaje recibido implícitamente, propuesto por el desarrollador. Se podría deducir que el mensaje es un “tejido” en el que el creador del juego plantea una intención para el mismo, ya sea desde una crítica social, una exploración filosófica o simplemente el hecho del disfrute.

Sin embargo, cuando el mensaje llega al jugador, este puede o no percibir lo que el autor intenta transmitir, siguiendo la “libertad guiada” que le otorga el propio juego. Por ejemplo, el desarrollador puede ofrecer la opción de tomar el camino A o el camino B; es autonomía del jugador elegir uno de los dos y decidir cómo abordarlo. En ocasiones muy particulares, el jugador incluso puede tomar un tercer camino, el C, en el que el desarrollador no había pensado, pero que el jugador utiliza para explorar más a fondo el juego.

La finalidad del mensaje se construye tanto en lo que el creador del juego quiere expresar y en cómo piensa que el jugador abordará la experiencia, como en la decisión del propio jugador de seguir o no el camino propuesto. Esto depende de la intencionalidad que el jugador quiera dejar mientras recorre ese camino, puede que disfrute explorar cada detalle o prefiera terminar el juego lo más rápido posible. Ambas son formas distintas de plasmar el mensaje, todo esto queda reflejado en la acción de jugar. Un detalle importante a destacar es que, aunque el mensaje se manifiesta a lo largo del videojuego, su recepción no es innata. Es decir, la mayoría de jugadores no va a decir: “yo entendí esto y jugué de tal manera”, sino que debe existir un tercero que lo lleve a reflexionar sobre el mensaje del juego y sobre su propia forma de jugar.

Es así como se desempeña la co-creación, entendida como la relación entre la forma en que se aborda el mensaje y cómo este se construye entre el jugador y el desarrollador, otorgándole un significado propio que varía según cada persona y cada juego.

4.1.2. Avatar digital

La construcción del avatar comprende los factores que influyen en su creación o elección visual representativa, los cuales son clave para que los jugadores definan con cuál se sienten más representados o cómodos. A partir del análisis, fue posible identificar una serie de elementos que intervienen en el proceso de personalización de estos personajes, así como en la ausencia o limitación de opciones de representación y personalización.

Este dominio explora la relación entre el jugador y su representación digital en el juego a partir de cómo se construye el avatar en los videojuegos (presentación simbólica de lo que es el jugador dentro de este mundo virtual) y cómo se le da vida a ese personaje. Dicha representación se construye en dos fases, la construcción o elección de la imagen visual y la psiquis que se le da al personaje.

Construcción del avatar

Durante las apreciaciones de los participantes se evidenció que los personajes generan en los jugadores un cierto vínculo, ya sea positivo o negativo, como: "le agarré cariño a este personaje" o "ese personaje me parece muy feo", que se derivan según de las preferencias de cada persona.

Ramírez (2018) recalca que la identidad que se forma al escoger un objeto primero se siente extraña y lejana. Sin embargo, a medida que los objetos van adquiriendo una serie de experiencias con la persona, empiezan a tomar un significado lo que permite al sujeto desarrollar cariño o disgusto hacia ciertos objetos que terminan definiendo su identidad.

Estar relacionado con la evocación de recuerdos personales, como la semejanza con un familiar, un conocido, una mascota, comida favorita, o incluso tipo de colores que tiene, cosas que le llamen la atención, dependiendo del gusto de cada persona, va determinando este acercamiento que la persona tiene con la imagen del juego.

El entrevistado reconoce que el avatar está pensado para agradar a su público, con un fin comercial y atraer más personas que deseen comprar los juegos. La elección de personajes responde a una armonía visual, que conduce no sólo a una decisión, sino a una afinidad y empatía con ese mismo personaje.

Finalmente, desde las ideas de Behnke (2018), puede interpretarse que los conceptos de mente y cuerpo, aplicados en este contexto de nuevas tecnologías, señalan que el personaje representado no define necesariamente la personalidad del jugador. Más bien, surge desde un "punto nulo", un espacio vacío de desconocimiento, y es a través de la interacción y la acumulación de experiencias que estos elementos comienzan a integrarse en los gustos y preferencias de la persona.

En los testimonios se evidenció que los avatares funcionan como una fuente para que los jugadores exploren otras maneras de ser en mundos imaginarios. Behnke (2018) coincide que la experiencia se enfoca en cómo la relación de exploración desde una vivencia única "el punto nulo" es esa práctica que se fomenta en los sujetos en lo que hicieron mientras jugaban como por ejemplo "yo le puse a esta ropa" o "me gusta buscar objetos" que no es igual en cada persona ya que cada quien encuentra una manera de jugar.

A través de ellos, se pueden experimentar diferentes conceptos uno de ellos la identidad a partir de las elecciones que se toman al jugar: desde decidir qué tipo de ropa usarían en este mundo hasta elegir la vestimenta que mejor se adapte a su personaje en el universo del juego, o simplemente disfrutar el proceso de explorar nuevas formas de expresión estética.

Esta exploración de personajes se divide en dos tipos: aquellos que pueden modificarse, permitiendo experimentar y construir libremente la identidad del avatar, y aquellos que no pueden alterarse porque ya están preestablecidos por el desarrollador. En este último caso, los jugadores no determinan sus características, sino que los interpretan o intentan recrearlos según su propia percepción.

Uno de los factores identificados en la *ludonarrativa* es la composición vinculada a la creación del personaje. Núñez y Navarro (2021), señalan bajo la idea de “libertad guiada”, que existe una capacidad de “creación” a partir de la posibilidad de tomar decisiones en cómo se debería ver el personaje o cual personaje debería escoger.

El concepto de lo canónico del juego se puede ver alterado por esta capacidad de libertad que el desarrollador le ofrece al jugador. Mientras que algunos juegos permiten diseñar avatares con un alto nivel de personalización, ofreciendo una amplia gama de opciones estéticas y funcionales, otros presentan posibilidades más limitadas. En ciertos casos, incluso, la narrativa del juego se entrelaza con el proceso de creación del personaje, de modo que las decisiones de personalización influyen directamente en el desarrollo de la historia.

Núñez y Navarro plantean que el desarrollador puede saltarse algunas reglas lógicas del juego para que los jugadores puedan elegir lo que desean hacer y, así, divertirse más. En este proceso, el grado de libertad que se ofrece para modificar el avatar resulta clave: la posibilidad de decidir cómo será y qué elementos tendrá da una sensación de creación propia. De este modo, cada persona puede determinar qué se incluye o no en su juego, facilitando que el jugador represente aquello con lo que se identifica o le gustaría ver reflejado.

El avatar digital, tensionante de disonancias y consonancias ludonarrativas

Las disonancias y consonancias *ludonarrativas* surgen de la tensión entre la lógica que cree el jugador debería tener con base en lo que el juego plantea. En el caso del avatar digital, estas fricciones suceden cuando las acciones, estética o personalidad de un personaje, no coinciden o por el contrario se alinean con la construcción del mundo que plantea el videojuego.

En ese sentido el jugador se aleja del sentido original del juego y le da su propio significado a la experiencia esto se ve reflejado en tanto como se le permita “O jugar con una mujer o tales. Siento que eso es chévere porque uno no se limita simplemente a ahí. Soy yo y simplemente por nacer... hombre alto así tengo que jugar siempre con un hombre alto heterosexual y tales.” [DB]. Las dinámicas del juego le permiten al jugador explorar esas posibilidades que se dan; mientras se exploran esas posibilidades, la

disonancia se da porque las mecánicas lo permiten. El desarrollador propone un mundo, por ejemplo; un juego de construir naves espaciales, donde hay que construir granjas para recolectar materiales o pelear contra otros. La disonancia emerge cuando alguien no quiere seguir la idea propuesta, pero quiere explorar qué puede hacer, siguiendo con el ejemplo, el jugador propone carreras espaciales, las mecánicas del juego lo permiten, pero el desarrollador no pensó en las carreras en su propio juego; un videojuego de combate pasó a ser un juego de carreras. Como lo podemos evidenciar en la conclusión de Hernández, Albaladejo y Raja (2024) en su texto *Entre narraciones y la jugabilidad: Explorando la disonancia ludonarrativa en los videojuegos*, nos dicen que:

“La disonancia ludonarrativa ejerce como un componente inherente del videojuego que, si bien es capaz de interferir negativamente en la inmersión del jugador en determinadas circunstancias, no necesariamente impide que la obra alcance de forma satisfactoria su naturaleza lúdica” (p. 88)

La experiencia que el jugador genera se vuelve en un relato nuevo, que se plantea en un mismo mundo pero las posibilidades de personificación y modificación hace que el videojuego se vuelve una experiencia propia, haciendo que se sienta divertido ya que el jugador lo asume como suyo.

“yo por lo general me intento hacer a mí mismo. Pero a veces cuando juego el juego de nuevo o cuando estoy como muy ahí, estoy cansado, estoy aburrido, vengo un personaje totalmente opuesto a mí” (participante, entrevista)

En síntesis la disonancia *ludonarrativa* permite que, más allá de las intenciones pensadas por el desarrollador, es la experiencia del juego la que redefine el sentido, haciendo que el videojuego se pueda sentir de manera propia, transformando las mecánicas en simples herramientas para poder explorar el mundo que se le presenta al jugador, pudiendo volverse de manera significativa la experiencia vivida en el juego.

4.1.3. Videojuego como catalizador afectivo y autoexpresivo.

El videojuego aparece durante las entrevistas como un punto central por el cual transitan emociones y afecciones en frases como “siento que eso siempre me ha transitado... me ha acompañado a lo largo de la vida en muchas ocasiones tanto estando feliz, estando triste”. También muchas de las interacciones son dadas desde tintes nostálgicos o desde la infancia, detonando recuerdos y experiencias: “Uno se siente como un niño pero en el sentido no de «ay, soy un niño, soy un infante», sino en el sentido de: es un mundo nuevo que no conozco, que puedo explorar”. Esta nostalgia también se observa en la toma de decisiones al no repetir un juego, ya sea para preservar el encanto del recuerdo original o con la posición firme de que la primera toma va a ser la única.

Estas experiencias afectivas abarcan desde una función terapéutica hasta conexiones con momentos biográficos, pues los participantes reconocen que ciertos juegos en específico les ayudan a gestionar emociones. Desde la perspectiva de Goffman, estos relatos pueden entenderse a partir de la motivación del juego como lugar para dejar las preocupaciones externas suspendidas durante la actividad, con el fin de reorganizar sus emociones. En la medida que esto sucede, la vivencia que proporciona el juego involucra de manera activa la experiencia de las personas como si estuvieran viviendo las situaciones mismas del juego, Dichas emociones las podemos ver reflejadas en los entrevistados de la siguiente manera: “Majora’s Mask... me ayudó mucho en el duelo”; o incluso a construir identidad emocional: “siento que eso me definió como persona... lo he sentido muy terapéutico”. Para algunos, jugar fue un acto de supervivencia emocional: “jugaba para evadir la realidad que vivía”, y el juego se convertía en un “espacio completamente alterno... en el que podía sentirme querido, especial”.

En contraste, la categoría en la que el videojuego se enmarca como una actividad social, permite fortalecer las formas de estar con otros. Caillois delimita el juego como una serie de reglas y dinámicas, que permiten convivir con otros. Esta dinámica de relacionamiento resulta especialmente interesante, pues en los videojuegos en línea los jugadores se encuentran en situaciones donde, voluntaria o forzosamente, interactúan con otras personas -conocidas o desconocidas-, y deben realizar acciones en conjunto: trabajar en equipo, competir, escapar del otro, entre muchas otras posibilidades.

Las dinámicas planteadas por Caillois invitan a preguntarse si el juego funciona como un reflejo de las normas sociales a menor escala. Desde esta perspectiva, los videojuegos que recrean determinados entornos terminan revelando aspectos que también existen en la sociedad. De igual forma, los juegos pueden generar momentos de unión: “Cuando jugamos Minecraft... es un momento de familiaridad”, pues sus dinámicas fortalecen los lazos afectivos al cooperar, apoyarse y cuidarse entre los jugadores. Estas mecánicas que posibilitan tales intencionalidades, dependen en gran medida de lo que propone el desarrollador. Por ejemplo, en un juego donde compiten cinco contra cinco, la relación entre los jugadores puede ir desde el conflicto propio de la competencia, hasta convertirse en un espacio de disfrute compartido.

En cuanto a las relaciones sociales, los datos muestran que el videojuego actúa como un escenario para construir vínculos. El acto de jugar juntos fortalece relaciones, fomenta la cooperación y permite gestos de cuidado: “esas relaciones se pueden afianzar más con los videojuegos”. Aquí sí se observa la dimensión social que Goffman propone en torno al juego como práctica relacional, aunque de forma

intermitente: los jugadores no siempre buscan expresar dinámicas de la vida real, pero sí encuentran en el juego un medio para iniciar amistades y sostener lazos.

Sin embargo, estas mismas dinámicas pueden volverse tensas y conflictivas, ya que también pueden generar dependencias y relaciones tóxicas, afectando tanto al jugador como a sus vínculos con otros. Algunos describen comunidades ambiguas: “era un lugar para ser amigos, pero muy tóxico”, mientras que otros reconocen ciclos emocionales intensos: “me hacían sentir muy mal... pero cuando ganaba era todo lo contrario”. La compulsión aparece como autoexigencia: “tengo que subir todos mis personajes a mil copas... si no estoy dejando todo a la mitad”, o como dependencia explícita: “lo estoy haciendo porque estoy adicto al puto LoL”. Incluso se observa deterioro físico: “me envié demasiado... enfermo ya, muy mal”.

4.2 Diseño del podcast y criterios educativos

Justificar la naturaleza educativa del podcast es necesario ya que constituye un elemento central para la estructura y argumentación de la investigación. En este contexto, el podcast se concibe como un recurso educativo como lo enuncia Viscarra, Ninacuri, Ortiz y Escobar (2025) en su texto, *El uso de podcasts educativos para complementar el aprendizaje en el aula*, destacan que el valor de un material educativo autónomo, no radica únicamente en que su autor sea docente, sino que pueda ser complementario a proceso de formación, como lo podría ser un libro, un vídeo o en este caso un podcast.

“Los podcasts educativos se han consolidado como herramientas efectivas en el ámbito académico, facilitando la transmisión de conocimientos[...] la integración de estos recursos tecnológicos en la educación superior no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve la autonomía y el aprendizaje autodirigido en los estudiantes.” (p.24)

Aunque los autores se enfocan directamente en el aula y destacan las ventajas de utilizar el podcast en un entorno de formación formal, reconocemos las dificultades que en este caso, el docente o comunicador enfrenta al producir un material con intención educativa, que trasciende el espacio institucional.

No obstante, más allá del grado de efectividad, la cual no será evaluada en esta investigación, es necesario que existan garantías para que el material cumpla con los estándares de un podcast educativo. Las dinámicas cambian enormemente entre un material de apoyo para aula y un producto que no tiene ese acompañamiento y refuerzo. Mientras que en el aula existe una relación directa, visible y comprensible

entre el estudiante, el saber y el docente, en la creación de contenidos mediáticos esta relación se transforma: el docente y el conocimiento se articulan en el material, pero la relación con el estudiante se mantiene de forma remota y unidireccional.

Para ilustrarlo con un ejemplo: se invita a un docente a elaborar una cartilla para niños de quinto a sexto grado, que aborde la diversidad cultural colombiana y que funcione de manera autónoma como recurso educativo. El docente elabora una cartilla que cumple con todos los estándares que le pidieron, pero cuando se publica, resulta difícil conocer el recibimiento y precisión del material en una amplia muestra. Esa brecha es un factor determinante, ya que a diferencia del aula, donde es posible, ajustar y dialogar en tiempo real, en los materiales autónomos la efectividad del proceso formativo no puede determinarse con certeza inmediata, sino que queda sujeta a procesos posteriores de evaluación y retroalimentación.

Dado que el proyecto propuesto no abordará una revisión ni evaluación del alcance del podcast, por limitación de recursos y duración. En consecuencia, no es posible verificar decisivamente si cumple con el objetivo educativo, en cambio sólo podemos verificar desde los criterios y objetivos propuestos dentro del diseño metodológico.

Es por ello que: ¿Cómo identificamos que el pódcast es educativo? Para ello nos valemos de la idea planteada por Bruner en su texto *El proceso de la educación*, entendiendo que la intencionalidad, no hace que automáticamente el material sea educativo, es desde que se es consciente de objetivos, contenidos y metodologías, que se puede reconocer como una condición de posibilidad, y no como una garantía del material:

“Hay dos clases de confianza en sí mismo: una, que es un rango de la personalidad y otra, que proviene del conocimiento de una materia. No es para el educador un crédito especial el ayudar a constituir la primera sin constituir la segunda. El objetivo de la educación no es la producción de tontos que confíen en sí mismos” (1963. p.101)

En este sentido, la cita de Bruner, problematiza la superficialidad educativa, cuando se basa únicamente en la expresión de opiniones, sin un trabajo reflexivo a partir de la revisión documental y teórica, que tensiona el saber implicado. Así mismo es necesario hacer un hincapié no solo en el contenido, sino en la forma en la va a ser compartido y organizado el conocimiento, considerando la experiencia y criterios profesionales para una correcta transmisión y aprendizaje.

Para ello Moreira-Chóez, Beltrón-Cedeño y Beltrón-Cedeño (2021) en su texto *Aprendizaje significativo, una alternativa para transformar la educación*, entiende los aprendizajes en cuatro categorías, de las cuales nos centraremos en aprendizajes significativos:

“El aprendizaje significativo se define por varias actividades que son realizadas por el estudiante, las cuales son producidas por las experiencias y el descubrimiento, provocando cambios permanentes y constantes en el aprendizaje adquirido” (p.922).

Este tipo de aprendizaje implica procesos activos de descubrimiento y construcción. En el caso del pódcast, se evidencia una limitación ya que es únicamente aplicable a la fase “receptiva” en la cual por sí sola no garantiza, una apropiación, en cambio ofrece contenidos que deben incitar a la reflexión por parte del oyente.

Para que la recepción del contenido sea comprensible para el estudiante, el autor Ausubel propone una serie de preguntas, con el fin de hacer accesible el saber teórico-conceptual, estas preguntas son:

¿Qué voy a enseñar? (definición de contenidos y objetivos).

¿A quién voy a enseñar? (caracterización de la población objetivo).

¿Cómo voy a enseñar? (selección de estrategias y recursos metodológicos).

Estas preguntas iniciales permiten definir cómo debe orientarse la planeación del material didáctico del pódcast. Funcionan como un mapa que guía la producción del contenido, garantizando coherencia entre la intención pedagógica y el resultado final que se desea obtener.

Planeación del material- Pódcast educativo - Licenciatura en Artes Visuales		
Título del material: “Más Allá del Control”	Plataforma/Archivo: Audio-Pódcast	Año de Creación: 2025
Autores: Carlos Santiago Guerrero Quintero y Duwan Felipe Millán Jiménez		
Práctica cultural: Jugar videojuegos. Tema central: La Ludonarrativa. Población: Usuarios de Spotify interesados en los contenidos de Videojuegos. Los videojuegos han sido escasamente abordados desde una perspectiva sensible, en la cual esa experiencia de juego suele ser marginada a un segundo plano y carecer de la relevancia que merece. En consecuencia, resulta pertinente dar voz a esta dimensión, reconociendo que los videojuegos no se reducen únicamente a espacios de ocio ni a la apreciación de imágenes o mecánicas sofisticadas. Por el contrario, constituyen un entorno de exploración para que los jugadores puedan reconocer los motivos de sus preferencias personales, comprender las decisiones que toman y cómo se relacionan con otras personas a través del videojuego.		
Transposición didáctica:		

- Primera fase: Identificar los temas más relevantes de cada dominio y determinar los obstáculos conceptuales que puedan resultar más difíciles de comprender o que posean mayor pertinencia para el contenido.
- Segunda fase: Reconocer que no se explicará la totalidad del contenido, sino que se seleccionarán aspectos específicos que se desean enseñar. Esta selección estará guiada por la intención de sensibilizar sobre la *ludonarrativa* como un aspecto propio de la experiencia de juego mencionados anteriormente en el contexto.
- Tercera fase: Transformar el saber en un material accesible, en este caso, un pódcast, en este punto del trayecto implica tomar decisiones sobre su estructura: cómo introducir el tema, qué elementos incluir para contextualizar, incorporar una historia que facilite la recepción del contenido y formular preguntas focalizadas que amplíen los subtemas. Asimismo, se emplearán referentes que permitan enriquecer la discusión. Por lo tanto, este formato está pensado para desarrollarse a partir del diálogo entre dos personas.
- Cuarta fase: Edición y publicación. Se trata de un proceso más intuitivo de toma de decisiones orientado a garantizar coherencia entre el contenido, la ambientación sonora, la musicalización y los efectos especiales, de manera que el pódcast mantenga unidad y fluidez.

Nombre del material didáctico: “Más Allá del Control”		
Problemática específica: La reflexión sensible de la Ludonarrativa en videojuegos.		
Población: Personas en Spotify que les gusten los videojuegos.		
Tiempo:	Número de Episodios:	Número de minutos:
	3	40 minutos por episodio
Objetivos:	General:	Específicos
	Fomentar una reflexión sensible de la ludonarrativa.	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar una comprensión crítica sobre la ludonarrativa. ● Reconocimiento de la agencia al jugar.
Justificación disciplinar: Este proyecto se enmarca en el campo de la educación en artes visuales, reconociendo que jugar videojuegos es una práctica cultural contemporánea que ha transformado la forma en que las personas se relacionan con la imagen, la narrativa y el ocio. Los videojuegos se componen de diferentes lenguajes visuales, sonoros y narrativos que dialogan entre sí y permiten generar una sensibilidad, es importante propiciar el reconocimiento de los elementos sensibles que surgen en el videojuego ya que permite a las personas una mirada consciente frente a lo que los rodea, cuando la gente es capaz de entender qué es lo que está sucediendo en su entorno, por ejemplo: saber ¿Cómo está jugando?, ¿Por qué está jugando?, ¿Que estoy jugando?, cultivando una mirada crítica frente al contexto que lo rodea.		

Episodios:	Descripción:	Duración:
------------	--------------	-----------

1. Avatar digital.	En este primer episodio se abordará la dualidad entre el cuerpo físico y el cuerpo virtual al momento de jugar. Se explorarán las libertades y limitaciones de ambos mundos, analizando cómo la interacción entre ellos influye en la experiencia del jugador y reflexionando sobre las razones que nos impulsan a disfrutar los videojuegos.	50 min.
2. El videojuego como un acto de co-creación.	Este episodio profundiza en la capacidad del jugador para tomar decisiones dentro del videojuego, convirtiéndolo en un elemento activo en la construcción narrativa. Se reflexionará sobre cómo, a pesar de tratarse del mismo título, cada jugador genera una experiencia distinta, explorando la noción de cocreadora en la ludonarrativa.	50 min.
3. Videojuego como catalizador afectivo y autoexplorativo.	En el cierre de la serie se analizará la dimensión emocional de la experiencia de juego. Se reflexionará sobre la relación íntima entre jugador y videojuego, cómo este vínculo deja huellas en la identidad del jugador y, a su vez, cómo las experiencias personales influyen en la manera en que se juega y se interpreta cada historia.	50 min.

Capítulo 5. Conclusiones

La presente investigación permitió comprender desde las experiencias de los entrevistados una dimensión específica del fenómeno de la *ludonarrativa* y, a partir de ello identificar nuevas formas de abordar su potencial educativo. Este proceso llevó a profundizar en la pregunta que guió el proyecto: “¿Qué potencial educativo tiene la *ludonarrativa*, integrada en un pódcast, para fomentar una comprensión crítica sobre los videojuegos a partir de las experiencias de jugadores del semillero El Dado Maestro?”.

Con el objetivo de dar respuesta a dicha pregunta, se evaluó el alcance de cada uno de los resultados obtenidos en relación con los objetivos planteados. Este ejercicio permitió la deducción de las principales implicaciones y hallazgos durante el desarrollo.

El primer objetivo, orientado a la compilación de experiencias, no solo se cumplió sino que se convirtió en el punto central del proyecto. Escuchar a los miembros del semillero permitió acceder a relatos en los que el videojuego aparecía como un espacio para la construcción de narrativas propias y como un refugio emocional ante diversas dificultades. En estos testimonios, por ejemplo, se afirmó que “el juego era un espacio completamente alterno al mundo real... en el que podía sentirme querido”, lo que evidencia la dimensión afectiva y subjetiva que atraviesa la experiencia de jugar. Cada decisión tomada en el espacio lúdico, tensiona emociones como el placer, la frustración, la nostalgia o incluso la evasión. Estos testimonios confirman que la *ludonarrativa* no se limita a la estructura interna del videojuego, sino también como una experiencia vivida que se extiende al jugador. La diversidad de voces otorgó solidez y amplitud al análisis, lo que permitió comprender la *ludonarrativa* como un fenómeno encarnado en la subjetividad del jugador.

El segundo objetivo, referido a la categorización y análisis de estas mismas experiencias, consistió en realizar un lectura documental que posibilitó una base desde la cual contrastar las experiencias. En este aspecto encontramos que el material teórico que trata propiamente de *ludonarrativa* en español es escaso, lo que dificulta la indagación y profundización en algunos aspectos, evidenciando un campo aún en exploración y consolidación.

Esta limitación implicó dificultades en la búsqueda de textos que sirvieran como marcos metodológicos, así como establecer consensos conceptuales entre autores, para solucionar este vacío se hizo necesario abordar el campo con documentos que pese a no tratar directamente las diferentes aristas de la *ludonarrativa*, sí arrojaron un precedente para abordar el fenómeno. En este sentido, la

categorización en dominios fue clave ya que viabiliza un horizonte para organizar y comprender desde qué punto de vista iba a ser abordada.

Aunque los dominios surgen de una muestra pequeña y localizada, dan unas bases por las cuales explorar el fenómeno, ya sea que se subvierten o se amplíe en futuras investigaciones. Estos dominios evidencian el potencial que tiene para convertirse en un eje de producción de material educativo, al permitir que las personas reconozcan con mayor profundidad la experiencia que viven al jugar.

El tercer y último objetivo, centrado en la construcción del podcast buscó otorgar voz a las experiencias que emergen del fenómeno de la *ludonarrativa*. En este proceso se reconoce el carácter educativo de poner en tensión diversos argumentos y propiciar un diálogo entre ellos, con el fin de fortalecer la comprensión de los videojuegos desde una perspectiva más sensible y crítica. Más allá de sólo de evidenciar las tensiones, el podcast permitió compartirlas y visualizarlas al mostrar que la *ludonarrativa* no se limita a las mecánicas o a la narrativa del juego, sino que atraviesa la experiencia misma de las personas. En este sentido, el acto de jugar adquiere un significado que se configura en la vivencia y el sentido que otorgan los jugadores.

Con los tres objetivos específicos ya analizados, fue posible concluir que la generalidad identificada en los entrevistados del semillero “El Dado Maestro” fue una diversidad de ideas que buscaban mostrar cómo el juego está involucrado en sus vidas de manera propia y afectiva; “como me hace acordar de mi padre”, “Yo juego que estoy imaginando la historia del personaje” o “El juego me permite crear mis propios mundos”. Esta manera de comprender el juego como algo que atraviesa la sensibilidad, y a la cual se le atribuyen vivencias únicas al relacionarse con el videojuego; lejos de entenderse únicamente como una forma activa de ocio, son los elementos del juego que hacen que sea una práctica cercana a las personas y, por tanto, deje un tipo de relacionamiento conocido como *ludonarrativa*: el sentido que se construye al jugar y que se integra en la vida cotidiana. Esto influye en cómo las personas se relacionan con otros, cómo abordan problemas, cómo generan relatos e incluso cómo algunos juegos pueden dejar emociones tan fuertes que permiten llorar, reír, enojarse, entre muchas otras.

La diversidad de ideas presentadas anteriormente permitió organizar los contenidos en tres diferentes categorías, que se construyeron durante el análisis y desarrollo del trabajo, los cuales son: “El videojuego como acto de co-creación”, “Avatar digital” y “El videojuego como catalizador afectivo y autoexplorativo”. La investigación permitió entender desde estas categorías que la *ludonarrativa* opera de la experiencia activa del jugador, quien no se limita a seguir una historia predeterminada, sino que la va

construyendo a medida que juega, tomando sentido a través de las decisiones que se van generando, las cuales le permiten comprender los elementos que están en el videojuego y desenvolverse por sí mismo con las posibilidades que brindan las mecánicas. El videojuego se configura dentro de dimensiones culturales en las que confluyen lo narrativo, lo social y lo afectivo, presentes en mayor o menor medida en las tres categorías presentadas.

Desde el dominio “El videojuego como acto de co-creación”, se evidenció que el desarrollo de la narrativa y el propósito de la misma, se transforman a partir de las elecciones del jugador. El cómo, el qué y el porqué de cada acción, permite entender que jugar no consiste únicamente en el apartado técnico, sino también en la manera en la que se está leyendo una obra, en este caso un videojuego.

Es decir como el jugador se está agenciando y comprendiendo el medio, a partir del diálogo entre lo que propone el videojuego y por extensión el desarrollador. Al investigar la *ludonarrativa* posibilita, repensar cómo se está llevando a cabo la lectura y en qué medida se podría propiciar una comprensión más crítica y menos pasiva por parte del jugador.

Por su parte, la categoría del “Avatar Digital” funge como conector entre el mundo virtual y el cuerpo físico, donde se presentan diferentes tipos de avatares en los videojuegos, cada uno con modos de ser percibidos, dichos personajes son dotados de recuerdos, emociones e identidades a través de la personificación se hace cercano y parte de su cultura visual. El avatar entonces funciona como esa representación gráfica cargada de emocionalidad, que permite explorar tanto el entorno digital como la identidad propia, dentro de las reglas y construcción del mundo que sean dadas por el jugador o el videojuego.

Por último la categoría, “El videojuego como catalizador afectivo y autoexpresivo”, da cuenta del papel central de las emociones y vínculo afectivo. Debido a que la narrativa es vivida y recreada de manera directa por el jugador, se convierte en un espacio simbólico donde se producen recuerdos y significados asociados tanto a la experiencia individual como a los vínculos sociales que se establecen en torno al juego, como el jugar con amigos, competir por un objetivo o encontrar un refugio a las dificultades de la vida.

No obstante, estas dimensiones afectivas no son absolutas ni mucho menos homogéneas, ya que un mismo videojuego no genera las mismas emociones en todas las personas, ya que la experiencia se ve influenciada por las particularidades en modos jugar y habitar. Es por tanto que dialogar y transmitir el conjunto de experiencias, acercan a un vista más sensible y consciente de la afección del sujeto con el juego.

La presente investigación, permitió reconocer la *ludonarrativa* como un fenómeno, que articula experiencias, sensibilidades y construcciones de sentido. Evidenciando cómo los videojuegos posibilitan en los sujetos el reconocimiento de sus decisiones; afectaciones, relación con otros y construcción del mensaje del juego. A partir de estos hallazgos, el podcast se configuró como un espacio de posibilidad educativa y mediación crítica que pone en escena las experiencias subjetivas de los jugadores, favoreciendo una comprensión consciente situada alrededor del videojuego, como práctica cultural contemporánea desplazando la experiencia de “solo jugar” hacia la entendimiento de lo que se está jugando.

Capítulo 6. Anexos

Para facilitar la lectura, proporcionamos una serie de enlaces a los documentos que forman parte de la construcción de esta tesis. De este modo, el lector podrá comprender con mayor ligereza los distintos tipos de contenidos y acceder directamente a las evidencias del proceso mediante los enlaces de redireccionamiento.

6.1. Carta de autorización para tratamiento de datos

[Carta de Autorización de Tratamiento de Datos.pdf](#)

6.2. Pregunta de las entrevistas

[Preguntas de Las Entrevistas.pdf](#)

6.3. Entrevistas

6.3.1. Participante [AG]

[Participante 1 \[AG\].pdf](#)

6.3.2. Participante [DB]

[Participante 2 \[DB\].pdf](#)

6.3.3. Participante [CA]

[Participante 3 \[CA\].pdf](#)

6.3.4. Participante [DR]

[Participante 4 \[DR\].pdf](#)

6.3.5. Participante [ELI] Y [XD]

[Participantes 5 \[ELI\] \[XD\].pdf](#)

6.4. Análisis de las entrevistas

6.4.1. Informes de citas relevantes

[Informe de citas avatar digital.xlsx - Informe de citas.pdf](#)

[Informe de citas Cocreacion.xlsx - Informe de citas.pdf](#)

[Informe de Videojuego autoexpresiva.xlsx - Informe de citas.pdf](#)

6.4.2. Matriz de análisis

[Matriz de análisis.pdf](#)

Capítulo 7. Bibliografía

7.1. Archivos de textos

Álvarez Bohórquez, N., & Uribe Arango, J. S. (2020). *El pódcast como herramienta comunicativa digital en la educación universitaria: Análisis sistemático de literatura* [Trabajo de grado, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/f37e6ca5-c2f9-45e3-a1a4-6f7b4d8f0ed3/content>

Ausubel, D. P. (2002). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Bandai Namco Entertainment. (s.f.). *Freedom Wars Remastered*. Bandai Namco Entertainment. Recuperado el 09 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.bandainamcoent.com/games/freedom-wars-remastered>

Battle, I. (2023). *La edad de oro de los videojuegos (1970-1999)*. Libro.

Behnke, E. A. (2018). *Toward a phenomenology of “more”*. *Investigaciones Fenomenológicas*, (Monográfico 7), 451–476. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7587399.pdf>(<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7587399.pdf>)

Bolaños Vivas, R. F. (2015). Elementos de hermenéutica y fenomenología para un diálogo metodológico entre las ciencias. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 11-36. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.01>

Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. México: FCE

Bruner, J. S. (1963). *El proceso de la educación*. Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana (UTEHA).

Caillois, R. (2015). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (J. Ferreiro, Trad.). Fondo de Cultura Económica de España, S. L.

- Catalán, M. (2025). *Análisis de Freedom Wars Remastered: La otra caza portátil con personalidad propia*. IGN España. Recuperado el 08 de enero de 2025, tomado de: <https://es.ign.com/freedom-wars-remastered/211663/review/analisis-de-freedom-wars-remastered-la-otra-caza-portatil-con-personalidad-propia>
- Csikszentmihalyi, M. (2016). *Fluir (Flow): una psicología de la felicidad* (21ª ed.). Kairós
- Drummond, A., Sauer, J. D., & Ferguson, C. J. (2020). Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination. *Royal Society Open Science*, 7(200373). <https://doi.org/10.1098/rsos.200373>
- Ehret, C., & Mannard, E. (2022). How young adult videogames materialize senses of self through ludonarrative affects: Understanding identity and embodiment through sociomaterial analysis. *Learning, Media and Technology*, 47(2). <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2038991>
- Ferguson, C. J. (2015). Does movie or video game violence predict societal violence? It depends on what you look at and when. *Journal of Communication*, 65(1), 193–212. <https://doi.org/10.1111/jcom.12142>
- Fernández Espliguero, A. (2023). *Ludo-narrativa en el diseño de videojuegos: Cómo transmitir ideas de forma exclusiva a este medio* [Trabajo de grado, Universidad de Alicante]. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/137295/1/Ludonarrativa en el diseño de videojuegos como t Fernández Espliguero Andres.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/137295/1/Ludonarrativa%20en%20el%20dise%C3%B1o%20de%20videojuegos%20como%20t%20Fernandez%20Espliguero%20Andres.pdf)
- Flórez Betancourt, M. A. (2019). *El videojuego como fuente de estudio y medio de comunicación crítico: Metal Gear Solid: Peace Walker y la crítica sociopolítica* [Artículo, Universidad Externado de Colombia]. <https://sociales.uexternado.edu.co/wp-content/uploads/sites/11/2020/06/Los-videojuegos.pdf>
- Ferrada-Sullivan, Jorge. (2019). Sobre la noción de cuerpo en Maurice Merleau-Ponty. *Cinta de moebio*, (65), 159-166. <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2019000200159>
- Gadamer, H.-G. (1999). *Verdad y método* (A. Agud Aparicio & R. de Agapito, Trads.; 8.ª ed., Vol. 1). Ediciones Sígueme. (Obra original publicada en 1960)

- Galán Arribas, R. (2021). *El poder del audio digital: Radio y pódcast, nuevas oportunidades de negocio* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/149574>
- Gallardo-Agudo, Á. (2025). El crítico de videojuegos: perfil, rutinas profesionales y funciones [The video game critic: profile, professional routines and roles]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 58, 1–22. <https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e895>
- Garrido, N. (2017). *El método de James Spradley en la investigación cualitativa*. Universidad de Tarapacá.
- García-Bullé, S. (2019). *La cámara de eco y la amenaza al pensamiento crítico-humano*. EDU News. Recuperado el 08 de enero de 2025, tomado de: <https://www.edunews.com/articulo/la-camara-de-eco-y-la-amenaza>
- Goffman, E. (2016). La diversión en los juegos (L. Tejada, Trad.). *Apuntes de investigación del CECYP*, (28), 12–67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5714005>
- Google Developers. (s. f.). *Guía de optimización en buscadores (SEO) para principiantes* [Documento web]. Google. Recuperado el 10 de febrero de 2025, de <https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/seo-starter-guide?hl=es>
- González, B. (2021). «*La culpa es de Fortnite*»: ¿Por qué se responsabiliza a los videojuegos de conductas violentas y no al cine o las series? Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado el 22 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.uoc.edu/es/news/2021/224-por-que-se-responsabiliza-a-los-videojuegos-de-conductas-violentas>
- Hernández-Pérez, J. F., Albaladejo-Ortega, S., & Raja-Aparicio, D. (2024). Entre la narración y la jugabilidad: explorando la disonancia ludonarrativa en los videojuegos. *Comunicación Y Medios*, 33(49), pp. 80–91. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.72227>
- International Trade Administration. (2023). *Media & entertainment: Video games sector*. U.S. Department of Commerce. Recuperado el 25 de febrero del 2025, Tomado de: <https://www.trade.gov/media-entertainment-video-games-sector>

- Klingelhöfer, T., & Ruhrmann, G. (2020). *Listen and read: The battle for attention*. Bookwire. https://www.bookwire.net/fileadmin/downloads/whitepapers/Listen_and_Read_EN.pdf
- Krouse, W. J., & Richardson, D. J. (2015). *Mass murder with firearms: Incidents and victims, 1999–2013*. Congressional Research Service. <https://nmvvr.org/media/ikmhvmmn/mass-murder-with-firearms-1999-2013.pdf>
- Lahiguera, A. (2024). Media & entertainment: Video games sector. U.S. Department of Commerce. Recuperado el 22 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.trade.gov/media-entertainment-video-games-sector>
- Malaver, C. (2020). 'La obsesión de mi hermano con los videojuegos lo llevó a la muerte'. El Tiempo. Recuperado el 22 de febrero de 2025, tomado de <https://www.eltiempo.com/bogota/son-los-videojuegos-un-peligro-para-los-ninos-459790>
- Manrique Sabogal, W. (2019, 22 de octubre). *Los videojuegos como nuevas narrativas, ocio, arte y una manera de conocer el mundo contemporáneo (y 2)*. WMagazín. Recuperado el 23 de febrero de 2025, tomado de <https://wmagazin.com/relatos/los-videojuegos-como-nuevas-narrativas-ocio-arte-y-una-manera-de-conocer-el-mundo-contemporaneo/>
- Martín Núñez, M., & Navarro Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: Un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/902/632>
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Montserrat Jurado, M. (2020). El poder de la experiencia y la cultura ludonarrativa: Marketing y videojuegos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 7–10. <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/351/1248>
- Moreira-Chóez, J. S., Beltrón-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio De Las Ciencias*, 7(2), 915–924. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835>

Murillo, L. M. (2024). *Día Internacional del Podcast: ¿cómo ha aumentado su consumo en Colombia y el mundo?* Radio Nacional de Colombia. Recuperado el 17 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.radionacional.co/actualidad/tecnologia/dia-internacional-del-podcast-cifras-colombia-y-mundo#:~:text=La%20producci%C3%B3n%20de%20p%C3%B3dcast%20aument%C3%B3,p%C3%B3dcast%20en%20v%C3%ADdeo%20en%20Spotify.>

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (s.f.). *Educación para todos*. Recuperado el 09 de febrero de 2024, tomado de: <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/educaci%C3%B3n-para-todos>

Pedrero-Esteban, L. M., Barrios-Rubio, A., & Medina-Ávila, V. (2019). *Adolescente, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify*. *Comunicar*, 27(60), 19–29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6975537>

Pérez Ortega, J. M. A. (2021). *El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo* [Monografía de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16529>

Ramírez Calderón, C. A. (2021). *SUMA CAST: Podcast para la contribución del conocimiento y valoración de la flora existente en el Parque Nacional Natural Sumapaz* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16734/suma%20cast%20p%C3%B3dcast%20para%20el%20conocimiento%20en%20el%20pnnn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramírez, M. T. (2021). *Fenomenología de la percepción y nuevo realismo*. Merleau-Ponty, Meillassoux y Markus Gabriel. *Diánoia*, 66(86), 27–49. <https://doi.org/10.22201/iifs.18704913e.2021.86.1778>

Radio Sutatenza. (2017). “*Radio Sutatenza: la primera revolución educativa del campo para el campo.*” Radio Sutatenza. Recuperado el 9 de noviembre de 2024, tomado de: <https://www.radionacional.co/cultura/radio-sutatenza-la-primera-revolucion-educativa-del-campo-para-el>

- Rappaport, S. (2018). *Un nuevo libro de un profesor de artes de la UC Santa Cruz analiza el impacto cultural de los videojuegos*. Universidad de California en Santa Cruz. Recuperado el 09 de febrero de 2025, tomado de: <https://news.ucsc.edu/2018/08/murray-video-games.html>
- Rodríguez García, E. (2017). *Pokémon GO dejó 256 muertos y casi 30.000 heridos en accidentes de tráfico*. El Español. Recuperado el 22 de febrero de 2025 tomado de: https://www.elespanol.com/omicrono/20171128/pokemon-go-dejo-muertos-heridos-accidentes-trafico/265474824_0.html
- Rojas, C. (2022). *¿La violencia de los videojuegos se puede trasladar a la realidad?* La Opinión. Recuperado el 22 de febrero de 2025, toamdo de: <https://www.laopinion.co/aplicaciones/la-violencia-de-los-videojuegos-se-puede-trasladar-la-realidad>
- Siciliani Barraza, J. M. (2014). *Contar según Jerome Bruner*. *Itinerario Educativo*, 28(63), 31–59.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa.
- Trivi, M. (2019). *Lo hizo el videojuego: Una historia de pánico moral*. AnaitGames. Recuperado el 22 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.anaitgames.com/articulos/lo-hizo-el-videojuego-una-historia-de-panico-moral-parte-1>
- Universidad Europea. (2024, 20 de febrero). *La evolución de los videojuegos a lo largo de la historia*. Creative Campus - Universidad Europea. Recuperado el 22 de febrero de 2025, tomado de: <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/evolucion-videojuegos/>
- Viscarra-Muñoz , D. ., Ninacuri-Moya , Y. ., Ortiz-Barrionuevo , A. ., & Escobar-Bermúdez , D. . (2025). *El uso de podcasts educativos para complementar el aprendizaje en el aula*. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1-2), 20-35. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2953>

7.2. Archivos de figuras

Klingelhöfer, T., & Ruhrmann, G. (2020). *Media consumption (past 6 months)* [Gráfica]. En *Listen and read: The battle for attention*. Bookwire. Recuperado el 28 de enero de 2025, de https://www.bookwire.net/fileadmin/downloads/whitepapers/Listen_and_Read_EN.pdf

7.3. Archivos de contenidos audiovisual o audio

Fematt, I., & Marcelo, A. (2024). *Cosas de Videojuegos* [Episodio de pódcast]. En Hermanos de Leche. YouTube. Recuperado el 17 de febrero de 2025, tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IPUWK5-fnco>

Carrillo de Albornoz Torres, J. (2024). *BaityBait | Counter-Strike usado para blanquear dinero, Mercado oculto STEAM (#278)* [Episodio de pódcast]. En *The Wild Project*. YouTube. Recuperado el 17 de febrero de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=YpIFdNm4SNg>

Cabañes, E., & Bustamante, S. (2023). *Cultura (Capítulo 8)* [Episodio de pódcast]. En *Somos Gamers*. RNEaudio. Recuperado el 17 de febrero de 2025, de <https://www.rtve.es/play/audios/somos-gamers/capitulo-8-cultura/7029983/>

Cabañes, E., & Bustamante, S. (2023). *Somos Gamers* [Pódcast]. RNEaudio. Recuperado el 17 de febrero de 2025, de <https://www.rtve.es/play/audios/somos-gamers/>

Cáceres Barrios, A., & Doña, C. (2024). *Nuestra relación emocional con los videojuegos (S04E05)* [Episodio de pódcast]. En *Nivel Oculto*. YouTube. Recuperado el 17 de febrero de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=Gr77uAhMM68>

CNN Chile. (2013). *Los efectos que pueden tener los videojuegos violentos en los niños y jóvenes* [Video]. YouTube. Recuperado el 8 de enero de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=VEjL8INwxOE&t>

Crespo Cepeda, J. L. (2022–2024). *Quantum FM* [Pódcast]. YouTube. Recuperado el 10 de febrero de 2025, de <https://www.youtube.com/playlist?list=PLOPFAg4mOJ121VXIIfmMC8IcQP-L46uxm2>

González-Campos, A., Cortés, R., Cansado, J., & Gómez-Jurado, J. (2014–2025). *Todopoderosos* [Pódcast]. Apple Podcasts. Recuperado el 10 de febrero de 2025, de <https://pódcasts.apple.com/mx/pódcast/todopoderosos/id953023656>

Orlowski, J. (Director). (2020). *El dilema de las redes sociales* [Documental]. Netflix. Recuperado el 9 de noviembre de 2024, de <https://www.netflix.com/co/title/81254224>

La Pera Projects & TIBIA Collective. (2021–2022). *La sobremesa: Un pódcast de arte en español* [Pódcast]. Apple Podcasts. Recuperado el 10 de febrero de 2025, de <https://pódcasts.apple.com/us/pódcast/la-sobremesa-un-pódcast-de-arte-en-espa%C3%B1ol/id1596976696>

Riva, M., & López, R. (2024). *Nintendo: ¿Por qué dejó de ser el rey de los videojuegos? (37)* [Episodio de pódcast]. En *Chisme Corporativo*. YouTube. Recuperado el 17 de febrero de

Klingelhöfer, T., & Ruhrmann, G. (2020). *Media consumption (past 6 months)* [Gráfica]. En *Listen and read: The battle for attention*. Bookwire. Recuperado el 28 de enero de 2025, de https://www.bookwire.net/fileadmin/downloads/whitepapers/Listen_and_Read_EN.pdf

Segovia, M. (2023). *Somos Gamers* [Pódcast]. RTVE. Recuperado el 16 de febrero de 2025, de <https://www.rtve.es/play/audios/somos-gamers/2025>, de <https://www.youtube.com/watch?v=bko5VWxROgg>

7.4. Bibliografía complementaria

MagroPlay. (2020). *Tombo Survivor* [Videojuego]. Steam. Recuperado el 24 de febrero de 2025, de https://store.steampowered.com/app/1440510/Tombo_Survivor/?l=spanish

Spotify. (s. f.). *Spotify para pódcasters: Normas de la comunidad*. Recuperado el 9 de noviembre de 2024, de <https://soporte.spo.co/a/pag/artículo//spotify-para-podcas-comunidad--pautas/>