

LUDOMITOLOGÍAS

Bases conceptuales del mito y el (video)juego



Antonio José Planells

Víctor Navarro Remesal

Alfonso Cuadrado

Jan Gonzalo

Beatriz Pérez Zapata

Alexandra Samper

Patricia Trapero

Mateo Terrassa Torres

Alberto Murcia

Nuria Vidal

“Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)”, proyecto financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto con número de referencia PID2020-118776GA-I00

Índice

Introducción. Ludomitologías	4
Parte I. Marco general del mito	
1. Marco conceptual general	6
1.1. Mito, tema y mitologema: aspectos generales	6
1.2. El motivo y el mitema	8
1.3. Nociones de trascendencia e inmanencia mítica	11
2. Aproximaciones al mito	14
2.1. El funcionalismo	14
2.2. El estructuralismo	14
3. Metodologías de análisis de los mitos	20
3.1. Tematología	20
3.2. Mitocrítica	21
3.3. Mitoanálisis	23
Parte II. El mito en el juego, jugar al mito	
1. El mito en el juego, jugar al mito	27
1.1. Juego y ritual	27
1.2. Antecedentes: del debate ontológico al juego como marco de acción ritual	29
1.3. Del círculo mágico al mitojuego	33
1.4. Liminalidad, juego y ritual	35

2. Ideología, libertad y mundos posibles	39
2.1 Ideología y los modos históricos en el juego	40
2.2 Espacios de tensión y apropiación	43
2.3 Libertad dirigida	45
2.4 El juego como mundo	47
3. Mito y comunidades de jugadores	52
3.1 Definiciones y tipología de las comunidades	52
3.2 Aproximaciones al mito en las comunidades	54
Resumen y conclusiones	59
Bibliografía	63

Introducción. Ludomitologías

El proyecto “Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)”, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto con número de referencia PID2020-118776GA-I00, se plantea analizar la presencia e importancia del mito en el videojuego desde una doble vertiente: como actualización de un acervo cultural trascendente, compuesto de mitos clásicos que se reinterpretan en videojuegos contemporáneos, y como tejido mítico compuesto a partir de rituales lúdicos y elementos comunes que crean una nueva mitología para entender el presente, a través de la cual nuestra cultura negocia sus miedos y preocupaciones.

Ambos ámbitos, el mito trascendente y el mito inmanente, suponen dos caras de una misma moneda que se estudian en ámbitos de investigación separados y se unen en una última fase mediante herramientas de tematología comparada. Así, este proyecto pretende demostrar no sólo la vigencia de los mitos incluso en las formas más contemporáneas de cultura, sino la constante creación de nuevos referentes de estructura mítica para construir sentido a partir del mundo.

El informe que presentamos aquí ofrece la delimitación conceptual del mito y el juego y supone la determinación de las potenciales variables de análisis - los mitemas en la crisis del mito (Losada, 2015), los motivos narrativos (Orea Rojas, 2018), los parámetros de diseño libertad de acción dirigida y percibida en el juego (Navarro Remesal, 2016) o el marco del mundo ludoficcional (Planells, 2015) - y el establecimiento de los fundamentos del trabajo, junto con una primera aproximación a la praxis creativa y artística del videojuego contemporáneo.

La metodología aplicable a este primer hito de la fase es el meta-análisis de la literatura científica consignada en revistas de impacto y en repositorios reconocidos, así como un análisis detallado de las tendencias, saberes y discursos de los grupos de investigación nacionales e internacionales en el campo de los *game studies* o estudios sobre el juego digital en relación a las características de la estructura mítica. Esta metodología se usa para establecer los conceptos centrales del proyecto ante la mirada de posibles definiciones y perspectivas y para asentar las bases teórico-académicas sobre las que realizar posteriores discusiones.

Parte I. Marco general del mito

1. Marco conceptual general

Introducción

El mito es uno de los elementos centrales que vertebran tanto la dimensión política y social de las comunidades humanas como los marcos de comprensión y significación de su origen y destino. Además, los mitos han supuesto un sustento esencial en la psique individual, en la moral y en la praxis cotidiana. No obstante, resulta complejo encuadrar lo mítico, entendido como el relato-mundo y sus componentes, en definiciones operativas que nos permitan su posterior aplicación al ámbito del juego digital.

Por ello, en este primer bloque presentamos algunas notas definitorias que permiten anclar los principales conceptos teóricos, siempre en el marco comprensivo de las distintas perspectivas y corrientes autorales.

1.1. Mito, tema y mitologema: aspectos generales

El análisis de las variaciones de mitos y temas a través del tiempo y de las distintas culturas han constituido la base teórica de la literatura comparada. A lo largo de las distintas aportaciones de la teoría y crítica literarias (especialmente la estilística, el estructuralismo, la semiótica, la narratología, y la antropología) la mayoría de ellas coinciden en una serie de aspectos que resultan esenciales para nuestra investigación y que muestran una hibridez conceptual y una interrelación entre el mito y el tema al que no serían ajenas la posibilidad de análisis de los videojuegos como parte del esquema de autoría o el poder plantear un esquema de ludonarratología comparada. Estos aspectos se ordenen de mayor a menor nivel, atendiendo a la concreción discursiva -mitologema, mito, tema y motivo- siendo para este epígrafe los más relevantes el mito y el tema:

(1) A partir del trabajo de Fátima Gutierrez (2012a) sobre la obra de Durand podemos concebir el mitologema como toda pregunta que se plantea el hombre, carente de respuesta desde el razonamiento positivista y que Durand las reduce a cuatro: los misterios de la vida, la muerte, el amor y el sufrimiento. Para otros autores el mitologema se entiende como un complejo de material mítico que es continuamente revisado, plasmado y reorganizado (Jung y Kerényi, 2014). En todo caso, el mitologema es el modelo estructural que, enriquecido con elementos propios de una cultura, da origen al mito.

(2) La consideración del mito como reflejo de experiencias extremadamente ligadas a la construcción de arquetipos. Estos arquetipos son aquellos personajes que adquieren un significado simbólico al ser transmisores y agentes de las preocupaciones del ser humano. El arquetipo se vincula a una memoria colectiva que, en el caso de su traslación ficcional, se desarrolla de acuerdo con la reproducción y variación de las diversas cosmogonías orientales y occidentales.

(3) Los mitos evocan sentimientos e imaginación desarrollando temas que forman parte de la herencia colectiva de la humanidad de tal manera que “continúan siendo relevantes porque hay en ellos una resonancia de verdad sobre la experiencia humana compartida” (Shinoda 2012, pp.25-26). En todos los casos, se produce una relación con la construcción arquetípica de manera que su identificación depende de la construcción marcada por unos roles socioculturales donde los mitos actúan como herramientas de comprensión interna.

(4) Los temas pueden considerarse como las variaciones que se establecen en cada producto cultural de acuerdo con el seguimiento o transgresión de las situaciones de la acción y de la dialéctica de personajes (Trousson, 1981 en Naupert 2001, p. 89), en los que se tienen en cuenta el peso específico de cada uno de ellos. Siguiendo la propuesta de Naupert, los elementos constantes serían los elementos macrotextuales del análisis comparatista de las constelaciones motívicas, las variaciones respecto al modelo original serían los elementos micro o intertextuales de las mismas.

(5) El motivo se liga a una parte estructural de la narración que imprime su movimiento y dirección de tal manera que los motivos son situaciones generales y/o universales identificables cuyo desarrollo se realiza en el siguiente epígrafe del documento.

A partir de estas precisiones, cabe tener en cuenta que los distintos productos culturales van evolucionando a lo largo del tiempo de tal manera que éstos deben analizarse en su contexto de producción (Trocchi, 2002). Este proceso evolutivo da lugar a la renovación de mitos y temas con características propias articulando discursos universales susceptibles de ser transformados en nuevos contextos creativos y de significación que siempre apelan a patrones reconocibles (Sanders 2016, p.57) a través de procesos que se refieren a su adaptación, su reapropiación o su migración. Igualmente, este proceso implica la elección por parte de los creadores de elementos que remiten en distintos grados a los materiales originales (Cioranescu 1964, pp.73-99), ofreciendo propósitos narrativos de acercamiento a las audiencias a través de un conocimiento cultural compartido o, como apunta Sollors (2001,60), “las cuestiones principales para la temática, a estas alturas, no se puede centrar en qué es un tema, sino en cómo lo encontramos en un texto”.

Así, resulta remarcable el extremo carácter intertextual y transdisciplinar en los objetos de estudio a los que no son ajenas las relaciones interartísticas de manera que no puede obviarse su confrontación y complementación con otros discursos sociales y culturales con los que mantienen una compleja red de interrelaciones (Pageaux, 1994 en Naupert 2001, pp.30-31). De este modo, la interrelación artística es la base para establecer esquemas de trans(inter)textualidad entre temas y tipos a los que no son ajenos ni el número de productos que el investigador utilice para su comparación (Guillén, 1985) ni la incidencia del imaginario colectivo o el conocimiento cultural compartido que rodea al mito/tema desarrollado o analizado. A ello debe unirse la competencia del lector/espectador/jugador en la interpretación de los elementos narrativos ofrecidos por los distintos productos culturales. En este sentido, resulta imprescindible la referencia al concepto de apropiación apuntado por Sanders (2016, p.35) que tiene como base la transformación de un texto —en el sentido más amplio del término— en un nuevo producto cultural donde ambos se yuxtaponen exigiendo, para su decodificación, la participación del lector/espectador/jugador.

1.2. El motivo y el mitema

El motivo literario ha sido un elemento narrativo al que se le ha prestado atención por parte de numerosos teóricos y analistas, pero como señala Enrique Margery Peña “el “motivo” ha llegado en literatura a constituir la denominación de cualquiera unidad de la textura significativa o formal de la obra literaria con la única condición de que ella posea una manifestación iterante ya en el plano individual, generacional o diacrónico. Como resulta obvio, un elemento de estas características dista en mucho de ser efectivamente operativo en cualquier enfoque en el que él se inserte” (Margery Peña, 1982). Es decir, el motivo sigue siendo un elemento que dista de llegar a tener una definición consensuada y sólo se admite como denominadores comunes su carácter de unidad mínima y su reiteración, la capacidad de presentarse varias veces en una obra o en obras distintas de un mismo o varios géneros y a lo largo del tiempo.

Algunos autores, como Frenzel (1980), ven en el argumento la melodía completa, y en el motivo un mero acorde o, en una lectura más narratológica, la distinción entre la acción desarrollada o el planteamiento de una acción con posibilidades de desarrollo diversas. Orea Rojas (2018) también ve en el motivo un origen musical al vincularlo con la repetición de un elemento musical que deriva del tema general. Desde una vertiente estrictamente literaria, para Kalinowska (1972) el motivo literario constituye un elemento mínimo del texto que, sin embargo, ya tiene significado por sí mismo. En este sentido, es autónomo, es decir, es una unidad completa que funciona como idea conductora, pero al mismo tiempo proporciona el fundamento estructural límite para la obra donde aparece. Su componente ideal es un esquema conceptual típico, el cual, merced a esto, puede aparecer repetido en obras variadas y diversas a partir de la abstracción del motivo, alcanzada a partir de la generalización del mismo. Es precisamente por esta generalización y abstracción que el motivo puede transitar por distintas fronteras culturales (Pimentel, 1990). Se puede observar hasta ahora que el motivo:

(1) Se identifica porque se enlaza con el tema y a partir de éste se genera una acción o un carácter representativo del mismo.

(2) Se manifiesta repetidamente, tanto al exterior, como en ocasiones al interior del texto.

(3) Se define por su lugar de aparición en la obra, por el tipo de motor de acción que representa dentro de ella, por su significación en relación con la trama y por su importancia como guía elemental de la acción del texto.

Por supuesto que el análisis de los motivos no da por sí el tema general de la obra, ni la unión de varios motivos equivale a la trama total. Es una mala interpretación de los motivos el pensar que al acumularlos se puede obtener el tema como la suma acumulada de dichos motivos, como si de una operación aritmética se tratase (Anderson Imbert, 2007). Sin embargo, el estudio de los motivos sí permite apreciar la correlación de elementos fundamentales en la temática del texto. Sobre todo, el motivo literario permite establecer comparaciones precisas entre las temáticas de textos diferentes. También es un error habitual confundir el motivo con el tema. El tema es un contenedor, un campo semántico, más abstracto aún y superior porque no presenta situaciones concretas. En cambio, el motivo solo aporta materiales potencialmente temáticos que se orientan finalmente hacia un tema u otro por el conjunto, por la estructura final, el argumento narrativo. Por ello, el motivo plantea unos personajes en una situación, es un núcleo de acción pero que también puede contener rasgos que lo caracterizan como, por ejemplo, objetos o espacios, entre otros. A su vez, y atendiendo a la interrelación de motivos, estos pueden integrarse junto con otros en un argumento en igualdad de peso narrativo o bien predominando unos sobre otros. De ahí que puede hablarse de motivos principales y secundarios.

En todo caso, y más allá de la cuestión estructural, la naturaleza universal e imperecedera del motivo se sustenta en el contenido simbólico que materializa en su fórmula. Así, Frenzel (1980) dice que el motivo posee una tensión psíquico-espiritual, gracias a la cual mueve y provoca la acción, y Viesielovskii (2014) señala que los motivos son realidades extraliterarias y pertenecientes al dominio de la etnografía o de la antropología. Ambos autores plantean caminos para ahondar en el núcleo del motivo, su valor no se extrae de una mera fórmula narrativa que se repite sino por un material simbólico universal que viene más allá de lo literario.

De una manera similar al motivo emerge, en el campo del estructuralismo, la noción de mitema para referirse a la unidad irreductible del mito (Lévi-Strauss, 1955) o a la unidad semántica más pequeña del mismo (Durand, 1993) que aparece señalada por las redundancias del texto (Durand, 2003). Cabe señalar que la distinción entre Lévi-Strauss y Durand es notable: para el filósofo francés, el mitema debe entenderse de manera extensiva e incluye, dentro de los mitemas, elementos como objetos emblemáticos (por ejemplo, la espada del Rey Arturo), o estructuras arquetípicas como actos, situaciones narrativas (Durand, 2013, p.36).

Por otro lado, para Losada (2015), se requieren al menos dos mitemas relacionados de una manera específica para que se sustente la creación de un mito, evitando el riesgo de confundir el mitema con la categoría de tema. La simple reiteración temática no lo convierte en un mitema sino que solo sucede cuando “un tema pertinente interviene en la configuración básica de un mito singular” (Losada, 2015, p.35).

De este modo, la relación operativa y normativa entre mitemas constituye el sustento básico sobre el que se edifica el mito y, por ende, también permite establecer comparaciones entre mitos limítrofes y familiares (mediante, por ejemplo, la llamada “copolosición de mitemas” (Losada, 2015)). Es más, los mitemas son tan relevantes como piezas invariantes del edificio mítico que su alteración conlleva la crisis del mito en distintos grados; una modificación relativa de los mismos conlleva una simple distorsión donde el mito aún es reconocible, una inversión de sus elementos conlleva la subversión, alterando la apariencia pero no la esencia del mito y, finalmente, una modificación absoluta o supresión de elementos nucleares acarrea desde su difícil identificación a su desaparición, transformación o desmitificación (Losada, 2014, p.44).

1.3. Nociones de trascendencia e inmanencia mítica

La noción de mito no es pacífica. Por un lado, puede entenderse como una historia sobre las hazañas de seres sobrenaturales (Eliade, 1999, pp.13-14) que se transmite mediante la tradición y el ritual (Kerényi y Jung, 2004, p.17). Por otro lado, el mito también puede concebirse “no

únicamente como las grandes historias o las hazañas de los héroes, sino como cualquier historia que pueda trascender, ser repetida, dar lugar a nuevos relatos o incluso ser el origen de nuevos mitos.” (Martínez García, 2017, p. 29). Estas dos definiciones nos permiten delimitar el mito desde dos perspectivas que suelen ser antagónicas: la visión del mito como relato trascendente basado en lo sobrenatural y en el tiempo primordial y la visión del mito como hecho inmanente vinculado a un contexto cultural específico. hoy o *los mitos en el presente* y los relatos inmanentes hoy o *los mitos del presente*.

La dimensión trascendental destaca el sentido mítico y el retorno a las preguntas esenciales de la Humanidad, su origen y su destino (Brunel, 1999). Recordemos que para Elíade el mito designa una “historia verdadera” para una comunidad porque es “sagrada, ejemplar y significativa”, y por ello proporciona modelos de conducta humana y confiere significación y valor a la existencia (1962). Este es también el sentido aristotélico de *Mythos* y su distinción con la mimesis de orden historicista y científica. En este caso, “el poeta no es compositor de versos, sino de fábulas (mythos), a partir de diversos elementos que dan explicación de la lógica de la acción humana” (Abellán-García Barrio, 2020 , p.9),

Los grandes mitos del pasado reverberan en los textos modernos mediante un proceso de repetición (Bolter y Grusin, 1999) donde el mito emerge como cierre del círculo que comienza con los arquetipos, continua con los temas y se singulariza en los símbolos (Losada, 2010). Los mitos en el presente suponen una interpretación moderna de lo trascendente, del *Homo Symbolicus* (Cassirer, 1979), en el ecosistema mediático.

Por otro lado, la visión inmanente del mito establece como eje central de su concepción el vínculo social, político y cultural que más allá de entenderse como una mera reiteración mítica modificada por el contexto cultural se concibe en realidad como una nueva génesis mítica. Así, desde esta perspectiva, el mito no solo puede transitar y mutar entre períodos históricos sino que también puede nacer en un contexto específico. Esta será la aportación que hará Barthes (1999) en su célebre *Mitologías* al considerar el mito como una infinidad indeterminada y cambiante de representaciones sociales basadas en una relación de deformación. Para el semiólogo francés, el mito nace de la lengua y de la comunión entre un proceso social efímero y la deformación individual y

social de una realidad profundamente ideológica. Desde la inmanencia, y según Barthes, la pregunta esencial es: ¿Existen mitos propios de nuestro tiempo, al margen de los sancionados por la mitocrítica tradicional? Barthes lo desarrolla a partir de una imagen en la portada de la revista Paris Match.



“Veamos otro ejemplo: estoy en la peluquería, me ofrecen un número de Paris Match. En la portada, un joven negro vestido con uniforme francés hace la venia con los ojos levantados, fijos sin duda en los pliegues de la bandera tricolor. Tal el sentido de la imagen. Sin embargo, ingenuo o no, percibo correctamente lo que me significa: que Francia es un gran imperio, que todos sus hijos, sin distinción de color, sirven fielmente bajo su bandera y que no

hay mejor respuesta a los detractores de un pretendido colonialismo que el celo de ese negro en servir a sus pretendidos opresores. Me encuentro, una vez más, ante un sistema semiológico amplificado: existe un significante formado a su vez, previamente, de un sistema (un soldado negro hace la venia); hay un significado (en este caso una mezcla intencional de francesidad y militaridad) y finalmente una presencia del significado a través del significante.” (Barthes, 1999, p.112).

Este ejemplo muestra, pues, una estructura del mito que “resulta de un solapamiento parcial: sobre la base del sistema semiológico primario de la lengua (signo como asociación de sentido pleno entre significante lingüístico y significado o concepto), se edifica un sistema semiológico secundario donde el nuevo signo es la asociación de un nuevo significante (el signo del primer sistema semiológico) y un nuevo significado o, dicho con otra terminología, donde la asociación de una forma (segundo significante) y un concepto (segundo significado) origina una nueva significación” (Losada, 2016, 127)

Los lenguajes del mito



FUENTE: R. Barthes (2000). *Mitologías*. Barcelona: Siglo XXI, p. 206.

Así, el mito hoy es una consecuencia de “la mistificación que transforma la cultura pequeñoburguesa en naturaleza universal”. Por todo ello, esta la visión concibe el mito como “el resultado de un proceso efímero, individual y social de deformación de la realidad, proceso por definición inmanente y, también por definición, relativo, pues se refiere a la conciencia social e histórica” (Losada, 2020).

A diferencia de la inmanencia, la postura trascendente representada por Mircea Eliade o Pierre Brunel, entre otros, ve en el mito un relato sobrenatural (casi siempre sagrado) que se genera in illo tempore, el tiempo primordial. En opinión de Brunel, el estudio de los nuevos “mitos” en la concepción barthesiana solo interesa porque desvela cómo estos nuevos “mitos” se construyen o se fabrican “al modo de los mitos clásicos”, como “residuos de los mitos antiguos”. Los “mitos” nuevos son un instrumento, un campo de prácticas para entender mejor los grandes mitos, no son propiamente mitos; su carácter mítico es delegado, son mitos postizos (Losada, 2015).

2. Aproximaciones al mito

2.1. El funcionalismo

Según Bronislaw Malinowski (1974) el mito no se concibe pues como una simple fantasía o un proceso de ensoñación más o menos místico, sino una realidad que se vive y que sirve de fundamento para la cohesión de la comunidad. Una realidad que, lejos de operar en el campo de la veracidad científica, habilita el retorno de un tiempo primordial (en conexión con los postulados de Eliade) en el que se encuentran las respuestas a las principales necesidades de orden religioso y moral, pero también organizativas y prácticas. Por ello, los mitos poseen una función social, y sólo son inteligibles a través de ésta; de esta posición de partida puede colegirse la importancia concedida por los funcionalistas al estudio del mito "en vivo", en tanto que tal función social de los mitos sólo puede ser apercibida desde un contacto estrecho y directo con los miembros de la sociedad a estudiar. Desde el funcionalismo, el mito no tiene explicaciones abstractas o metafísicas. Son consideradas como un credo que codifica el sentir y actuar sociales, siendo su función la de reforzar la cohesión social y la unidad funcional del grupo, presentando y transmitiendo, de forma amena, agradable y, sobre todo, fácil de recordar y de transmitir de generación en generación, el orden tradicional de las instituciones y las conductas. Los mitos cubren, pues, importantes facetas de la vida humana, tanto en el plano social (satisfacen la necesidad general de regularidad, de estabilidad y de perennidad de las formas de existencia que caracterizan la sociabilidad humana), como en el plano personal (permiten a los miembros del grupo el adecuar sus reacciones unos a otros, al aceptar todas determinadas normas y reglas comunes).

2.2. El estructuralismo

El estudio de los mitos desde la perspectiva del estructuralismo se cimienta en el trabajo de Claude Lévi-Strauss. Aunque existan otras perspectivas estructuralistas o estudios afines a esta posición,

como en el trabajo de Losada, los elementos teóricos suficientes para el acercamiento al mito desde el estructuralismo están en Lévi-Strauss. Encontramos esta perspectiva estructuralista en Lévi-Strauss repartido a lo largo de su *corpus* teórico. Por su relevancia destacamos *Antropología Estructural* (1987), *Mito y Significado* (1987) o “Lo Crudo y lo Cocido” (1971), así como todas las *Mitológicas*.

El estructuralismo pretende entender cómo se relacionan los elementos que constituyen el relato mitológico. Esto, a su vez, sirve para entender el funcionamiento de las estructuras lingüísticas alojadas en nuestra mente o la manera en la que nuestra mente opera mediante estructuras lingüísticas. Según el estructuralismo, si estudiamos la relación de estos elementos lingüísticos internos se podrá entender cuál es la estructura que los sostiene y, de este modo, desentrañar el significado que transportan estas estructuras, por así decirlo. Esto puede aplicarse tanto al mito como al lenguaje, pues, desde la posición de Lévi-Strauss no parece haber diferencia entre uno y otro. Dicho esto, y contrario a lo que se suele pensar, el estructuralismo no es una máquina de decodificar significados alojados en los depósitos de los relatos. Su función, si la tiene, es comprender, a través de las transformaciones de las estructuras, cómo emerge el significado tanto de los mitos como de la lengua misma.

Para Lévi-Strauss (1987 bis) el estructuralismo tiene un carácter científico. La ciencia tiene dos métodos de proceder: reduccionismo y estructuralismo. El primero trata de reducir lo complejo a lo sencillo para proceder a su estudio; el estructuralismo científico, por el contrario, propone que esa reducción es imposible y trata de entender un fenómeno por la manera en la que se relacionan las partes de ese sistema. El estructuralismo, así, busca lo invariable entre diferencias superficiales. El estructuralismo de Lévi-Strauss sigue esta idea: atender a lo que permanece en el tiempo del relato y descartar todo aquello que sea contingente.

La relación entre método científico y el estructuralismo de Lévi-Strauss es un fenómeno que no se limita a asumir que para explicar un fenómeno hay que entenderlo de una manera holística en la que se atiende a lo invariable. Éste también plantea que la mente humana se estructura de manera “científica” en su forma de dar sentido a la realidad. Con lo que llama “pensamiento salvaje”

considera que el ser humano busca el significado en lo que le rodea con los elementos de los que dispone. Es “salvaje”, podríamos decir, porque no ha sido aún domesticado por una metodología científica que acaba imponiéndose por ofrecer mejores explicaciones sobre el significado de lo real. En Lévi-Strauss podemos encontrar que el pensamiento salvaje está relacionado con la elaboración de relatos mitológicos. Si seguimos esta idea, se puede afirmar que el mito es un antecedente del pensamiento filosófico racional, que a su vez asienta las bases de la metodología científica contemporánea.

El estructuralismo de Lévi-Strauss es deudor del estructuralismo lingüístico de Ferdinand de Saussure. Para ambos los signos serían los elementos mínimos del lenguaje. Al estudiar estos signos en su relación los unos con los otros emerge el significado. Desde la perspectiva estructuralista, los significados no están en la palabra misma, sino que son estructuras mentales (conceptuales) que no refieren a ningún elemento externo a la propia mente. Estas estructuras significan y existen como tales debido a la relación que los significantes (los signos que se hacen presentes en la escritura o en el habla) establecen entre sí. El estudio filológico de una palabra (de un signo) como “árbol” no aportaría nada para entender de qué se trata: el carácter histórico (diacrónico) del significado de la palabra, el uso que se le ha dado a lo largo del tiempo, solo sirve para entender que las estructuras que sostienen la palabra son dinámicas, pero no nos dicen nada del significado de la palabra en su uso. Desde la influyente posición del estructuralismo de Saussure, el significado emerge en lo sincrónico, es decir, en el habla donde se está usando ese concepto que, a su vez, se aloja en una red más general de conceptos que permiten que surja un significado.¹ La lengua es la estructura del sistema lingüístico. Aunque tiene un carácter dinámico visto a lo largo del tiempo, la estructura es estable y total en tanto en cuanto en la lengua se establecen las reglas por las cuales la combinación de sus elementos permiten la emergencia del significado. Desde una perspectiva heideggeriana (que poco o nada tiene que ver con el estructuralismo) podemos decir que nosotros no hablamos una lengua, sino que es la lengua la que nos habla a nosotros.

¹ Algunos textos de Lévi-Strauss aseguran que él habla tiene un carácter diacrónico, lo que añade confusión a un asunto ya de por sí confuso. Esto es debido a que para Lévi-Strauss y algunos de sus seguidores, el lenguaje tiene la doble característica de ser sincrónico y diacrónico.

En el estudio de lo mitológico de Lévi-Strauss hay algunos cambios con respecto a la tradición de Saussure. Respeto la idea de carácter dinámico y estructuras estables de la lengua y se da a entender implícitamente que no somos propietarios de la lengua, en cambio, Lévi-Strauss considera que el significado no surge en lo sincrónico; prueba de ello es el mito, pues ahí se da la conciliación entre lo diacrónico y sincrónico. Esto resultará fundamental para comprender cómo se producen los cambios en la estructura del mito y la manera en la que surge el significado del mito. Comentaremos algo al respecto más adelante, pero antes conviene atender a qué se quiere decir con “significar”.

El significado es inconcebible sin orden. Según Lévi-Strauss: “Significar significa la posibilidad de que cualquier tipo de información sea traducida a un lenguaje diferente. No me refiero a una lengua diferente, como el francés o el alemán...[sino que es] la traducción que se espera de un diccionario: el significado de la palabra a través de otras palabras que, en un nivel ligeramente diferente, son isomórficas con relación a la palabra o a la expresión que pretende percibir... Hablar de reglas y de significado es hablar de la misma cosa” (Lévi-Strauss 1987 bis). En este sentido, Lévi-Strauss está proponiendo que el mito ejerce como un diccionario para la realidad. Es un método en el que se pone en orden los elementos de la existencia que carecen de orden, como son las tensiones existenciales que el humano percibe en su día a día. Por otro lado, el intento de conciliar las ciencias de la naturaleza con la lingüística lleva a Lévi-Strauss a asumir que en la metodología científica está la clave de la conciliación entre opuestos irreconciliables, como son el mundo objetivo y la experiencia subjetiva del mundo.

No hay que entender el mito como un depósito de significados, sino que son estructuras que se materializan en quién lo escucha, como sucede con el oyente de una pieza musical. Del mismo modo, al igual que le sucede a los signos de una lengua, el mito no tiene significado en sí mismo, sino que surge de su relación con el resto de mitos: la suma total de sus variantes a las que se le pueden añadir, incluso, las “interpretaciones” que se hacen de los mitos, como es el caso de la que le da Sigmund Freud a Edipo.

Si las unidades mínimas de la lengua son los signos, para el estructuralismo Lévi-Strauss se considera que los elementos mínimos que establecen las relaciones entre sí para la emergencia del significado del mito son los “mitemas”. Sin embargo, la fuerza del “mitema” se desarrolla en el trabajo de Gilbert Durand, pues Lévi-Strauss se detiene poco en este término, que no parece interesarle demasiado y prefiere la expresión “esquema”. Si Lévi-Strauss no hace hincapié en estos elementos mínimos es porque considera que son las frases que se profieren durante la exposición de un mito los elementos mínimos. Por lo tanto, para Lévi-Strauss el “mitema” no son elementos que se repiten en diferentes mitos. Otros autores, como el mencionado Durand, han venido a señalar que los mitemas son elementos constitutivos que aparecen en diferentes mitos de distintas culturas y que establecen relaciones estables entre sí, lo que permite que emerja el significado del mito. Visto así, los mitemas son “frases cortas que enlazan las secuencias esenciales del relato”.

El mitema, por tanto, no puede ser una herramienta precisa para entender el mito, si seguimos a Lévi-Strauss, dado que esto implicaría ir examinando sus frases una por una tratando de encontrar un sentido que dé significado al mito. Para el antropólogo francés, el significado emerge de la totalidad del relato hecho relato *en el momento de la enunciación*. entonces, ¿cómo identificamos estos elementos “estables”? La forma correcta de hacerlo sería buscar ese mismo relato en diferentes culturas e identificar qué permanece y que ha sido cambiado. El mito funciona así como la “particularidad del habla”: esta permite variaciones de la lengua, aunque está siempre esté ordenada por su propia estructura, es decir, las reglas que la constituyen. El mito opera igual: cada cultura cuenta los mitos de manera diferente, sin embargo, existen elementos que permanecen. Cómo se entrecruzan estos elementos es lo que permite al antropólogo elaborar una teoría sobre el significado del mito.

Dicho esto, el estructuralismo de Lévi-Strauss diverge en dos corrientes diferentes, una que considera que el mito emerge de los mitemas y de cómo se relacionan entre sí; la otra, cree que solo al enunciarse el mito se pueden estudiar sus elementos estables, y son estos elementos los que nos dan pistas de la estructura del mito (pero no son los elementos claves sobre los que se elaborará el mito). Ambas posiciones podrían ser reconciliables, pero suponen una diferencia metodológica fundamental a la hora de investigar el mito.

El estructuralismo de Lévi-Strauss, como mencionamos, no está interesado en la existencia de estos mitemas, sino que elabora el estudio del mito desde lo invariante que surge sólo cuando el mito se hace mito en el acto de habla. El símil que utiliza Lévi-Strauss para explicar a qué se refiere es traído desde la música. El sentido de un mito es como la armonía, ésta emerge cuando se contempla “el todo”.

“Si intentamos leer un mito de la misma manera que leemos una novela o un artículo, es decir, línea por línea, de izquierda a derecha, no podremos llegar a entenderlo, porque lo debemos aprehender como una totalidad y descubrir que el significado básico del mito no está ligado a la secuencia de acontecimientos, sino más bien, si así puede decirse, a grupos de acontecimientos, aunque tales acontecimientos suceden en distintos momentos de la historia. Por lo tanto, tendríamos que leer el mito aproximadamente a como leeríamos una partitura, dejando de lado las frases musicales e intentando leer la página entera” (Lévi-Strauss 1987).

En el mito (como en la música en su ejecución o el habla con la lengua) se hace efectivo algo que, en teoría, parece imposible: reconciliar lo sincrónico y lo diacrónico mediante el habla. Sincrónico en tanto que la lengua es algo estático, con unas normas identificables por la comunidad, que ordena el lenguaje; diacrónico en tanto que las estructuras que se expresan en el habla tienen un carácter temporal: son el pasado, se hacen presente y se proyectan al futuro. Además, lo diacrónico también señala que estas estructuras se alteran al enunciarse. Es decir, cada vez que se habla se está alterando ligeramente las reglas que estructuran la lengua. Del mismo modo, cada vez que se enuncia un mito, las reglas que estructuran el orden de sus significados son alteradas, aunque este cambio sea mínimo, se produce. Pensemos en una partitura que es interpretada por dos músicos diferentes: aunque parece que suenan igual, estas son diferentes. Imaginemos a un actor que interpreta a Hamlet todas las noches en un teatro: aunque es el mismo texto, cada noche es un Hamlet diferente porque interpretar el texto nunca se ejecuta exactamente igual. El mito tiene una “doble estructura a la vez histórica y ahistórica, explica que el mito pueda pertenecer simultáneamente al dominio del habla y al de la lengua” (Lévi-Strauss 1987).

No hay un mito "original" del que sus diferentes versiones son "copias". La estructura mítica tiene un componente dinámico dado el carácter diacrónico y contingente. De esta manera, para que su estructura profunda emerja debemos mirar el aspecto diacrónico (histórico) del mito, pero siempre desde lo sincrónico del acto de habla-lengua. El mito, como la lengua, no tiene autor: "Si el mito posee un origen individual, su producción y transmisión se hallan exigidas y determinadas socialmente, razón por la cual su consecuencia quedará indicada en su resocialización. Dicho de otra manera, el mito no posee autor, pertenece al grupo social que lo relata, no se ajusta a ninguna transcripción y su esencia es la transformación. Un militante, creyendo repetirlo, lo transforma" (Arrubarrena, en el prólogo a *Mito y Significado*).

3. Metodologías de análisis de los mitos

3.1. Tematología

La tematología se adscribe a la tradición literaria y textual, razón por la que la comparación de textos o la literatura comparada se ha constituido como disciplina (Pimentel, 1993; Rodríguez-Sánchez de León, 2012). Se trata de la agrupación de textos literarios temáticamente. Como metodología de análisis textual, pivota alrededor de temas y motivos que “[...] como filtros, seleccionan, orientan e informan el proceso de producción de los textos literarios” (Vaquerizo, p. 215). Frenzel, en Naupert (2003, p. 47), explica qué es un tema y un motivo, de la siguiente manera:

“[...] mientras que el tema resulta ser "una caracterización de significado más general de las partes individuales o del todo, si acaso del sentido central o de la idea de una obra, formulada en abstracto, aunque relacionada con el contexto del sujeto, en donde según la estructura textual éste se puede desprender en diferentes niveles de significado o grados de validez"”

“[...] el motivo es una unidad pequeña, un conjunto cerrado en sí mismo, que se repite y que guía el texto, "la representación esquematizada (de uno o más elementos) de sucesos, situaciones, personajes, objetos o espacios";

El grueso de la investigación en el ámbito de temas y motivos trata de clasificar y rastrear la evolución de los mismos en la historia literaria, así como de trazar la relación de éstos con la *“historia de las ideas”* (Pimentel, 1993). No obstante, en la aproximación tematólogica también existen notables discrepancias. Así, por ejemplo, a principios del siglo XX, se rechaza el positivismo como enfoque comparativo por su falta de adecuación en los resultados obtenidos para la historia de la literatura (Rodríguez-Sánchez de León, 2012) mientras que otros autores como Galley (1903) apuntan que el conocimiento de los temas, en cambio, sí permite la inferencia científica.

La tematología ha sido utilizada, como aproximación académica, para delimitar y analizar las estructuras y usos de los motivos generales en la literatura (por ejemplo, cómo la bajada a los infiernos puede desarrollarse literalmente, a través de la brujería o como viaje del héroe), pero también para establecer su relación con los arquetipos y mitos (por ejemplo, cómo un motivo como la venganza puede relacionarse con el arquetipo de la madre terrible, como es el caso del mito de Medea). A su vez, también ha sido útil para comprobar cómo estos motivos o temas pueden centrarse en estructuras concretas dependiendo, a veces de los géneros —literarios o audiovisuales— y de la idea de autoría. Además, el acercamiento desde la tematología no se ha limitado al contexto literario, sino que ha encontrado también en otras manifestaciones artísticas un fértil campo de trabajo como es el caso del cine (Balló y Bergala, 2016) o la televisión (Sahagún & Blanco, 2019).

3.2. Mitocrítica

Gutiérrez (2012b), en su fundamentación teórica de la mitocrítica, sitúa los orígenes del término en la obra de Durand (1960), “*Les structures anthropologiques de l’imaginaire*”. Dicha obra, según la autora, bebe de la tradición psicoanalista de finales del s.XIX, con las primeras aproximaciones científicas a la imagen y al imaginario. Sería a partir de aquí que distintas corrientes sociológicas, antropológicas y filosóficas van integrando, a lo largo del tiempo, el fenómeno del imaginario y la representación simbólica del mismo en el contexto social, cultural, político y como base misma del pensamiento y la consciencia humana. Nacería, así, el estudio del mito como fenómeno y base de las realidades que conocemos.

Por otro lado, según Gutiérrez (2012b), se unen al análisis del imaginario y el mito la obra artística en general, y en particular la crítica literaria, que se verían impactadas por postulados estructuralistas ya hacia 1950. Durand en 1960 (de nuevo en “*Les structures anthropologiques de l’imaginaire*”), formalizaría como método de estudio de la imagen el estructuralismo figurativo, que más adelante se llamaría mitocrítica: método que estudia la palabra y el signo, sin apartarlo de la estructura (imágenes, figuras o simbolismo) que le otorgan sentido.

En el ámbito de la crítica literaria la mitocrítica busca, analiza e interpreta la estructura de la obra para dotarla de simbolismo, tal como se hace con el análisis del mito. La mitocrítica es, de este modo, un método de análisis que saca una lectura crítica de una obra a través de: (1) descubrir las redundancias (los mitemas o unidades mínimas de significación) de la estructura de la obra después de agrupar las imágenes (los símbolos), (2) interpretar la situación de los personajes, en el entorno y su evolución, y (3) analizar simbólicamente la narración (el relato) a través de su semántica.

Más allá del uso del método en el ámbito de la literatura, la mitocrítica es aplicable en otros ámbitos artísticos como la pintura - empleada inclusive por el mismo Durand (1993) -, el cine (Martínez-García y López-Aguilar, 2019; Anaz, 2015), las series (Fedele, Planells-de-la-Maza y Rey, 2020), o en el ámbito del videojuego (Garin-Boronat, 2009). Por otra parte, la mitocrítica también se ha empleado en otras fuentes de proyección simbólica (Gallego-García, 2012), como la imagen digital (p.e. Martínez-García, 2017) o la publicidad (p.e. Gómez y Serrano, 2010).

Del trabajo de Garin-Boronat (2009), con la aplicación del método en el ámbito del videojuego, se destaca una nueva dimensión que la naturaleza interactiva del videojuego añade al análisis del mito y es el hecho de que el medio permite accionar el ritual (un dromenon o ritual jugable, al que apuntaba Huizinga en 1943), lo cual no permite aisladamente el relato escrito, el carácter icónico-pictórico de la imagen o del registro audiovisual. El videojuego le devuelve al mito las tres variables que apuntala Durand (1993): la construcción de la narración (el relato), la representación en imagen y sonido (el icono) y la ejecución del relato (el rito). Sin embargo, las reglas del juego, en este caso, limitan la ejecución y conducen el “flujo de la experiencia ficcional” (Juul, 2005; citado en Garin-Boronat, 2009, p. 101).

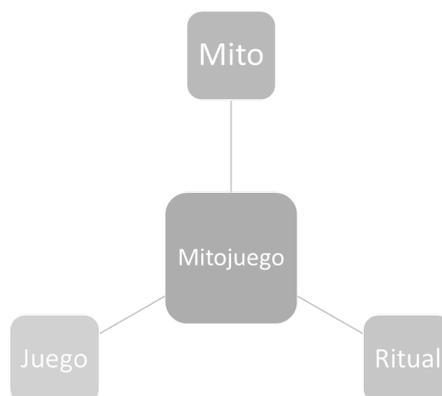


Figura. Relación entre mito-ritual-juego. Fuente: elaboración propia a partir de Garin-Boronat (2009)

Garin-Boronat (2009) aplica un análisis mitocrítico a *The Legend of Zelda* - saga de juego desarrollado y distribuido por Nintendo de la mano de los diseñadores Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka. El autor destaca la transposición del mito en la obra sin necesidad de convertir el videojuego en una copia estereotipada del mito (como sucedería con videojuegos como *God of War* - del desarrollador Santa Monica Studio y del publisher y distribuidor Sony). El autor identifica, en la saga de *The Legend of Zelda*:

- Relación mitocrítica con la narración (el relato):
 - La afinidad estructural con la narrativa artúrica del proyecto literario de Chrétien de Troyes
 - La similitud entre la reflexión propuesta en el juego sobre la relación del héroe con el tiempo y “las caras del tiempo” de Durand
 - La génesis heroica del protagonista de la saga (Link), es vinculada con la reencarnación del héroe de Rank (1991)
- Relación mitocrítica con el aspecto audiovisual (el icono):
 - El autor destaca cuentos y mitos que entran en diálogo con el aspecto gráfico de las diferentes entregas de la saga (desde el cell-shading, hasta estéticas más realistas).

- Relación mitocrítica con el rito:
 - El autor compara el carácter preliminar (separación de un mundo anterior), liminar (estado de margen) y postliminar (la agregación al nuevo mundo) por las que pasa el protagonista de la saga, con las fases de iniciación, nacimiento y renacimiento en sociedades secretas de Elíade (1972; 1999; 2001).

3.3. Mitoanálisis

El mitoanálisis, por su parte, amplía el alcance de la mitocrítica, buscando los mitos patentes y latentes que sustentan una misma época cultural, convirtiéndose en un análisis socio-histórico de la obra (Gutiérrez, 2012b). Es decir, el análisis se sustenta no solo en la obra a analizar, en su forma y sus temas, sino en un cúmulo de obras paradigmáticas de la época cultural en la que se sitúa el análisis.

El primer paso del mitoanálisis es, por lo tanto, la mitocrítica, y, sobre los mitemas que surgen del análisis mitocrítico de la obra, se le añaden los mitemas que surgen de textos y otras obras de diferentes disciplinas artísticas representativos del momento cultural en el que la obra (la principal y a analizar) fue creada. De esta manera, se pretende detectar los mitos de la época (estructuras figurativas de los mitos del momento) y las cuencas semánticas (forma de entender el mundo en un momento cultural determinado que se pone de manifiesto a través del estilo, la estética, etc. de las obras) (Durand, 1984).

Durand establece un conjunto de características comportamentales de las cuencas semánticas denominadas metáforas potamológicas,² y que pueden concretarse en las siguientes etapas evolutivas:

² La potamología es la ciencia que estudia los ríos y su comportamiento, por lo que las metáforas potamológicas son formas de denominar el comportamiento de las cuencas semánticas.

- Las Arroyadas: corriente que se forma en un momento cultural caracterizado por grandes sucesos sociales, científicos y/o culturales, y que en ocasiones bebe de una cuenca semántica lejana.
- La División de Aguas: cuando una arroyada se divide en diferentes corrientes (fase de negociación y enriquecimiento de los movimientos culturales).
- Las Confluencias: momento en el que un mito de la civilización recibe apoyo o se forma por afluentes que enriquecen la visión del mundo en una época cultural concreta.
- El Nombre del Río: cuando un mito, personaje o leyenda le da nombre a una forma de entender el mundo en un momento determinado.
- La Disposición de las Riberas: momento en el que los teóricos disponen, consolidan racionalmente, una cuenca semántica (período sociocultural en el que se desarrolla la cuenca).
- El Agotamiento de los Deltas: momento de declive de una cuenca semántica, en la que se divide o se une a corrientes vecinas o se debilita y desemboca en un mar de olvido.

Desde el punto de vista de su aplicación, el mitoanálisis ha sido empleado, como pasa con la mitocrítica, en diferentes ámbitos artísticos y, entre ellos, también se ha manifestado en el videojuego (Vieira, 2018; Vital y Cardoso, 2019). De hecho, Garín-Boronat (2009) pasa de la mitocrítica al mitoanálisis en su análisis de *The Legend of Zelda* cuando identifica un dilema ante el que se pone al jugador a nivel de gameplay y que lo expone a problemáticas éticas de la época (como el maltrato animal). Así, por ejemplo, en *Ocarina of Time*, el jugador tiene un encuentro con unas gallinas y, aunque se le permite interactuar con ellas de diferentes maneras (golpearlas, agarrarlas o planear con ellas), tiene una contrapartida en el sistema de juego (p.e. las gallinas pueden atacar a base de picotazos).

Parte II. El mito en el juego, jugar al mito

1. El mito en el juego, jugar al mito

Introducción

En este apartado trataremos el juego y su conceptualización doble como texto, es decir, como sistema de significados, y como actividad, es decir, como conjunto de pautas y objetivos que configuran un espacio de posibilidades de comportamiento. Presentamos aquellos aspectos relevantes no sólo para entender las problematizaciones del objeto de estudio, sino para conectar con su dimensión (potencialmente) mitológica.

1.1 Juego y ritual

Varios autores clave han estudiado el juego no como espacio de ficción, sino como actividad, y lo han vinculado a rituales, pactos sociales o bienes morales. En este sentido, el juego entronca con el mito no sólo a través de mitemas constituyentes sino a través de la interpretación o puesta en escena de estos mitemas. Si el ritual revive situaciones clave en la constitución de un grupo social, el juego como ritual mantiene esta actualización de esos momentos como acción, pero los desviste de su solemnidad y su espacio sacralizado.

Es necesario apuntar que la separación entre lo serio y lo frívolo, la vida y el juego, lo sagrado y lo profano no es nunca completamente impermeable. Caillois, en *El hombre y lo sagrado* (1972), habla de “dos medios complementarios”: “uno donde puede actuar sin angustias ni zozobras, pero donde su actuación sólo compromete a su persona externa, y otro donde un sentimiento de dependencia íntima retiene, contiene y dirige todos sus impulsos y en el que se ve comprometido sin reservas. Estos dos mundos, el de lo sagrado y el de lo profano, sólo se definen rigurosamente el uno por el otro” (11). Mientras que en la vida real lo sagrado se manifiesta mediante prohibiciones (113), en la fiesta, pariente del juego y el ritual, el exceso y la transgresión forman parte de sus cimientos: “el

período sagrado de la vida social es precisamente aquél en que las reglas se suspenden y se recomienda en cierto modo la licencia” (113). Es una interpretación similar a la que encontramos en otros pensadores como Josef Pieper, que en *Leisure: The Basis of Culture* (2009) vincula ocio, cultura y lo sagrado.

Incluso desvinculado de temas y arquetipos, así como de esa función sagrada-ritual, el juego como ritual entronca con una herencia cultural larga. El hecho de jugar tiene siempre un remanente ritualístico, en el límite entre la práctica liminar y el teatro. Así lo ha señalado Turner, quien define el ritual como “una secuencia estereotipada de actividades que incluyen gestos, palabras y objetos, ejecutada en un lugar aislado y diseñada para influir en entidades o fuerzas sobrenaturales en nombre de las metas e intereses de los actores” (Turner, 1977, p. 183). Incluso cuando se desvincula de la divinidad, el ritual tiene un carácter transformativo, de paso a una nueva realidad o etapa vital. El juego ofrece un cambio de realidad similar pero sin consecuencias reales, una suerte de viaje de ida y vuelta en el que la realidad se suspende.

Taipe Campos (2004) resume las aproximaciones a las conexiones entre mito y rito apuntando que algunos autores “presentan por común denominador la postura teórica que el mito implica ritual y el ritual implica mito”, como es el caso de Eliade o Malinowski, mientras que otros, como Lévi-Strauss o G.S. Kirk, señalan que ambos conceptos no siempre se corresponden y proporcionan ejemplos de mitos que existen sin ritos y viceversa. Taipe Campos se posiciona con los segundos pero concluye que “existen mitos que se corresponden con los ritos, hay mitos que no tienen contrapartida en los ritos, pero no existen ritos sin mitos”.

Por ello, aquí consideraremos el ritual como un compañero frecuente del mito, que participa de su construcción de sentido y su función social, y vemos en él un enlace con el juego como práctica. Recordamos que el juego, especialmente el videojuego, tiene una doble naturaleza: como objeto textual, concretado en unas reglas, una ficción y un aparato tecnológico o material, y como actividad, es decir, como ejecución individual de uno o más jugadores siguiendo lo designado en el objeto material. Es este segundo sentido el que tradicionalmente se ha emparentado con el rito. Si todo rito refiere a un mito que lo dota de sentido (aunque no viceversa), y todo juego tiene tanto la

estructura de sentido como la actividad, se establece así una relación a cuatro bandas que conecta mito, rito, juego como actividad y juego como objeto textual a la manera de la siguiente figura:

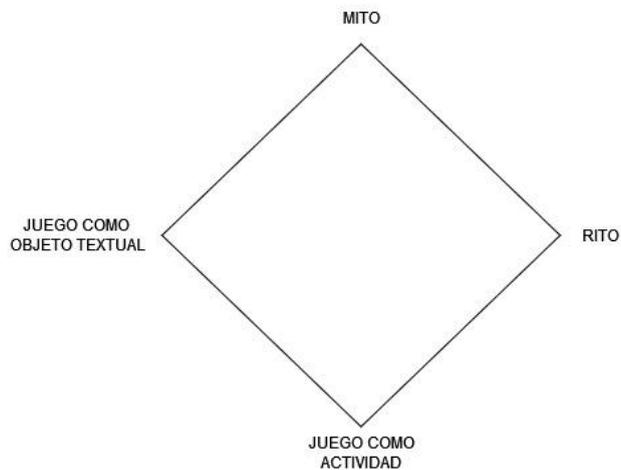


Figura. (Elaboración propia)

Como veremos más adelante, la primera diferencia observable entre juego y rito es la rigidez de sus estructuras. Eso no impide que haya un primer nivel ritualístico: Horrigan (2021) afirma que el acto repetitivo de tomar un mando ante una pantalla de vídeo y entrar en un mundo virtual es un ritual, aunque la partida en sí al videojuego tenga una estructura abierta. Para comprender mejor los vínculos performativos entre juego y ritual, debemos primero analizar el juego y aquellos aspectos que lo delimitan.

1.2 Antecedentes: del debate ontológico al juego como marco de acción ritual

Es famosa la cita de Wittgenstein que ilustra los problemas del lenguaje para definir conceptos concretos usando el juego como ejemplo. Quizá por ello, como apunta Mary Midgley, el juego se ha usado como problema conceptual en la Filosofía desde el siglo XX.

Esta preocupación no estaba tan marcada en la Antigüedad clásica. Cabe destacar que la cita atribuida a Platón “puede descubrirse más sobre una persona en una hora de juego que en un año de conversación” es, como suele suceder con muchas citas populares, una atribución falsa relativamente contemporánea, de mediados del siglo XX: cuando el juego se convierte en un objeto de reflexión filosófica y popular, el pensamiento popular echa la vista atrás, en busca de raíces.

El filósofo holandés Johan Huizinga escribe, en *Homo Ludens* (2015), define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (ibid., p. 55). Huizinga afirma que el juego es más antiguo que la cultura y que sirve de base a múltiples expresiones de esta, como el deporte, el uso del lenguaje, la expresión artística, las acciones rituales y sacras, el derecho e incluso la guerra. Es más, la propia cultura en sí es lúdica y se desarrolla con las formas y el ánimo de un juego. Por ejemplo, Huizinga expone que jugando “fluye el espíritu creador del lenguaje [...] Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza” (ibid.: 19). Por ello el juego es una pieza clave del desarrollo humano, que amplía las características inherentes del saber (*homo sapiens*) y el hacer (*homo faber*). El *homo ludens* se caracteriza por jugar pensando y haciendo.

En su conferencia *De lo lúdico y lo serio* (2014), Huizinga problematizó la complicada posición del juego. El juego pertenece al ámbito de lo “no serio”; es una actividad libre separada de la vida ordinaria, una forma de escapar de esta. Sin embargo, es necesario recalcar que estos límites (de donde Salen y Zimmerman extraen el círculo mágico) no son infranqueables. El ánimo lúdico que los crea es inestable, como las fronteras del “círculo”. La vida ordinaria siempre puede perturbar el ánimo lúdico. El juego es diferente a lo serio y, sin embargo, esta oposición ni es negativa ni unívoca. Huizinga no ve el juego como algo firmemente establecido en lo cómico o jocoso. Para él, el juego puede ser algo serio que absorbe por completo al jugador y elevarlo a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio. El jugador puede entregarse con todo su ser al juego, su

gozo no solo se transforma en tensión, también en elevación. Esto es, los dos polos del estado de ánimo propios del juego son el abandono y el éxtasis. Esto puede relacionarse con el concepto del “*make believe*”, de hacer creer y querer ser engañado. Jugar implica relacionarse con un segundo mundo, un mundo de ficción y con otras reglas, que sin embargo se imbrica en el nuestro y nos puede ayudar a entenderlo. Al juego y a la ficción los animan modos del pensamiento similares. Siguiendo esta lógica, el mito también tiene espíritu lúdico.

Dentro de los límites demarcados por el juego existe un orden propio y absoluto. El juego es orden y crea orden. “Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa a una perfección provisional y limitada” (Huizinga, 2015, p. 28). Asegura Huizinga que esta conexión íntima con el orden es el motivo por el que el juego pertenece al campo estético. El lenguaje utilizado para describir el juego, como tensión, equilibrio, contraste, liberación o incertidumbre, pertenecen a la dimensión estética. “El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (ibid., p. 29). Uno de los placeres del juego reside en que carece de intereses ni beneficios materiales, sus valores están en la propia práctica. Es una actividad que

transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural” (ibid.: 26).

Dado este carácter cultural, el juego promueve la creación de grupos sociales, es una experiencia con función socializadora. Recordemos aquí esa función comunitaria que ya vimos en apartados anteriores con Levi Strauss y el funcionalismo. El juego, como el mito, articula comunidades.

Junto a Huizinga, el otro teórico fundacional del estudio del juego es el francés Roger Caillois. Caillois articuló en 1958 la distinción entre dos concepciones del juego que queda recogida en lenguas como la inglesa (*play* y *game*) llamándolas *paidia* y *ludus*, es decir, juego libre y poco estructurado (más relacionado con los juguetes, el juego infantil y lo espontáneo) y el juego altamente codificado (como el ajedrez o el rol en vivo). La actitud libre, improductiva y sin finalidad del *paidia* no es opuesta al conjunto altamente definido de restricciones, meta y mecánicas del *ludus*: este segundo también es libre e improductivo y ambos se encuentran en un espectro gradual. En todo caso, el juego parte de un mismo impulso o actitud libre y autónomo. Caillois llega a teorizar las motivaciones extrínsecas, como el dinero, como una corrupción del juego. También en Francia Henriot habla del juego como una actitud, y más tarde Miguel Sicart, en *Play Matters* (2014), recuperará este foco en el carácter nebuloso y libre del *play* o *paidia* como fuerza motora y transformadora. Para Sicart, el *play* es un modo de ser y de entender el mundo. Más adelante recuperaremos su trabajo para analizar los espacios de tensión que el juego genera.

Caillois distingue, además, cuatro rúbricas del juego, que pueden ser entendidas como componentes a mezclar: *agon* o competición, *mímica*, *alea* o azar e *ilinx* o vértigo. Las dos primeras son rúbricas fuertes, componentes casi imprescindibles para poder hablar de actividad lúdica, y tienen que ver con el control, mientras que las dos últimas son componentes más débiles y tienen que ver con el abandono del control. Como veremos más adelante, esa tensión entre el sometimiento y el control es una constante en los modos históricos del juego que delinearon teóricos como Sutton-Smith y refleja el paso de un pensamiento clásico a uno moderno, el advenimiento de un sujeto contemporáneo que se entiende como hecho a sí mismo, desligado de vínculos comunitarios, históricos o espirituales.

No sólo Huizinga y Caillois se encargaron de definir, problematizar y desgranar el juego. La cuestión, como se ha señalado arriba, preocupó a diversos filósofos durante el siglo XX, tanto por sus condiciones de necesidad como por las implicaciones de contenido de cada definición. El filósofo americano Bernard Suits hizo en *The Grasshopper* un ejercicio de análisis conceptual buscando las condiciones suficientes para que una actividad sea considerada un juego. El juego,

afirma, consiste en “superar voluntariamente obstáculos innecesarios” (2014, p. 43). A raíz de este análisis, Suits argumenta que el juego es un bien humano central, de hecho, el mayor bien posible, pues sería la actividad dominante en un mundo utópico en el que se hubiera eliminado toda necesidad.

Suits describe tres elementos necesarios para el juego:

1. Objetivo o meta prelusoria (*prelusory goal*)
2. reglas constitutivas del juego
3. Actitud lusoria (*lusory attitude*)

El primero implica que al jugar un juego se hace una actividad que se puede describir independientemente del juego. Es decir, esta actividad se puede entender y conseguir fuera del juego. Si la meta lusoria (interna al juego) del golf es conseguir la mejor puntuación, su meta prelusoria es la acción de meter la pelota en el hoyo. La función de las reglas constitutivas es prohibir los medios más eficientes para conseguir la meta prelusoria. Las reglas hacen que conseguir esta meta sea razonablemente difícil. La actitud lusoria, por último, implica la aceptación voluntaria de las reglas constitutivas, aceptarlas porque hacen el juego posible. Para Suits, el valor de jugar está dentro del juego, y en particular en el proceso de jugar. Es una actividad de proceso y no de producto. En este sentido, Suits se centra en el juego como actividad y lo entiende de manera amplia, como un tipo de empresa o casi una energía o una disposición mental.

Aunque apenas lo nombra (sólo aparece en la introducción), Suits hace en *The Grasshopper* un ejercicio de respuesta a Wittgenstein, quien, como ya se ha apuntado, usó el concepto de juego como ejemplo de la dificultad del lenguaje para acotar ideas de manera cerrada, y propuso considerar juego a todo aquello que compartiera un parecido familiar entre sí. Como para Suits, para la filósofa Mary Midgley, la solución de Wittgenstein es insuficiente, pues en una familia dos miembros pueden estar relacionados por un tercero sin compartir rasgos en común. Para Midgley, la idea de juego ha de tener alguna unidad subyacente. Y esta idea, según Midgley, es la necesidad que satisface el juego. Del mismo modo que algo es una silla cuando satisface las necesidades que llevan a la invención de la silla, algo es un juego cuando responde a las necesidades que el juego,

como idea, pretende saciar. Volvemos aquí a una disposición de la imaginación que se presenta en este caso como algo necesario en el ser humano, una condición esencial.

El juego, enmarcado dentro del ocio, mantiene una relación de oposición a, y contraste con, la idea de trabajo en la mayoría de sociedades. Así se puede ver en monográficos desde la sociología como *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression* (2006), del sociólogo Thomas S. Henricks, *The Play Ethic* (2004), de Pat Kane, o *Con el sudor de tu frente. Argumentos para la sociedad del ocio* (2018), editado por Osvaldo Baigorria. La mayoría de conceptualizaciones fundacionales de juego subrayan su naturaleza voluntaria e improductiva. Sin embargo, el folklorista portugués António Cabral muestra cómo en el mundo rural el juego surge de una apropiación lúdica de las herramientas y técnicas de trabajo. En la línea de Suits, el trabajo sirve como meta prelusoria que se transforma mediante nuevas reglas y una actitud lusoria. Es decir, es la actitud lusoria lo que hace que algo sea un juego, y no tanto su configuración inicial. Más recientemente, Aaron Trammell (2020) también ha criticado las concepciones clásicas de Huizinga y Caillois desde el concepto contemporáneo de “juego oscuro”, analizando ejemplos de juegos con esclavos en Estados Unidos que implicaban tortura y explotación, donde un fuerte componente ritualístico de poder y sumisión difuminaba el carácter voluntario e improductivo.

1.3 Del círculo mágico al mitojuego

Aunque Huizinga es el nombre que habitualmente aparece al invocar el concepto de *círculo mágico* en los *game studies*³, el filósofo apenas lo menciona en su *Homo Ludens* y, cuando lo utiliza, no lo define. El *círculo mágico* para Huizinga es solo uno de los muchos espacios o terrenos donde acontece su amplia concepción de juego. Quien utiliza el concepto en la academia y lo define son Katie Salen y Eric Zimmerman en el influyente *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), donde recogen el difuso concepto de Huizinga para dar sentido al espacio que delimita todo acto

³ Aunque el estudio del juego existe desde mucho antes, es a partir de finales de los 90 y principios de los 2000 cuando se toma conciencia de la necesidad de una disciplina organizada y autónoma, y se constituyen e institucionalizan los *game studies*, con frentes como la revista académica *Game Studies*.

lúdico, el lugar donde se desarrolla la partida. El círculo mágico para Salen y Zimmerman puede tener un componente físico, como el tablero de un juego de mesa o el campo de una competición deportiva, pero no es imprescindible. Este concepto responde al ánimo lúdico de todo juego, esto es, a la acción de entrar dentro de un “círculo mágico” donde las reglas, que han sido aceptadas por todos los implicados, tienen validez y los jugadores actúan en consecuencia. Lo imprescindible al referirnos al juego es que uno o más jugadores quieran jugar, es entonces cuando da comienzo la actividad lúdica, se configura la realidad del juego y establecen las relaciones entre los espacios separados por el círculo: el de juego y el contexto que lo rodea.

Dentro del círculo mágico tiene lugar el juego, o el “movimiento libre dentro de una estructura rígida” (2003, p. 300). El juego, según Salen y Zimmerman, es un conjunto de reglas que definen estos límites donde el o los jugadores participan en un conflicto artificial con resultados cuantificables. Las reglas limitan la acción, son explícitas, obligatorias y son compartidas por todos los implicados. El juego, por lo tanto, “emerge de las relaciones que guían el funcionamiento del sistema”, es la “expresión del sistema, el cual aprovecha el espacio de posibilidad creado a partir de su estructura”. El juego existe gracias a estas estructuras definidas por reglas. Continuando con esta idea, Ian Bogost (2008, p.121 y 2016, p.x) asegura que son estos límites los que hacen interesantes y construyen el significado del juego. No obstante, esto puede resultar paradójico pues el juego libre se opone a los límites, el juego es una forma de “resistencia lúdica” que utiliza estas estructuras para crear nuevas formas de expresión. Esta cuestión se trata más adelante en este informe, al hablar de la cuestión de la libertad de comportamiento del jugador.

La noción de círculo mágico como espacio que delimita un sistema lúdico no excluye, por ende, la posibilidad de expresar un contenido ficcional. Al contrario, la ficción puede y suele servir para delimitar los márgenes de ese círculo y dar forma al sistema de significados del espacio de juego. De este modo, el mito como marco ficcional puede encontrarse también en los videojuegos contemporáneos actuando como vector de su desarrollo lúdico. En este sentido, en “Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario de Nintendo”, Manuel Garin (2009) propone la posibilidad de estudiar el videojuego desde sus relaciones con el mito. Expone que el videojuego

“puede devolvernos, en una cadencia nueva y fascinante, a los viejos temas y mitos que han cartografiado nuestra mixtura cultural. Un videojuego puede, sin caer y cayendo en las redes del símbolo, transportarnos a momentos privilegiados del relato infantil, a fracturas de identidad de la narrativa contemporánea, a bucles y gravitaciones del espacio y el tiempo... pero dialogando, pantalla a pantalla, con nuestra tradición y sus límites” (Garin, 2009, p. 95).

Garin propone identificar los mitos que sustentan el imaginario del videojuego que nos remite a nuestro acervo cultural. Por ejemplo, *The Legend of Zelda* transporta al jugador a las narrativas artúricas, al folklore y al cuento infantil. Garin expone que el videojuego abre una nueva tradición, como medio bastardo, con sus propias mitologías.

Garin complementa la imbricación entre juego y mito con la idea de *dromenon* de Huizinga, esto es, un relato que se ejecuta, “algo que se hace”, una serie de procesos míticos diseñados para ser jugados. Para Huizinga, el *agon* (o competición) y el *dromenon* son las dos estructuras fundamentales que dan forma a todas las variaciones del juego. Sirviéndose de Gilbert Durand, Garin explica que en el mito tiene gran importancia lo actancial: “el imaginario mítico se funda en el gesto y la expresión corporal como energía diseminadora”. A partir de aquí, Garin lee el videojuego como un mito jugable, un proceso desencadenado por las acciones del jugador, un proceso performativo al que está supeditada toda imagen, sonido y texto. El videojuego “devuelve al mito a su contexto ritualizado original” (ibid., p. 101).

Junto a Garin, otros autores se han interesado por la relación entre juego y mito. Así, dentro de los *game studies*, los juegos se han vinculado a la mitopoeia o creación de mitos (Cirilla, Rone, 2020; Cragoe, 2015), al juego regenerativo a través de estructuras míticas (Farca, Lehner y Navarro-Remesal, 2020) y a las repeticiones de mitos existentes en ambientaciones clásicas (Cassar, 2013) o nuevas (Yoon, 2021), y se han descrito como “mitología contemporánea” (Asimos, 2019). También el juego analógico se ha estudiado desde su carácter mítico (García y Del Canto Nieto, 2019).

En los últimos años, la aproximación barthesiana parece haber cobrado protagonismo en el videojuego. Recientemente, Dom Ford leyó su tesis doctoral *Mytholudics: Understanding Games As/Through Myth* (2022), con esta perspectiva, y Eugen Pfister ha analizado *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) como articulador del mito contemporáneo del fracaso político en el capítulo “Zombies Ate Democracy: The Myth of a Systemic Political Failure in Video Games”, dentro del libro *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay* (Webley y Zackariasson, 2021). Pfister, desde la mitocrítica barthesiana, se centra en las mecánicas de juegos de zombies postapocalípticos, señalando que participan de la construcción del mito de un modo diferente a otros elementos textuales no interactivos. Al centrarse en la acción, su construcción de un mundo violento y centrado en la supervivencia es más inmediata. El ejemplo de Pfister demuestra que las mecánicas también son motivos y que, por lo tanto, es necesario un enfoque ludonarrativo, sin aislar elementos ni establecer una separación artificial en el diseño, para entender la construcción de sentido en el videojuego.

1.4 Liminalidad, juego y ritual

Que el juego esté separado de la vida real no quiere decir que esté completamente desconectado de ella. En ese sentido, la aplicación del círculo mágico no debe entenderse nunca como una separación categórica entre lo real y lo funcional o simbólico. Para muchos autores, el juego ocupa un espacio simbólico liminal o liminoide, operando en una frontera conceptual donde los significados dialogan y se negocian.

El concepto de liminalidad, entendido como aquello situado en los límites y que surge en estados y estadios intermedios, ha sido ampliamente incorporado a diversos ámbitos académicos y ha resultado especialmente fructífero para los estudios culturales en las últimas décadas. Aunque a veces haya sido reducido a un sinónimo de fronteras poco claras y fluidas, la liminalidad ha servido para explorar espacios de intersección y negociación e incluso cuestionar los propios términos de espacio y lugar. Si nos atenemos a las definiciones y teorizaciones originales de Arnold Van Gennep (1909) y Victor Turner (1982), la liminalidad no puede entenderse desligada de lo ritual.

Un ritual es un viaje simbólico de ida y vuelta que cambia el estatus de la realidad. Para Turner, el ritual nos coloca en un espacio liminal, separado de nuestro mundo cotidiano, del que volvemos transformados. Analiza, también, en *The Ritual Process* aquellos rituales de transformación, presentes en los cambios de lugar, clase y edad (p.94). Para Turner, resulta imprescindible entender lo ritual y lo liminal dividido en tres etapas: separación, margen (donde verdaderamente surgen el “limen” y los límites) y retorno o reunión (*aggregation*). Estas etapas también pueden denominarse preliminar, liminal y postliminal y más allá de los ámbitos antropológicos y ritualísticos, dichas fases encuentran reflejo en numerosas narrativas.

Si nos centramos en la aplicabilidad de lo liminal para los *game studies*, debemos recordar primero que Turner habla de “la seriedad humana del juego”, analizándolo a través del teatro y el ritual, casi desde lo performativo. Una de las características inherentes de lo liminal, la ambigüedad, es particularmente relevante para el análisis de ficciones lúdicas. Turner explica, a partir de Arnold van Gennep, que lo liminal destaca por resistir definiciones y clasificaciones cerradas. Además, dentro de las definiciones de lo liminal desde el ritual, Turner explica que la liminalidad debe entenderse como cíclica (algo que enlaza con lo expuesto más arriba, en concreto sobre Eliade) y la vida social como “un proceso dialéctico” en el que se suceden “lo alto y lo bajo” y en el que los opuestos son “mutuamente indispensables” (Turner 1969, p.104). Así mismo, Turner elabora aquellos rituales de elevación de estatus y de inversión de estatus. Los últimos, en un giro casi carnavalesco, no hacen sino reforzar las estructuras sociales, un simulacro que no obstante proporciona una nueva mirada y comprensión de las mismas.

Para Aguirre (2006, p.6), lo liminal se asocia con la confusión y en este caos surge el estudio productivo de fronteras, fluidez y transgresión. Aguirre propone una serie de aplicaciones posibles de la liminalidad a los conceptos de a) inestabilidad (capacidad de alterar una realidad dada), b) heteroglosia (multiplicidad de voces, inestabilidad, apertura), c) paratextos (los límites del texto), d) intertextualidad (siguiendo a Kristeva y la interdependencia de textos), e) medios excluidos (“*excluded middles*” y los “entre-medios” de Bhabha) y f) personajes liminales (como mediadores o disruptores). Aguirre, además, propone también motivos visuales recurrentes de lo liminal: a) linear

o “de puerta”: ir más allá del límite, marcharse del hogar, b) territorial: héroe llega al límite pero no lo traspasa, c) espiral: circular, ritual de incorporación y d) orilla: polivalencia e inflexión.

Lo liminal siempre está relacionado con la redefinición de las reglas sociales. La liminalidad, según Turner, entendida como un tiempo y lugar de alejamiento de los procedimientos normales de la acción social, “puede contemplarse potencialmente como un periodo de revisión exhaustiva de los axiomas y valores centrales de la cultura en que se produce” (1982, p. 171). En un sentido parecido, en “Liminal Poetics: or the Aesthetics of Dissent”, Belén Piqueras (2008), recogiendo los argumentos de Valerie Henitiuk, ve lo liminal como un marco de “protesta y liberación de estructuras y roles rígidos” (p. 2) que deviene útil para interrogar la existencia y necesidad de fronteras (p. 10). Lo liminal siempre somete a la sociedad en la que se enmarca a examen. Por ello, la elusión de significados concretos para la liminalidad ha resultado ser clave para entender teorías de los estudios culturales contemporáneos, tales como las de hibridez de Homi Bhabha (1994), quien sitúa a sujetos diaspóricos y postcoloniales en dichos estadios intermedios y que resisten definiciones dicotómicas o que directamente no pueden ser clasificados y que pueden dinamitar los constructos sociales de las sociedades que habitan. En “Mapping Liminalities: Thresholds in Cultural and Literary Texts”, Kay et al. (2007, p. 8) enfatizan la liminalidad como proceso siempre “dinámico”, “diacrónico” y “sincrónico”. Concluyen por definir lo liminal (referenciando a Bhabha) como un espacio de significación que permite una comunicación poli-discursiva y el intercambio (ibid., p. 10).

La relación de lo liminal con el cambio siempre es compleja y contextual. Turner especifica, refiriéndose a la división social del trabajo, que en el desarrollo de las sociedades contemporáneas, lo que se percibía como transitorio, se acaba institucionalizando y se convierte en una condición permanente. Es decir, lo liminal puede cristalizar y convertirse en norma, dando paso a la formación de nuevos espacios liminales. Hay aquí, además del ya mencionado cuestionamiento, un ejercicio de resistencia. Turner habla de los poderes de los más débiles, citándolos como una de las manifestaciones de la liminalidad en la *communitas*, que se opone a la estructura vigente. En contraste a esto, hemos señalado previamente que la suspensión de las normas de la vida diaria en el juego es siempre temporal y carnavalesca: al jugar, no se pretende transformar el mundo sino que se

vive el mundo desde otro imaginario. Por ello, resulta central aquí la idea de lo “liminoide” que propone Turner (1982), como una acción que repite la forma del ritual pero no obra esa transformación simbólica. Horrigan explica así la diferencia entre ambos conceptos y su relación con el juego:

“Liminality is a property of the crossing of thresholds of transformation. It manifests especially in the rite, the type of ritual that accompanies changes of identity. *Liminoïd* events effect reversible, even momentary, transformations, affording play with and reconfiguration of components of the liminal.” (Horrigan, 2021)

En general, observamos que lo liminoide está menos ritualizado y es más individual y lúdico. Pero esta falta de ritualización rígida no quiere decir que lo liminoide no piense el mundo. Para Turner (1982, p. 33) el ritual liminoide es como un lugar del que pueden emerger “nuevos símbolos para nuevas maneras de vivir”. De nuevo, encontramos un carácter mítico, explorativo, que, aunque no opere cambios inmediatos en el mundo, lo explica y lo hace habitable. Un ritual nos coloca en una nueva situación social y vital, mientras que un juego nos permite explorarla sin sacarnos de la que ocupamos.

2. Ideología, libertad y mundos posibles

2.1. Introducción

Como textos y como actividades, los juegos nunca son ideológicamente neutrales. Al igual que otras industrias culturales, participan de la creación de sentido, ideologías e identidades (UIS, UNESCO, 2009). La combinación entre texto y actividad les proporciona un hecho diferencial que a menudo se aísla y se convierte en una celebración de la interactividad como único elemento formal relevante. En este apartado, exploramos cómo el jugador se imbrica en los sistemas de juego para participar de su construcción de sentido, sometiendo y sometándose a sus márgenes.

El diseñador, filósofo y teórico del juego Chris Bateman advierte contra lo que él llama la “falacia del guionista” (2020), o la creencia que, según él, suelen adoptar los profesionales de medios narrativos no interactivos al acercarse al videojuego de que añadir ramificaciones y caminos posibles hará mejor el relato. Bateman defiende la ilusión de libertad y actuación y recuerda que gran parte del poder de la narrativa viene, tradicionalmente, de la incapacidad que tiene el receptor de cambiar los hechos.

En una mesa redonda con diseñadores narrativos españoles para *L'Atalante* (Martín Núñez, Navarro Remesal, Castro, Delgado, Monchán y Pellejer, 2021), varios de ellos opinaban en una línea parecida y describían su trabajo como “ilusionismo digital”, un truco de magia narrativo en el que el jugador debía sentirse invitado y seducido. En este sentido, nos interesa conocer estos márgenes de libertad y esta dirección de dicha libertad que proporciona el videojuego para poder analizar cómo el jugador se relaciona con los contenidos míticos que encuentre.

A la hora de analizar un videojuego, de cualquier tipo, es importante recordar que sus sistemas siempre tendrán límites que crean espacios de actuación finitos pero significativos; por lo tanto, ningún sistema será nunca neutro en sus constructos ideológicos ni ningún diseño limita al jugador

a un cauce de actuación irrelevante. Estos márgenes del diseño requieren a la vez que distingamos entre libertad y actuación (o “capacidad de actuación”, “*agency*”): pese al discurso hegemónico en el medio, disponer de más acciones posibles no implica ser más libres dentro de la ludoficción. Todo sistema es un conjunto de acciones y consecuencias. En la codificación de estas consecuencias vuelve a aparecer la estructura ideológica de todo sistema.

2.1 Ideología y los modos históricos en el juego

El concepto de ideología hace referencia al conjunto de creencias sobre cómo opera o funciona el mundo y que, según Gramsci (2004), legitima y promueve los valores y los intereses de los grupos dominantes. Por ello, este conjunto ideológico recibe el nombre de “ideología dominante o hegemónica” y genera el llamado “status quo”. En una línea parecida, Althusser (1974) considera que las llamadas Estructuras Ideológicas del Estado (como la iglesia, los partidos políticos, la familia o los medios de comunicación, entre otros) son los espacios donde se crean las condiciones para el discurso hegemónico. Será aquí donde el sistema económico, como marco materialista e ideológico, podrá propagarse y legitimarse. Se trata, además, de un espacio en el que también podemos ubicar la ideología presente en el videojuego contemporáneo y su relación con el mito (Cassar, 2013).

John Bailes explica y problematiza la ideología así al analizarla en el videojuego:

“I am in a sense talking about dominant ideology, yet not exactly a clear philosophy or set of political aims consciously propagated by an elite class (although that is one aspect), so much as a diffuse “atmosphere” that intertwines with everyday processes. In many ways it is the “common sense” that tells us what is expected of us and what should make us happy in modern societies, in areas such as work, leisure, health, property ownership and human relationships. It is not a command that we must obey directly or completely, but a set of unwritten guidelines in the “background” of social life, which we may internalize in different ways, depending on our particular personalities and circumstances” (2019: 2)

Ya desde la ludología clásica se vio en la ideología un elemento clave para entender el concepto de simulación:

“Ideology in a simulation is not just conveyed through how characters are represented. Even subtle choices in deterministic or indeterminist models speak about the author’s option and vision of both real and simulated world. Are some scenes hard-coded into the system and therefore are as inexorable to the player as destiny? Or maybe they are just a consequence of the player’s actions? What is the role of chance in the simulated world? Has the player real means of cooperation with other characters or the game is designed to foster individualism?” (Frasca, 2001).

Para autores como Bogost (2007) en los juegos esta ideología se manifiesta a través de la “retórica procedimental”, es decir, una forma de persuadir a través de procedimientos en general y procedimientos computacionales en particular y que, por ello, se aleja de la clásica retórica verbal y visual para incluir la dimensión performativa o interactiva. No obstante, esta noción ha sido discutida por Miguel Sicart (2011) al entender que la propuesta de Bogost apenas permite una negociación real del jugador con el sistema propuesto. Es decir, si la ideología se inscribe de manera estricta en las mecánicas del juego entonces el jugador apenas puede participar en el supuesto carácter performativo e interactivo del juego; su única opción es recibir un discurso preestablecido y el acto de jugar se convierte, realmente, en un acto de seguimiento causal de los postulados del sistema lúdico. Esta tensión entre la ideología prescrita en el sistema y la actuación del jugador puede verse en distintos análisis que han abordado, por ejemplo, la posibilidad de cambiar el curso de la historia en juegos de estrategia (Schut, 2007; Oliva, Besalú y Ciaurriz, 2009), la delimitación de una potencial identidad colectiva (Planells de la Maza, 2021) o el llamado “playable nationalism” (es decir, la simulación o representación lúdica del carácter o identidad nacional, o de aquellos sucesos o escenarios que podrían ser considerados como fundamentales para la construcción o génesis nacional) (Zulkarnain, 2014; Nie, 2013). En esta línea, Martin Roth (2018) habla del videojuego como “espacios de imaginación alternativa” que permiten considerar cambios potenciales en el futuro y escenarios alternativos.

En todo caso, sería un reduccionismo entender el juego como un espacio ideológico en tensión en el que no operan otras variables sociales y culturales, en especial si tenemos en cuenta que el juego no digital ha jugado un rol central en la cohesión de las comunidades y en la definición de sus sujetos. En este sentido, resulta pertinente abordar la obra de Brian Sutton-Smith, uno de los grandes referentes en el análisis social y cultural del juego. En su libro *Ambiguity of Play* propone una clasificación de siete modos históricos de entender el juego como actividad, a los que llama “retóricas del juego” (en una polisemia que puede generar confusión con la idea de “retórica procedimental” que hemos mencionado previamente). Estas siete retóricas o modos muestran un cambio de paradigma histórico: si las primeras, las clásicas, están vinculadas a las nociones de comunidad y destino, sometiendo al individuo a una voluntad mayor del mundo, las segundas, las modernas, se centran en la actuación de ese mismo individuo, liberado ahora del mundo y con el potencial para hacerse a sí mismo.

Las retóricas clásicas son:

- La retórica del juego como proceso comprende los juegos infantiles que entiende la actividad lúdica como una herramienta de socialización. Es decir, esta retórica entiende que las situaciones de juego ayudan a incorporar y practicar habilidades, competencias o valores que se corresponden con aquellos que su contexto social demanda.
- La retórica del juego como destino o suerte hace referencia a los juegos de azar y juegos de apuestas. Esta retórica entiende que la vida y el juego están gobernadas por fuerzas del destino y azarosas.
- La retórica del juego como poder se articula en torno al deporte y juegos similares donde se fortalece el sentido de comunidad por encima de la individualidad. Esta retórica explica el juego como representación de un conflicto y como una manera de fortificar el estatus de los que tienen el control del juego, representa un conflicto por la superioridad entre dos grupos.
- La retórica del juego como identidad se refiere a las celebraciones y la fiesta de la cultura popular tradicional y actúa como un medio para configurar identidades colectivas.

Las modernas son dos:

- La retórica del juego como imaginario se refiere a la imaginación, la improvisación o la creatividad del acto lúdico.
- La retórica del yo señala al juego individual sobre la evasión y relajación, a la experiencia ambigüedad de la subjetiva.

A estas dos Sutton-Smith añade una tercera, también moderna, diferente a las anteriores por su intención casi despectiva:

- La retórica del juego como frivolidad apunta a discursos negativos a lo lúdico desde cualquiera de las retóricas previas. Su objetivo es organizar el juego como ejercicio adulto desprestigiando el juego infantil.

Estas retóricas o modos históricos ponen de manifiesto la complicada relación del juego con el mundo real: aunque se entienda como distinto a la vida cotidiana y separado de ella, el juego nunca está del todo desconectado de ella a nivel simbólico. El círculo mágico protege de los efectos e impide que los resultados del juegos se filtren fuera de él, pero nunca elimina las dimensiones ideológica y de significado. En *El arte como juego* (2021), François Zourabichvili define ambas formas como diferentes de la vida real pero conectados a ella. Como veremos más adelante, el juego ocupa una posición de límite. Antes de ello, nos centraremos en esas tensiones existentes en el juego, relativas a lo voluntario y la libertad.

2.2 Espacios de tensión y apropiación

Es importante recordar, una vez más, que el juego, como actividad, ha de ser voluntario para ser juego. ¿Quiere esto decir que la voluntad del jugador siempre ha de tener prioridad? En *Le libre jeu*, Maude Bonenfant (2015) distingue la libertad lúdica (que tenemos dentro del juego) de la libertad metafísica que implica esta condición de necesidad. Bonenfant sigue el trabajo de Jacques Henriot, pionero francés que con *Le jeu* (1983) se planteó el juego en relación a la obligación. La libre

decisión de jugar es imprescindible para que el juego sea tal, pero esta conlleva a la vez, sin que resulte contradictorio, el libre sometimiento de nuestra libertad dentro del juego. Las reglas son vinculantes y los obstáculos sólo se pueden abordar con las estrategias y mecánicas sancionadas por ellas.

Esta primera libertad tiene implicaciones mayores como, por ejemplo, en lo tocante a las apuestas o *gambling* o las adicciones, sobre todo si entendemos la libertad a la manera negativa del filósofo Byung-chul Han, para quien esta es ante todo “ausencia de coacción y compulsión” (2017). Estas vertientes de la libertad abren debates que enlazan el estudio formal del videojuego con sus equivalentes sociológicos y psicológicos, y que nos llevarían, en los términos ya citados de Caillois, a formas de corrupción del juego, fuera del alcance de este proyecto e informe pero que, sin embargo, queremos reconocer y recoger: el ritual del juego, ya sea de agon, mímica, azar o vértigo, puede corromper la libertad metafísica de sus participantes.

Una vez que hemos aceptado jugar, gozamos de una libertad lúdica, limitada por el juego. Bonenfant explora esta libertad a partir de la idea de “espacios de apropiación”, es decir, los espacios de indeterminación creados por las reglas del juego en los que el jugador puede definir su actividad. La libertad lúdica siempre es rígida pero real: no se trata de una interactividad operativa sino de unos cauces de comportamiento que implican decisiones y reacciones constantes. Hay en esta libertad un fuerte componente personal y expresivo, algo que enlaza la lectura de Bonenfant con la perspectiva de Sicart en *Play Matters*. Sicart (2014) encuentra en el *play* tensiones entre lo apolíneo, o relativo al orden, y dionisiaco, o relativo al caos. Estas tensiones implican que al jugar, los jugadores se esfuerzan en otorgar sentido al mundo con sus acciones dentro de ese contexto, a la vez que ponen a prueba los límites del reglamento. La estructura es tanto una guía como un obstáculo, un espacio que nos permite apropiarnos de sus significados tanto como una constricción de nuestras voluntades contra la que luchar.

Dada esta complejidad, Sicart prefiere definir *cómo* es el play y no *qué* es. Siguiendo este principio, expone que el *play* tiene siete características principales:

1. Contextual – el espacio de juego está determinado por las reglas y la comunidad de juego, creando una red de personas, cosas, espacios y culturas.
2. Carnavalesco – el juego encuentra el equilibrio en las tensiones entre creación y destrucción.
3. Apropriativo – puesto que el juego asume su contexto y es influenciado por este, pero no lo determina totalmente.
4. Disruptivo – como consecuencia del punto previo, el juego quiebra el estado natural de las cosas, a menudo por el disfrute, pero también como forma de revelar las convenciones, prejuicios y aversiones. Al alterar el *status quo* los jugadores pueden ir más allá del disfrute y revelar el funcionamiento del contexto que habitan.
5. Autotélico – el juego es una actividad con objetivos y propósitos propios, con valor por sí misma, que acontece en un espacio y con unas condiciones de finalización propias, aunque no rígidas, pues no existe una separación clara entre el mundo del juego y el ordinario. Su naturaleza autotélica es constantemente discutida y negociada. Se negocian los propósitos, influencias y expresión. Se puede iniciar el juego con un propósito y cambiarlos en cualquier momento, es parte del juego.
6. Creativo – el juego otorga a los jugadores cierto grado de expresión de acuerdo con nuestras necesidades, personalidad y constitución dentro de una comunidad de juego, su contexto, tecnologías y objetos.
7. Personal – incluso cuando al jugar con otros, los efectos del juego son individuales y están vinculados a nuestra condición moral, política y emocional. El juego es parte de lo que nos define.

Como bien muestran Bonenfant y Sicart, no hay actividad de juego sin reglas que la estructuren, lo que lo emparenta con el ritual, pero a diferencia de ritual, el jugador no se limita a poner en acción una serie de comportamientos predefinidos y codificados, sino que es coautor de su propia experiencia, resistiendo, o fingiendo resistir, las reglas a las que ha decidido atarse. Por ello, hablamos de la libertad dentro del juego como libertad dirigida.

2.3 Libertad dirigida

En el mundo del videojuego, es popular la afirmación del diseñador Sid Meier de que “un juego es una serie de decisiones interesantes” (Rollings & Morris, 2000, p. 38). Esta cita, a menudo sobreexplotada, refleja la importancia que la interactividad tiene en el medio. Jugar a un videojuego es interactuar; el problema es que si no describimos de manera precisa esa interacción, no estamos cubriendo la libertad lúdica y sus posibilidades para crear sentido. En esa línea, Janet Murray (2011) critica el uso impreciso del término “interactividad” y su confusión con la mera actividad o las acciones potenciales. Para ella, la interactividad se compone de los recursos (*affordances*) procedurales y participativos del medio digital y el placer estético asociado a la capacidad de acción (*agency*) que resulta cuando el interactor encuentra un guion que le pide ejecutar acciones a las que la plataforma puede responder. El diseñador Chris Crawford (2012) lo resume de forma más clara: la interacción es un proceso cíclico entre dos o más agentes activos en el que cada agente alternativamente atiende, piensa y actúa — una suerte de conversación. Por lo tanto, la interactividad (lúdica) no se limita a la configuración de una tecnología ni a la toma de decisiones, sino que se construye sobre la *agency* resultante de la respuesta a esas decisiones. La libertad del jugador es tanto una cuestión de decisiones como de consecuencias.

La posibilidad de esas consecuencias es lo que determina el rango de acción del jugador. Stefano Gualeni (2015, p. 125) afirma que más que la mecánica concreta y las elecciones posibles de un videojuego cualquiera, lo que nos enseña el medio es “a entender que hay una elección”. Para Hiroshi Yoshida, el videojuego nos entrena en un “desdoblamiento de la percepción” (2018) entre lo que vemos y lo que manipulamos, lo que es y lo que puede ser. Como en un ritual, entendemos el juego como un conjunto de acciones necesarias, aunque aquí se trate, más bien, de un ritual de posibilidades que nosotros no hemos diseñado. Clara Fernández Vara (2009) defiende el juego como *performance* o actuación que restaura unos comportamientos y Alfie Bown (2017), desde una perspectiva crítica y psicoanalítica, entiende los videojuegos como “sueños de otros” que habitamos. Siempre hay un director latente, un “gamemaster invisible” (Navarro-Remesal y Bergillos, 2020) que conduce nuestra libertad. Quien se somete a un ritual no lo dirige. Para

Fernández-Vara, “la performance del jugador es una negociación entre comportamientos pre-escritos [*scripted*] e improvisación basada en el sistema” (2008, p. 7). Los comportamientos pre-escritos acercan al diseñador a la figura del dramaturgo, como apuntaban los diseñadores narrativos entrevistados en L’Atalante (2021).

Recordemos que los videojuegos han sido vinculados a la mitopoeia, el jugador es copartícipe de esa mitopoeia, entra en el juego para completarla. C. Thi Nguyen va más lejos y, siguiendo a Suits, afirma que los juegos son estructuras de razón práctica, acción práctica y posibilidad práctica, unidos a un mundo particular en el que esa practicalidad opera. En esa perspectiva, el diseñador esculpe esa actividad práctica: tiene control sobre el mundo y sobre el agente. “El medio del diseñador del juego es la *agency* [...] los juegos son el arte de la *agency*” (2020, p. 17). Nguyen evita voluntariamente definir *agency*, término que en castellano se traduce en ocasiones como “agencia” y otras como “actuación” o “capacidad de acción” (opción por la que hemos optado aquí, como ha podido verse arriba). Lo hace porque el término está discutido, y fuera del juego se habla de agencia colectiva o grupal e incluso de agencia no-humana (animal, robot o algoritmos). Nguyen sí afirma que cuando habla de agencia se refiere a “acción intencional”, o “acción por una razón”. En ese sentido, los juegos son artefactos o técnicas para registrar comportamientos y fragmentos de la experiencia humana, del mismo modo que la novela registra historias, la fotografía imágenes o la tecnología de grabación de audio registra sonidos. A su vez, los juegos ofrecen al jugador entrenamiento en esos comportamientos mediante su flexibilidad y su agencia temporal.

En todo caso, a partir de cualquiera de estas aproximaciones podemos hablar del videojuego como un medio de libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016). Desde una perspectiva formal, esta se puede analizar según cuatro tipos de libertad y cuatro límites de acción. Los primeros son:

1. la libertad de movimiento, esto es, para recorrer el espacio;
2. la libertad de solución de problemas o estrategias;
3. la libertad de edición, incluyendo la personalización y creación de contenidos;

4. y la libertad de estructura, esto es, la navegación de acontecimientos, retos y caminos narrativos, incluyendo ramificaciones a la manera del hipertexto.

Los límites de acción se definen según

1. lo que el jugador puede hacer (lo posible),
2. lo que no puede hacer en ningún caso (lo imposible),
3. lo que ha de hacer por fuerza para progresar en el juego (lo obligatorio)
4. y lo que puede hacer pero está penalizado en el reglamento (lo prohibido).

Por ello, la libertad dirigida atañe a la navegabilidad de las estructuras del juego en áreas como los objetivos, las estrategias y la narrativa, y revela siempre la mano de un diseñador que, junto al código, el trabajo artístico o la plataforma, crea el mencionado maestro de juego simbólico que dirige la atención y la actuación del jugador. El truco de esta libertad dirigida es que el jugador la percibe, potencialmente, como libertad subjetiva, esto es, voluntaria y autoconsciente. Nos percibimos como libres cuando las alternativas que el sistema podría ofrecer a nuestras decisiones nos interesan menos que el camino que hemos tomado. La promesa de *agency* que articula el videojuego requiere no sólo interactividad sino ilusión de interactividad, “la edificación inmutable e impersonal del juego como una extensión de la subjetividad del propio jugador” (Charles, 2009), una promesa de que el jugador podría reconfigurar la estructura del juego, escapar de su linealidad pre-programada.

En este complicado equilibrio es tan importante la guía como la apertura. Esta apertura afecta también al proceso de creación de sentido y a la interpretación que de la partida hace el jugador. David Loy, hablando de cómo las historias reflejan nuestra libertad, distingue entre tres tipos: “un significado de libertad es la oportunidad de actuar las historias con las que me identifico. Otra libertad es la habilidad para cambiar las historias y mi papel dentro de ellas. [...] Un tercer tipo de libertad resulta de entender cómo las historias construyen y constriñen mis posibilidades” (2010). Aplicado al juego, la primera sería la libertad metafísica de jugar, la segunda la libertad lúdica y dirigida de los espacios de posibilidad y la tercera, la libertad semiótica y hermenéutica del jugador

enfrentado a un texto que él mismo articula y del que extrae un relato vertebrador, potencialmente mítico.

2.4 El juego como mundo

Para Fink, el mito no es una simple reproducción sino una “experiencia primordial en sí misma” que vive en actuaciones colectivas de manera intensa. Aquí Fink conecta mito y rito, como hemos discutido en apartados anteriores. Por ejemplo, el uso de máscaras no era un juego opcional y sin consecuencias, sino una provocación a un mundo ultraterrenal: “el juego de los cultos es en su nivel más fundamental el encantamiento de las máscaras”. Este sería el primer estadio del juego-culto, seguido de un segundo marcado por la técnica mágica y un tercero y último donde el juego-culto se convierte en el festival-juego de una comunidad cúltica. El espectáculo o teatro ritual narra el mito y trae la presencia de lo divino a escena, haciéndola visible. Estos festivales pueden luego “desmitologizarse”, lo que produce la muerte del culto. El festival-juego religioso pierde el carácter que liga la divinidad con la comunidad. El festival permanece, aparentemente desvinculado del mito.

Aún así, el juego humano preserva un cierto significado cósmico, en el sentido de que ofrece una de las figuras-del-mundo más claras de nuestra existencia finita.

“Mientras juega, el ser humano no permanece en sí mismo, no permanece en un dominio cerrado de su interioridad psíquica - en lugar de ello, sale extáticamente más allá de sí mismo en un gesto cósmico e interpreta la totalidad del mundo en una manera que está impregnada de sentido” (2016).

Fink sigue a Heráclito, quien ve el juego como una metáfora cosmológica, y ve en el juego un modo especialmente intenso de relación entre el ser humano y el mundo. Para Fink, el juego es un modo de ser-en-el-mundo específicamente humano, un modo de imaginación creativa que choca con el

pensamiento conceptual. Así, el juego es una apertura al mundo especial, que va más allá de la mera reproducción del mundo y ofrece un “sueño despierto” que se diferencia del sueño en su carácter colectivo. Aquí, lo interesante es detectar qué es posible en este mundo.

En este sentido, y más allá de los debates clásicos entre la filosofía posibilista (por ejemplo, Leibniz, 1710 o Lewis, 1973) y actualista (Russell, 1903), las dualidades posible/imposible y necesario/no necesario han constituido elementos fundamentales en el debate ontológico sobre la ficción, y más concretamente, sobre los mundos de ficción o “mundos posibles”.

Los llamados “mundos posibles” donde se despliegan los relatos de la ficción han sido estudiados por múltiples autores como Félix Martínez Bonati (1960), Lucia Vaina (1977) y Umberto Eco (1993) y posteriormente por Walter Mignolo (1981), Benjamin Harshaw (1984), Thomas Pavel (1986), Marie-Laure Ryan (1991), Tomás Albadalejo (1998) y Lubomir Dolezel (1999), entre otros. Entre ellos, Eco (1993) es posiblemente el que mejor los haya definido. El autor italiano define un mundo posible como un “estado de cosas expresado por un conjunto de proposiciones [...] Como tal, un mundo consiste en un conjunto de individuos dotados de propiedades. Como algunas de esas propiedades o predicados son acciones, un mundo posible también puede interpretarse como un desarrollo de acontecimientos. Como ese desarrollo de acontecimientos no es efectivo, sino precisamente posible, el mismo debe depender de las actitudes proposicionales de alguien que lo afirma, lo cree, lo sueña, lo desea, lo prevé, etc. [...]” (Eco, 1993, pp. 181). Cabe entender, no obstante, que este conjunto de propiedades y predicados, inscritos en la ficción, no necesariamente deben obedecer a la “realidad” externa de la ficción. Es más, lo posible de la ficción conlleva, necesariamente, que la realidad objetiva en dicho mundo se corresponda con verdades ficticias y, por ello, se destaca la hegemonía y autoridad del texto (Ryan, 1991, pp. 131-132), sin perjuicio de la necesaria cooperación textual entre este y un lector provisto de un marco cultural que subsane las lagunas o vacíos del texto (o, en palabras de Eco, la “enciclopedia” del lector) (Eco, 1993).

Por otro lado, Dolezel (1999) ha superado el debate ontológico para dotar de características especiales a los mundos posibles en la literatura. En sintonía con las aportaciones previas de Eco y

Ryan, Dolezel considera que los mundos ficcionales son conjuntos de estados posibles sin existencia real cuyo conjunto es ilimitado y muy diverso, a los que se accede por distintos canales semióticos (los mundos de la lectura, el cine,...) y que siempre están incompletos (Dolezel, 1999, pp. 35-47).

Ahora bien, ¿cómo podemos trasladar este conjunto de características en los mundos de ficción de base lúdica? Desde la obra fundacional de Ryan (1991) donde se juntaban mundos posibles y tecnología han sido varios los autores que se han acercado a la ficción videolúdica como Kuklich (2002, 2003), Maietti (2004), Van Looy (2005), Mangieri (2011), Planells de la Maza (2015), Soldevila y Rodríguez Serrano (2017), Vargas Iglesias y Navarrete Cordero (2019) o Gualeni y Vella (2020), entre otros. Más allá de las distintas particularidades y acercamientos (desde la ontología filosófica a la Semiótica), nos interesa aquí definir y acotar los mundos posibles desde la Teoría de la Ficción y, por ello, nos parece pertinente utilizar la delimitación de los mundos ludoficcionales realizada por Planells (2015).

Entendemos por mundo ludoficcional “un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados” (Planells, 2015, p. 97). De este, los mundos ludoficcionales pretenden conciliar las características de dos aproximaciones ficcionales que parecen, a priori, incompatibles: la densidad semántica y las características de la ficción tradicional (explicadas anteriormente mediante Eco, Ryan y Dolezel) junto a las mecánicas lúdicas, la interactividad y la actuación de un jugador. En este sentido, podemos enunciar tres características fundamentales que definen estos mundos de ficción del videojuego:

- (1) Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos.

Se conciben los mundos ludoficcionales como macroestructuras estáticas, como un sistema monolítico que garantiza que varias cosas sean posibles (en función, por ejemplo, del género del videojuego) y algunas pocas necesarias (por ejemplo, las condiciones de victoria y derrota, el número máximo de vidas de un personaje,...). La elección de los elementos constitutivos de esta macroestructura estética pasa tanto por las decisiones creativas de diseño y las posibilidades técnicas

como por el contexto cultural, económico y social de su producción. Por ello, esta macroestructura puede leerse como un sistema que garantiza la cohesión y estabilidad del juego pero, a su vez, también puede analizarse como un trabajo de síntesis marcado por una suerte de “libertad dirigida” (Navarro Remesal, 2016) que determina de manera fundamental la fijación semántica de las verdades ficcionales.

(2) Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autenticables por uno o más jugadores.

A diferencia de la ficción clásica, la ludoficción se diseña a partir de una acción tasada que se otorga, en este caso, al jugador del juego. No es que el lector o espectador de la ficción clásica no adopte un rol activo, sino que la definición del rol juega un papel distinto. La anticipación y la fabulación (en terminología del formalismo ruso) no inciden directamente en el impulso narrativo del relato, mientras que en el videojuego es precisamente la toma de decisiones del jugador lo que hace avanzar el sistema. En este sentido, en el videojuego la voz autorizada creadora reside en el diseñador (como en la ficción clásica) pero será el jugador quien tenga que ejercer lo que Dolezel denominó la “función de autenticación”, es decir, será quien dé por buenas determinadas opciones posibles y/o necesarias en detrimento de otras, y quien impulse la evolución del sistema de mundos posibles hacia una dirección concreta.

(3) Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción.

Resulta ya clásica la duda expresada por Jesper Juul en su célebre *Half Real* (2011): ¿Por qué Mario tiene 3 vidas? Para el ludólogo nórdico la respuesta era fácil; porque se trata de un mundo incoherente y lo que prima son las reglas de juego por encima de la ficción. No obstante, Juul parte de una premisa errónea. Considera que los mundos de ficción deben subyugarse a una suerte de realidad objetiva, cuando la propia noción de ficción, como vimos previamente, ya establece la autonomía de los mundos al vincular la realidad de la ficción a sus propias afirmaciones semánticas. Es decir, la realidad en la ficción es lo que la propia ficción establece como realidad. A partir de esta premisa debemos considerar que el sistema ludoficcional ostenta coherencia interna mediante la

constante cooperación entre las reglas de juego, y la semántica de la ficción. Ya no cabe la separación taxativa e independiente entre reglas y ficción.

3. Mito y comunidades de jugadores

Introducción

Como hemos visto en anteriores epígrafes, las aproximaciones metodológicas de la mitocrítica y el mitoanálisis responden a una visión textual del mito. Su inscripción en una tradición oral, escrita y, con el juego, ritual e interactiva, conlleva necesariamente un acercamiento al objeto (texto, vía mitocrítica) y a su contexto de producción y transformación (el contexto, vía mitoanálisis). Esta ha sido la apuesta, por ejemplo, de investigaciones sobre el videojuego en la que se destaca la influencia del mito en el mundo lúdico (Cassar, 2013; Guyker, 2016), su reconstrucción desde la tradición literaria (Todor, 2010) o los modelos de representación más habituales en los juegos de éxito comercial (Galanina & Salin, 2016; Galanina & Baturin, 2020). No obstante, cabe considerar que el juego no es, únicamente, un texto suscrito a un contexto de producción, sino que su carácter performativo e interactivo conlleva, como ya vimos, un mundo ludoficcional que espera su cooperación interpretativa; el sentido final del texto videolúdico debe completarse, necesariamente, mediante la participación activa de un usuario.

Una manera de abordar el estudio de los jugadores como usuarios se centra en analizar cómo éstos generan significado alrededor del artefacto juego, de la acción de jugar, de las prácticas complementarias y paralelas y, sobre todo, sobre sí mismos, ya sea de forma individual como comunitaria. Los propios jugadores se clasifican a sí mismos y generan distinciones a partir del tipo de juego que consumen, de la definición que hacen de los otros juegos, del tipo de ritual generado, o de las actividades que amplían el *Play*, como pueden ser los eventos en los que participan. Así mismo las comunidades participan en construir y sustentar tanto el propio juego como mito, como el mito sobre el mundo actual que estos vehiculan.

3.1 Definiciones y tipología de las comunidades

El término “comunidad” proviene del latín “*communitas*” (para referirse a un conjunto de compañeros o ciudadanos), cuyo uso ha derivado en diferentes términos en el ámbito académico para referirse a contextos donde se comparte la propiedad (comunidad de bienes), una área geográfica (comunidad de vecinos), intereses comunes (comunidades de intereses) o prácticas comunes (comunidad de práctica) (Plant, 2004). Esta categorización amplia, podría acoger otros términos que han sido usados de forma recurrente en la literatura como las comunidades de aprendizaje (en el ámbito de la educación) o las comunidades de consumo (en el ámbito del márketing y negocios), que podrían pertenecer a las anteriormente citadas comunidades de práctica.

Como apuntan Griffiths et al. (2015), Internet ha facilitado cantidad de herramientas, ha generado objetos de estudio y proveído de nuevos contextos de análisis. El estudio de los usuarios y las comunidades, es más fructífero que nunca gracias a la textualidad y explicitud de los datos tanto generados como creados por el usuario (Andrejevic, 2009). Algunos investigadores (p.e Preece, 2005) sitúan la génesis del uso del término “comunidad online” en los trabajos de Rheingold (1993) y Hiltz (1985), quiénes asocian estructuras de organización de individuos alrededor de intereses comunes, entre los que se genera cierta sensación de camaradería, apoyo mutuo y empatía, tras el estudio del comportamiento de los mismos en diferentes espacios online.

Sin embargo, el estudio de las comunidades en el mundo social natural, ya existía incluso antes de que entusiastas y detractores en el ámbito académico y no académico empezasen a discutir sobre la existencia, los inconvenientes y las bondades de las comunidades online (Kollock y Smith, 1999). Gracias a autores que habían trabajado en el estudio de las comunidades, tanto en el espacio físico como en el online, se desambiguan similitudes y diferencias que legitiman el estudio de las comunidades en el ciberespacio (Wellman y Giulia, 1999). Parece evidente, que el hecho distintivo

que identifica las comunidades online, es que se encuentran mediadas mayormente por Internet (Hunter y Stockdale, 2009). A partir de aquí, ha habido un verdadero esfuerzo por parte de la academia por clasificar los tipos de comunidades online: por atributos (p.e. intereses comunes, lazos emocionales, acceso a recursos comunes, etc.), por el software de soporte (p.e. por listservers, newsgroups, bulletin boards, Internet Relay Chats (IRC), o incluso géneros de videojuego como los Multi-User Dungeon), por la relación con comunidades del espacio físico (p.e. basadas en noticias, eventos, personas, etc.), por no tener relación en el espacio físico (p.e. en comunidades de role-playing, comunidades de soporte, etc.), o por su actividad de delimitación (p.e. comunidad laboral, comunidades basadas en servidores, etc.) (Lazar y Preece, 1998).

3.2 Aproximaciones al mito en las comunidades

Existen distintas aproximaciones al estudio de las comunidades, ya sean online o no. Los Game Studies son un campo especialmente prolífico en este sentido, dado que los (video)jugadores se agrupan en comunidades de práctica y generan un significado común a través de un mismo marco de interacción, de la acción dramática desplegada y los rituales que se generan (Goffman, 1961). En esta línea, Deterding (2009) sugiere una aproximación desde donde teorizar el videojuego como marco, como una convención social basada en las expectativas mutuas que guían la experiencia y el comportamiento en una situación dada. La acción en la comunidad, por lo tanto, se organiza en relación a las expectativas y convenciones previamente asumidas gracias al marco del videojuego. Es más, desde la eclosión de los mundos transmedia y la hegemonía de las redes sociales estas convenciones se han naturalizado y han convertido los mundos digitales en espacios liminales en los que la negociación de los significados lúdicos suele hibridarse con las experiencias del mundo fáctico (Tosca & Klastrup, 2019).

El videojuego como marco de significado ha servido como de partida de una notable cantidad de estudios que examinan la relación entre identidad, comunidad y juego. Se parte desde el juego como marco lúdico que conecta a una comunidad de jugadores, que acepta voluntariamente ese espacio y

sus normas, y que pone en marcha todo un proceso de construcción de la identidad individual y conjunta. Durante el momento de la partida los jugadores se sitúan a ellos mismos y a los otros dentro de dos realidades que se cruzan. La primera es la realidad creada por la inmersión en el juego y la segunda la de fuera del juego, por lo que los jugadores actúan y se relacionan con otros jugadores y los elementos del juego a través de esas realidades entrelazadas (Williams, Hendricks y Winkler, 2006). La fusión entre el espacio lúdico y la interacción real genera un marco donde la identidad se muestra, se construye y se transforma a través de dinámicas sociales y lúdicas. Por ejemplo, algunos estudios se centran en cómo durante las partidas los participantes utilizan un lenguaje común (p.e. utilizar referencias de la cultura popular) para fortalecer una visión compartida del mundo, estrechando la relación entre ellos mismos y el resto de jugadores (Hendricks, 2006).

En la línea de lo anterior, otra de las aproximaciones al estudio de las comunidades más extendida en el ámbito académico ha sido el interaccionismo simbólico, donde las realidades dejan de ser el marco de referencia y pasa a serlo el conjunto de valores y significados que emergen de la interacción. Acuñado por Blumer en 1937 (Blumer, 1986), el interaccionismo simbólico se mueve entre teorías de la psicología social y la sociología fenomenológica, la cual no tardaría tampoco en llegar como aproximación al estudio de las comunidades de videojugadores como marco interpretativo a partir del cual el individuo se sitúa como objeto y sujeto de la construcción de la realidad en interacción con otros. Por ejemplo, Dietz (1998) examina las representaciones del rol de género y la violencia desde el interaccionismo simbólico ubicando el videojuego como artefacto de socialización a través del que los jugadores construyen significado.

El espacio de interacción entre las comunidades también permite enfocar la investigación hacia objetos ya no tan amplios sino más concretos. Es decir, teniendo en cuenta que las comunidades mutan y cambian, interactuando en varios espacios (online u offline) y se organizan y cambian de entornos, reglas, ritos e individuos con quienes interactuar, encontramos un rango amplio de estudios que se dedican solo al estudio de la interacción que tiene lugar en un tipo de espacios u otros. Es decir, puede que las comunidades se creen e interactúen donde ocurre la actividad central que se comparte (p.e. el videojuego) como en los espacios online u offline asociados a la actividad

(p.e foros o ferias en espacios físicos). Es decir, existe un buen corpus de estudios sobre comunidades cuyas metodologías y objetos de estudio se dibujan en base al espacio dónde ocurre la interacción.

Por un lado, emerge el enfoque hermenéutico en tiempo real, lo cual sería otra aproximación al estudio de las comunidades online que se destaca por recoger datos dónde y cuándo se produce la acción o actividad principal que se comparte. Por ejemplo, estudios de comunidades de juego que se basan en identificar las características de la comunidad y su relación con el juego a través de la experiencia directa y activa de los jugadores durante la propia partida. Los jugadores generan sentido sobre los juegos y sobre sí mismos a través de sus conversaciones e interacciones tanto entre ellos, como con el juego. De esta forma, se considera el “jugar” como una actividad reflexiva y crítica que, a diferencia del cine o la literatura, requieren de una hermenéutica (arte de la interpretación y traducción de la comunicación) en tiempo real (cuando se produce la acción), dada la naturaleza interactiva del medio (Aarseth, 2003). Por ejemplo, Fjællingsdal y Klöckner (2020) analizan, a través de sesiones de juego (además de otras técnicas de recogida de datos, como focus group), cómo los jugadores reflexionan sobre temas medioambientales a través de la interacción y el juego.

Ésto último trae consigo la significación social del juego como artefacto cultural. Esta aproximación más amplia incurre en el análisis de la significación social y cultural que adoptan los artefactos culturales, sus usuarios y sus formas de consumo (Du Gay *et al.*, 1997). Un análisis surgido de los Estudios Culturales y que mediante el concepto de “circuito de la cultura” (du Gay *et al.*, 1997) permite enmarcar y entender justamente los juegos como un objeto que adopta significado a través de las prácticas de consumo, producción y apropiación y cómo éstas acaban también generando una identidad específica por parte de los aficionados. Desde este punto de vista, ha sido ampliamente estudiado el concepto de cultura fan y el fandom (Kozinets, 1999; Jenkins 2006). En la cultura fan se mezcla, por un lado, la construcción de sentido sobre la comunidad en sí misma (subcultura) y, por el otro, el conjunto de prácticas/consumos que cada comunidad lleva a cabo. Por ejemplo, Woods (2012) estudia la comunidad de jugadores de juegos de mesa y el valor que toma el juego como artefacto de culto (p.e. la adquisición y acumulación de los mismos, o el nivel en el que se evangeliza el juego).

Por otro lado, y también íntimamente relacionado con la construcción de la cultura fan, existe el estudio de las prácticas más allá de la actividad central de consumo, o de la actividad/práctica central por la que se organiza la comunidad. Consalvo (2007), tal como hizo Genette (1987) al utilizar el “paratexto” para referirse a todo texto que complementa a un libro y lo hace más entendible (prólogo, resumen, índice, etc.), utiliza el paratexto o el metajuego para referirse a toda actividad relacionada con el juego, más allá del juego, que permite entenderlo y disfrutarlo mejor (wikis, foros, blogs, páginas de fans, etc.). En el caso de Consalvo (2007) le sirve para el estudio de las comunidades de juego en la creación y normativización de las trampas que luego los jugadores aplican en el juego. El metajuego, por lo tanto, sirve de nuevo marco para la proliferación de las comunidades y recibe una atención a parte. Se convierte, así, en una actividad que tiene lugar en un espacio sin espacio (que puede ocurrir tanto dentro como fuera del juego), en algo que se produce de manera asituada, en paralelo a la actividad principal, y que algunos autores han relacionado con los espacios heterotópicos de Foucault (1986). Por ejemplo, como forma de consumo vinculada a los juegos de mesa, se ha trabajado el concepto del *Playful Pastime* (Carter, Gibbs y Harrop, 2014) entendido como aquellas actividades que extienden la experiencia de juego a otros contextos y que permiten expandir la comunidad más allá del hecho de jugar. Las comunidades se construyen compartiendo actividades complementarias al juego (coleccionar, pintar, crear listas de ejércitos, etc.). Para los autores, es en esta dimensión social y reflexiva donde se producen mayores momentos de libertad de acción y de reapropiación. Esto es debido, por lo tanto, a que la conversación y los debates no están determinados por la estructura cerrada del juego.

Es, por lo tanto, en esta reapropiación y resignificación de los espacios donde la cultura participativa de las comunidades se hace más evidente. A los usuarios (o a los jugadores) se les deja de entender únicamente como meros consumidores del artefacto cultural, sino que se les considera, inclusive desde el punto de vista empresarial como prosumidores (*prosumenteau* entre productores y consumidores - Toffler, 1980), debido a que comparten, crean y modifican los significados y elementos del producto o servicio ya sea de forma física o virtual. Se rompen así los tradicionales roles de producción y consumo, y converge el uso de la tecnología y la cultura (Jenkins, 2006). Las comunidades, se mezclan y hacen uso de cualquier espacio interactivo o medio (transmedia) a su

alcance para crear, consumir o disfrutar. Por ejemplo, Mora-Cantalops y Bergillos (2017) apuntan a los diferentes usos que la subcomunidad creada de las comunidades de juego de League of Legends (España) y la comunidad de YouTube, le otorgan al material audiovisual que cubre necesidades de aprendizaje, información y entretenimiento.

Los foros online, así como toda la arquitectura social creada alrededor del juego, se inauguran como espacios no solo para compartir, sino para discutir, debatir y expandir la actuación (*agency*), entendida como esa “apropiación” o participación activa en el consumo-creación de la experiencia (Calleja, 2011). Valgan como ejemplo las recurrentes polémicas que surgen entre la propia fanbase de videojuegos en relación a la fidelidad histórica de hechos y personajes representados en los videojuegos. La representación de Thor en el videojuego *God of War: Ragnarok*, por ejemplo, fue ampliamente discutido en foros online por las comunidades de fans argumentando y contraargumentando sobre si el aspecto fornido y pelirrojo del personaje le era fiel al mito vikingo original y si le hacía perder valor al mito por no ser caucásico y gozar de un cuerpo “fibrado” y estereotipado según los cánones de masculinidad actuales. La discusión trasciende a críticos del ámbito y medios de comunicación (ver Luna, 2021), quienes defienden la idea de que las comunidades acusan del clásico sesgo ideológico marxista (reinterpretado por Schumpeter en 1996): nadie se salva de distorsionar los hechos históricos en base a sus propios sesgos ideológicos de clase, raza, religión, patriotismos, identidades de género, etc. Como apuntan Gonzalo y Arauna (2018, p.87-88), los jugadores utilizan los foros digitales:

“[...] para resignificar los juegos y reflexionar sobre qué significa jugarlos. [...] los jugadores detectan las contradicciones y conflictos que plantean los juegos y despliegan estrategias diversas para posicionarse a favor o en contra del propio juego como justificación ante la propia actividad de jugarlo [...] se pone de relieve que la agencia moral de los jugadores, que no puede subvertir el juego desde las acciones contenidas en el mismo, sí que emerge en las conversaciones sobre la experiencia de juego. Eso demuestra que los jugadores pueden sufrir una tensión entre la jugabilidad y la simulación en función de sus valores y su conocimiento de la historia, y que su conflicto ético se traslada a la discusión con tomas de postura explícitas.”

La tensión entre la jugabilidad y la simulación, o la ludoficción que crea el propio mundo de juego, también es objeto de resignificación por parte de las comunidades. Ya no toma relevancia sólo la fidelidad en la representación de hechos históricos, sino la fidelidad en la representación y forma de jugar creada en el mundo de juego. Por ejemplo, las comunidades online de *World of Warcraft*, discuten sobre cómo es jugar correctamente con orcos o con humanos, es decir, la saga construye una mitología propia y los jugadores discuten sobre si cabe o no respetar ese mundo. Se negocian, así, las reglas del espacio, que a su vez son continuamente retadas por los propios jugadores. Por ejemplo, existen comunidades que aprovechan los videojuegos y los espacios virtuales para hacer activismo político y generar contenido crítico desde el contrajuego (counterplay) y las performances virtuales (Venegas y Moreno, 2021). Lo cual nos habla, ya no solo de una resignificación que juega con la interpretación del mito (histórico y de juego), sino de una reapropiación de los espacios de juego, que pone en jaque incluso los usos de los espacios dedicados al juego y a la discusión.

Las comunidades no se articulan sólo alrededor de un objeto sino de las prácticas de los jugadores en torno a ese objeto. Es por ello que puede resultar de central importancia estudiar cómo una comunidad de jugadores, a través del carácter ritual del juego, de la actuación/agency (propia de la ontología del videojuego) y de los mundos de ludoficción que se articulan con estos rituales y actuación, se constituye como comunidad.

Resumen y conclusiones

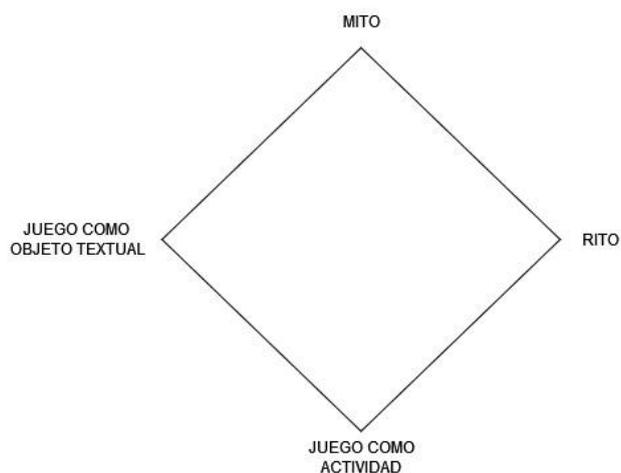
El mito es un concepto tan extendido en uso académico y popular como resistente y esquivo en su acotación terminológica. Más allá de la simplificación del mito como mentira o falsa creencia, en el presente informe se han esbozado sus principales características mediante la delimitación de las nociones de tema, entendida como un contenedor o campo semántico de cierta abstracción, y motivo, un esquivo concepto que puede resumirse, de manera sucinta, en la unidad narrativa menor que plantea unos personajes en una situación, por lo general con una notable carga simbólica. Será el motivo, como epicentro de la acción de la trama narrativa (y, por ende, como elemento orientador para la conformación de un tema), el sustento principal de la noción de mitema, es decir, de la unidad irreductible del mito (Lévi-Strauss, 1955) o a la unidad semántica más pequeña del mismo (Durand, 1993) que aparece señalada por las redundancias del texto (Durand, 2003). A partir de la combinación de dos o más mitemas se crea el mito. Podemos establecer la siguiente relación conceptual entre el acercamiento mítico-textual y la narratología:

Mitología	Narratología
Mitologema	Pregunta universal
Mito	Relato
Mitema	Motivo

Las delimitaciones conceptuales de tema, motivo y mitema son esenciales para poder comprender, a su vez, el carácter eterno y primordial del mito, así como su potencial lectura como testigo cultural, político y social de su génesis histórica. Es decir, por un lado, nos permite comprender el mito *en el presente*, como testigo de una trascendencia que nace *in illo tempore* y que sigue reverberando en la actualidad, tal y como lo concibieron, entre otros, Eliade (1999) o Kerényi y Jung (2004). Pero también, por otro lado, nos abre la puerta a una lectura más vinculada a la inmanencia histórico-cultural en la que el mito, lejos de suponer un reflejo del pasado traído al presente, deviene

un mito genuinamente *del presente*. Desde la visión de Barthes (1999) el mito inmanente se concibe como “el resultado de un proceso efímero, individual y social de deformación de la realidad, proceso por definición inmanente y, también por definición, relativo, pues se refiere a la conciencia social e histórica” (Losada, 2020).

Ambas formas del mito se encuentran en la cultura popular y, como parte de esta, en el videojuego. En este proyecto, no perdemos de vista la naturaleza múltiple del videojuego, simultáneamente tecnológica, narrativa y lúdica (Mukherjee 2015) e incluso animática (Navarro-Remesal 2022). Como demostraba Pfister con *The Last of Us*, las mecánicas también son motivos. Este medio se presta a un análisis textual en el que identificar mitemas y estructuras míticas, pero es importante recordar que esa es solo una mitad de su doble naturaleza, como texto, es decir, como sistema de significados interrelacionados, y como actividad, es decir, como estructura de pautas y posibilidades de comportamiento. El juego, concepto poroso y amplio del que el videojuego forma parte, ha sido frecuentemente estudiado y descrito en relación al ritual, tanto en su genealogía como en su estructura. Por lo tanto, hemos propuesto aquí un cuadrado de relaciones que contempla cuatro vértices: el mito, conectado al ritual por una parte y al juego por otra, y el ritual, conectado al mito por una parte y al juego como actividad por otra.



Esta relación no significa que el juego sea un ritual: hay factores necesarios que lo diferencian, como una relación diferente con lo liminal donde las transformaciones que se dan durante el rito no

pasan al mundo real, debido a la existencia de un círculo mágico imaginario que separa el juego de esta. El juego, bajo este prisma, sería un tipo de actividad situada en lo liminoide, o en una liminalidad que nunca se atraviesa del todo. Del mismo modo, el paralelismo entre mito y ritual y juego como texto y como actividad no implica que el videojuego ritualice en sus mecánicas y dinámicas aquellas estructuras míticas que se dan en su parte textual, sino que estas estructuras míticas se forman a partir de la combinación de lo textual y la actividad, es decir, de una ludonarrativa que integre todos los elementos expresivos del medio.

Esta relación abierta con el texto ofrece una serie de tensiones que es importante reconocer. Mientras que un ritual tiene una serie de pasos necesarios que se interpretan, el juego ofrece al jugador un margen de posibilidad, constreñido pero real, significativo. Esto es lo que llamamos libertad dirigida, y se manifiesta en la relación que el jugador desarrolla con el mundo ludoficcional que el videojuego le ofrece. Al jugar, el jugador conecta con la dimensión textual y performativa del videojuego, pero esto no implica un sometimiento completo al conjunto de significados y recurrencias míticas. Siempre existe una negociación, y es importante que toda negociación de sentido es a la vez individual y contextual, situada en unas condiciones materiales y una comunidad concreta.

El tercer y último bloque del informe presenta, por ello, el mito en relación a las comunidades de jugadores. Más allá de las aproximaciones textuales que fundamentan la mitocrítica y el mitoanálisis cabe recordar que el sentido final del texto videolúdico debe completarse, necesariamente, mediante la participación activa de un usuario. La agrupación de jugadores, el conjunto de significados que emergen del juego como artefacto y la negociación social que nace en el seno de la experiencia lúdica merecen, una vez más, un mayor acto de precisión y detalle.

En este sentido, la relación entre identidad, comunidad y juego ha sido uno de los epicentros de los actuales Game Studies. Es habitual encontrar aquí la relación de identidad (de género, de clase, cultural o religiosa, entre otras manifestaciones posibles) entre el espacio virtual y físico, así como el estudio del conjunto de valores y significados que emergen de la interacción. En este marco existen múltiples metodologías de investigación: desde el enfoque hermenéutico en tiempo real sobre las

comunidades y sus acciones principales (Fjællingsdal y Klöckner, 2020), hasta el estudio de las distintas prácticas que orbitan alrededor del objeto lúdico y que permiten la emergencia de la cultura fan (como es el caso, por ejemplo, del “paratexto” de Genette (1987) estudiado por Consalvo (2007)). En este último caso cobran especial sentido los acercamientos al fenómeno transmedia y la dinamización informativa de la comunidad (Mora-Cantalops y Bergillos, 2017), así como la emergencia de los foros online como espacios centrados en la resignificación lúdica del juego y el acto de jugar (Gonzalo y Arauna, 2018) y en el consumo-creación de la experiencia social (Calleja, 2011).

Con esto, las bases conceptuales del presente proyecto quedan sentadas, definiendo un vocabulario común para todos sus investigadores y una problematización que guíe los análisis que han de seguir. A partir de aquí, las dos líneas del proyecto (mitos *en el* presente y mitos *del* presente) se articulan en paralelo, con constantes intercambios, en base a una selección de obras del videojuego contemporáneo, entendido “contemporáneo” como perteneciente a la escena actual, que cristaliza en torno a la séptima generación de consolas, a mediados de los 2000, cuando se define el triángulo AAA-casual-indie propuesto por Juul (2109). Este corpus se obtendrá mediante una metodología múltiple, en la que tendrá especial importancia una revisión de la literatura científica en torno al contenido del videojuego contemporáneo. Con todo esto, el proyecto afronta la siguiente fase de su particular mito fundacional.

Bibliografía

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. Paper presented at Digital Arts & Culture Conference, Melbourne, Australia.
- Aguirre, M. (2006). Liminal terror: The poetics of Gothic space. *The dynamics of the threshold: Essays on liminal negotiations*, 13-38.
- Albadalejo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Análisis de las novelas cortas de Clarín*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Althusser, L. (1974). *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Anaz, S. A. L. (2015). Matrices arquetípicas da cultura midiática: O imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. In *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.
- Anderson Imbert, E. (2007). *Teoría y técnica del cuento*. 4ª. Ed. Barcelona: Ariel.
- Baigorria, O. (2014). Con el sudor de tu frente: argumentos para la sociedad del ocio. In *Con el sudor de tu frente: argumentos para la sociedad del ocio* (pp. 210-210).
- Bailes, J. (2019). *Ideology and the virtual city: Videogames, power fantasies and neoliberalism*. John Hunt Publishing.
- Balló, J., & Bergala, A. (Eds.). (2016). *Motivos visuales del cine*. Galaxia Gutenberg.
- Bateman, C. (2020). Game Dissonance (1): What Is Game Dissonance?
<https://blog.ihobo.com/2020/09/game-dissonance-1-what-is-game-dissonance.html>
- Blumer, H. (1982). La posición metodológica del interaccionismo simbólico. *El interaccionismo simbólico: Perspectiva y Método*, 1-44.
- Bogost, I. (2016). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. Basic Books.

- Bogost, I. (2008). *The rhetoric of video games* (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bonenfant, Maude (2015) *Le libre jeu - Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber
- Bown, Alfie (2017) *The PlayStation Dreamworld*. Wiley
- Caillois, R. (1972). L'homme et le sacré. *Collection idées, 24*.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. Cambridge: MIT Press
- Campos, N. G. T. (2004). Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. *Gazeta de antropología, 20*.
- Cioranescu, Alejandro. (1964). *Principios de la Literatura Comparada*. Universidad de La Laguna.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Carter, M., Gibbs, M., & Harrop, M. (2014). Drafting an army: The playful pastime of Warhammer 40,000. *Games and Culture, 9*(2), 122-147
- Cassar, R. (2013). Gramsci and games. *Games and Culture, 8*(5), 330-353.
- Deterding, (2009). The Game Frame: Systemizing a Goffmanian Approach to Video Game Theory, Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex roles, 38*(5), 425-442.

- Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco libros.
- du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H. & Negus, K. (1997) *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. Sage Publications.
- Durand, G. (2003). *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología*. Buenos Aires: Biblos.
- Durand, G. (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra* (Vol. 12). Anthropos Editorial.
- Durand, G. (1993). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Barcelona: Anthropos.
- Durand, G. (1984). La Beauté comme présence paraclétique: essai sur les résurgences d'un bassin sémantique. *Die Schönheit der Dinge*, 127-173.
- Durand, G., (1979) *Figures mythiques et visages de l'oeuvre*. De la mythocritique à la mythanalyse. Paris, Berg.
- Eco, U. (1993). *Lector in Fábula*. Barcelona: Lumen.
- Elíade, M. (2001). *Nacimiento y renacimiento: el significado de la iniciación en la cultura humana*. Barcelona, Kairós.
- Elíade, M. (1999). *Imágenes y símbolos*. Madrid, Taurus.
- Elíade, M. (1972). *El mito del eterno retorno: arquetipos y repetición*. Madrid, Alianza.
- Eliade, M. (1962). *Mito y Realidad*. Barcelona, Editorial Labor.
- Fedele, M., Planells-de-la-Maza, A. J., & Rey, E. (2020). La ficción seriada desde el mitoanálisis: aproximación cualitativa a los argumentos universales en Netflix, Prime Video y HBO. *El Profesional de la Información*, 29(3).
- Fernández Vara, C. (2009.) *Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance*. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*

- Fjællingsdal, K. S., & Klöckner, C. A. (2020). Green across the board: Board games as tools for dialogue and simplified environmental communication. *Simulation & Gaming*, 51(5), 632-652.
- Foucault, M. (1986). Spaces, knowledge and power. *En: P. Rabinow (Eds.), Michel Foucault: Beyond structuralism and hermeneutics*. UK: Penguin.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Master's thesis, School of Literature, communication, and culture, Georgia Institute of Technology).
- Frenzel, E. (1980). *Diccionario de motivos de la literatura universal*. Madrid: Gredos.
- Galanina, E. & Salin, A. (2016). Mythology construction in virtual worlds of video games. *4th International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences & Arts SGEM 2017 Conference Proceedings* (507-514). Bulgaria: SGEM.
- Galanina, E. & Baturin, D. (2020). The trace of archaic myth in video games. *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS – Volume LXXVI – SCTCMG 2019* (3660-3667). Grozny: Russian Academy of Sciences.
- Galey, C.M. (1903). What is Comparative Literature? *The Atlantic Monthly*, 92, p. 56-68
- Gallego García, T. (2016). Los retos de la mitocrítica ante las nuevas formas del mito en el mundo globalizado. *Çedille. Revista de Estudios Franceses*, (12), 521-526.
- Abellán-García Barrio, Álvaro. (2020). Le Petit Prince y la imaginación de lo invisible. *Anuario De Estudios Filológicos*, 43, 5-23.
- Garín Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1 (7), 94-115.
- Genette, G. (1997). *Paratext: Thresholds of interpretation*. London: Cambridge University Press.

- Goffman, E. (1961) Fun in games. *En Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction, Mansfield: Martino Publishing (Edición del 2013)*.
- Gómez, J. D. F., & Serrano, M. R. (2010). Mito, publicidad y branding. Un análisis mitocrítico de los sectores de la cosmética, la moda, la perfumería y el alcohol. In *Publicidad y lengua española: un estudio por sectores* (pp. 54-70). Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Gonzalo, J. & Araüna, N. (2018). Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post)coloniales, en Aranda, D.; Sánchez-Navarro, J. y Planells, A.J. *Game & Play: La Cultura del Juego Digital*, Egregius Ediciones, pp. 87-105.
- Gramsci, A. (2004). “Algunos temas de la cuestión Meridional (Fragmentos) otoño de 1926”. En: Sacristán M. *Antología Antonio Gramsci*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gualeni, S., & Vella, D. (2020). *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Springer Nature.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual worlds as philosophical tools: How to philosophize with a digital Hammer*. Palgrave
- Gutiérrez, F. (2012a). *Mitocrítica: naturaleza, función, teoría y práctica*. Barcelona: Milenio Ediciones.
- Gutiérrez, F. (2012b). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos. *Thélème*, 27, 175-189.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada*. Madrid: Crítica.
- Guyker, R. W. (2016). *Myth in translation: the ludic imagination in contemporary video games*. Tesis Doctoral. California: Pacifica Graduate Institute.

- Harsaw, B. (1984). Fictionality and fields of reference. Remarks on a theoretical framework. *Poetics Today*, 5 (2), pp. 227-251.
- Hendricks, S. (2006). Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming, *En J.P. Williams, S. Hendricks & W.K. Winkler, Gaming as culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers, pág. 39-56.
- Henricks, T. S. (2006). *Play reconsidered: Sociological perspectives on human expression*. University of Illinois Press.
- Horrigan, M. (2021). The Liminoid in Single-Player Videogaming: A Critical and Collaborative Response to Recent Work on Liminality and Ritual. *Game Studies*, 21(2).
- Huizinga, J. (1943, edición de 2015). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Juul, J. (2019). *Handmade pixels: Independent video games and the quest for authenticity*. MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Jung, C. G., & Kerényi, K. (2004). *Introducción a la esencia de la mitología: el mito del niño divino y los misterios eleusinos* (Vol. 33). Madrid: Siruela.
- Kalinowska, S. I. (1972). *El concepto de motivo en literatura* (Vol. 2). Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Kane, P. (2004). *The Play Ethic: Living Creatively in the New Century*.
- Kay, L., Kinsley, Z., Phillips, T., & Roughley, A. (Eds.). (2007). *Mapping Liminalities: Thresholds in Cultural and Literary Texts* (Vol. 2). Peter Lang.

- Kücklich, J. (2003). The playability of texts vs. the readability of games: towards a holistic theory of fictionality. *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht.
- Kücklich, J. (2002). The study of computer games as a second-order cybernetic system. En Mäyrä, F. (Ed.) *Proceedings of computer games and digital cultures conference*. Tampere: Tampere University Press.
- Lazar, J., & Preece, J. (1998). Classification schema for online communities. *AMCIS 1998 Proceedings*, 30.
- Leibniz, G.W. (1710, edición de 2015) *Ensayos de Teodicea sobre la bondad de Dios, la libertad del hombre y el origen del mal*. Madrid: Comares.
- Lévi-Strauss, C. (2000). *El hombre desnudo* (Vol. 4). Madrid: Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*. Madrid: Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, C, H. (1987 bis). *Mito y significado*. Madrid: Alianza.
- Lévi-Strauss, C. (1971). Lo crudo y lo cocido. *Revista de la Universidad Nacional (1944-1992)*, (9), 119-157.
- Lévi-Strauss, C. (1955). "The structural study of myth". *Journal of American Folklore*, n.68, pp. 428-555.
- Lewis, D. K. (1973). *Counterfactuals*. Oxford: Blackwell.
- Losada, J.M. (2015). Estructura del mito y tipología de su crisis. En Losada, J.M. y Antonella Lipscomb (eds.), *Myth in Crisis: The Crisis of Myth* (pp.33-62). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Loy, D. (2010). *The World Is Made of Stories*, Wisdom Publications
- Malinowski, B. (1974). *El mito en la psicología primitiva*. Barcelona: Ariel.
- Margery Peña, E. (1982). Sobre el motivo literario, *Filo. y Ling DL8* (1 y 2), 3-26.

- Martínez-García, Á. (2017). La mitocrítica como propuesta de estudio de la imagen en la era digital. *La imagen en la era digital*.
- Martínez-García, Á., & Gómez-Aguilar, A. (2019). El lado oscuro de la maternidad: actualización de mitos en la película *The Extraordinary Tale of the Times Table* (2013). *Revista KEPES*, 20, 15-40.
- Mora-Cantallops, M. (2017). Análisis de usos de YouTube en la comunidad española de League of Legends. En Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. y Planells, A., *Game & Play: La cultura del juego digital*, pp. 11-22.
- Martínez, Bonati, F. (1960). *La estructura de la obra narrativa*. Barcelona: Ariel.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Mangieri, R. (2011). La danza del samurái. Semiótica del videogame y de los entornos virtuales contemporáneos. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 21.
- Mignolo, W. (1981). Semantización de la ficción narrativa. *Dispositio*, V, pp. 85-127.
- Mora-Cantallops, M., & Bergillos, I. (2018). Fan preservation of 'flopped' games and systems: The case of the Virtual Boy in Spain. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 10(2), 213-229.
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid, AnaitGames.
- Naupert, C. (2001). *La tematología comparatista entre la teoría y la práctica*. Madrid: Arco/Libros.
- Navarro-Remesal, V., & Bergillos, I. (2020). Press X to recognize the other's suffering: compassion and recognition in games. In *Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World* (pp. 101-110). Brill.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila Ediciones.

- Nie, H. A. (2013). Gaming, nationalism, and ideological work in contemporary China: Online games based on the war of resistance against Japan. *Journal of Contemporary China*, 22(81), 499-517.
- Núñez, M. M., Navarro Remesal, V., Castro, A., Delgado, T., Monchán, J., & Pellejer, C. (2021). Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (31), 153-180.
- Oliva Rota, M., Besalú Casademont, R., & Ciaurriz, F. (2009). " Más grande, más rápido, mejor": La representación de la Historia universal en Civilization IV. *Comunicación*, 1 (7), 62-79.
- Orea Rojas, M. (2018). El Motivo Literario como elemento fundamental para la literatura comparada, en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, nº 2, pp.164-185.
- Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pieper, J. (2009). *Leisure: The basis of culture*. Ignatius Press.
- Pimentel-Anduiza, L. A. (1993). Qué es la literatura comparada y cómo se puede usar en la enseñanza de la literatura. *Anuario de letras modernas*, 4, 91-108.
- Piqueras, B. (Ed.). (2008). *Liminal Poetics, Or, The Aesthetics of Dissent*. Gateway Press.
- Planells de la Maza, A.J. (2021). Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity. In *Perspectives on the European Videogame* (pp. 193-208). Amsterdam University Press.
- Planells de la Maza, A.J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Plant, R. (2004). Online communities. *Technology in society*, 26(1), 51-65.
- Preece, J., & Maloney-Krichmar, D. (2005). Online communities: Design, theory, and practice. *Journal of computer-mediated communication*, 10(4), JCMC10410.

- Rank, Otto (1991). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA: MIT Press.
- Rodríguez Sánchez de León, M. J. (2012). Tematología y comparatismo: del método y la disciplina. En *Metodologías comparatistas y literatura comparada* (pp. 365-378). Dykinson.
- Roth, M. (2018). *Thought-provoking play: Political philosophies in science fictional videogame spaces from Japan*. ETC Press.
- Russell, B. (1903, edición de 1938). *Principles of Mathematics*, New York: WW. Norton.
- Ryan, M.L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sahagún, M. G., & Blanco, I. A. (2019). La tematología aplicada al análisis de la serie Penny Dreadful (Showtime y Sky, 2014-2016). *Comunicación y Sociedad*, 1-26.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Sanders, J. (2016). *Adaptation and Appropriation*. Londres: Routledge.
- Schumpeter, J. A. (1996) *History of Economic Analysis: With a New Introduction*. Oxford University Press: USA.
- Schut, K. (2007). 'Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the representation of history', *Games and Culture*, 2(3), pp. 213–235.
- Shinoda Bolen, J. (2012) [1984] *Las diosas de cada mujer*. Barcelona: Kairós.
- Sicart, M. (2011). "Against Procedurality". *Games Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 3.
- Soldevilla, S. G., & Rodríguez Serrano, A. (2017). Y seréis como Dios: La construcción de divinidades ludoficcionales en el contexto transhumanista. *Icono14*, 15(1), 211-234.

- Sollors, W. (2001). "La tematología hoy". En *Tematología y comparatismo literario*, compilado por Cristina Naupert, 53-84. Madrid: Arco/Libros.
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper*. Broadview Press
- Todor, A. (2010). *Video games as myth reconstructions*. B.A. Project. Brasov: University of Brasov.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: William Morrow.
- Trammell, A. (2020). Torture, play, and the black experience. *G| A| M| E Games as Art, Media, Entertainment*, 1(9).
- Trocchi, A. (2002). "Temas y mitos literarios". En *Introducción a la literatura comparada* editado por Armando Gnisci, 129-169. Barcelona: Crítica.
- Tosca, S., & Klastrup, L. (2019). *Transmedial worlds in everyday life: Networked reception, social media, and fictional worlds*. Routledge.
- Turner, V. (1969). *El Proceso Ritual: Estructura y Antiestructura*. Madrid: Taurus.
- UIS, 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics, 2009.
- Vaina, L. (1977). Les mondes possible du text. *Versus*, 17, pp.3-13.
- Van Gennep, A. (1909). *Les Rites du Passage: Etude systématique des rites*. Paris: Picard.
- Van Looy, J. (2005). Virtual recentering: computer games and possible worlds. *Image & Narrative*, 12.
- Vaquerizo, H. (2006). Cristina Naupert, La tematología comparatista: entre teoría y práctica, Colección Perspectivas, Arco Libros, Madrid 2001, ISBN: 84-7635-452-5. Revista de estudios latinos (RELat).
- Vargas-Iglesias, & J. J., Navarrete-Cardero, L. (2019). Simulando el saber: la saturación en los mundos de ficción ludonarrativos. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 31, 132-155.

- Venegas Ramos, A., & Moreno Cantano, A. C. (2021). *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*. Valencia: Asociación Shangrila Textos Aparte.
- Vieira, P. H. D. O. (2018). *O combate de Chronos: o imaginário dos mitos de apocalipse no ambiente dos videogames*. Trabajo Fin de Máster. Universidad Pontificia de Sao Paolo.
- Viesielovskii, A. (2014). *Poética histórica*. Barcelona: Akal.
- Vital, V. J. G., & da Silva Cardoso, F. (2019). "Bioshock Infinite" and the phenomenon of legitimate violence: an analysis based on the contributions by Hannah Arendt. *ANAMORPHOSIS - Revista Internacional De Direito e Literatura*, 5(1), 191–214.
- Wellman, B., & Gulia, M. (1999). Virtual communities as communities: Net Surfers Don't Ride Alone. In *Communities in cyberspace*, Marc A. Smith, Peter Kollock (Eds.), pp. 167-194. London: Psychology Press & Roudledge.
- Williams, J.P.; Hendricks, S. & Winkler, W.K., (Eds.) (2006). *Gaming as culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, Jefferson: McFarland & Company Inc., Publishers.
- Zulkarnain, I. (2014). "Playable" nationalism: Nusantara Online and the "gamic" reconstructions of national history. *SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 29(1), 31-62.
- Yoshida, Hiroshi (2018) *Exploring the Nature of Human Senses and Perception in the Evolution of Video Games*.