



Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DE LA IMAGEN-JUEGO COMO
ELEMENTO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SENTIDO DEL
VIDEOJUEGO: EL CASO DE *DEATH STRANDING*

Trabajo terminal de la Licenciatura en Comunicación Social que
presenta:

FRANCISCO MISAEL RAMÍREZ GAMIÑO

Para obtener el título de Licenciado en Comunicación Social

Asesor responsable: Mtro. Marco Diego Vargas Ugalde

Asesor externo: Dra. Blanca Estela López Pérez

Ciudad de México

29 de octubre de 2021

La experiencia estética de la Imagen-Juego como
elemento para la construcción del sentido del videojuego:
el caso de *Death Stranding*

Dedicatorias

A Natalia (1928 - 2021)

... y a Gata, quien tras la partida de Natalia me adoptó como su humano y acompañó durante todo el viaje

Agradecimientos

Por el apoyo moral, gracias a:

Víctor y Francisca, mis padres

Joss, Nat y Jesús, mis hermanos

A mis sobrinos (que no nombro a todos porque ya son muchos)

Joshua y Christopher, hermanos no consanguíneos

Por el apoyo en la realización de este trabajo, gracias a:

Diego Vargas, mi mentor y guía en este proceso

Blanca Estela López, por sus valiosas opiniones y sugerencias como experta en el tema

Y por supuesto, por todo el cariño, gracias a:

Selene, la mejor compañera

RESUMEN

El presente trabajo tiene la intención de explorar las posibilidades de significación del videojuego a partir de lo que se asume como tres elementos constitutivos del mismo: su construcción audiovisual (dimensión estética), su jugabilidad (dimensión lúdica) y, en muchos casos, la historia que se cuenta (dimensión narrativa). Se parte de la premisa de que el videojuego es uno de los objetos de la cultura contemporánea más relevantes, por lo que su estudio es más que necesario a fin de dejar de observarlo como un simple medio de entretenimiento. Así mismo, para concretar cuáles son estas posibilidades de significación se realiza el análisis del videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Desde un primer momento se asume que este videojuego en concreto rebasa los límites del entretenimiento para realizarse como una experiencia estética que puede ser significativa para el jugador.

ABSTRACT

The present work intends to explore the possibilities of significance of video games based on what is assumed to be three constitutive elements of the game: its audiovisual construction (aesthetic dimension), its playability (ludic dimension) and, in many cases, the storytelling (narrative dimension). It starts from the premise that video games are one of the most relevant objects of contemporary culture, so its study is more than necessary in order to stop observing it as a simple means of entertainment. Likewise, to specify what these possibilities of significance are, the analysis of the video game *Death Stranding* is carried out (Kojima Productions, 2019). From the outset, it is assumed that this particular video game exceeds the limits of entertainment to be performed as an aesthetic experience that can be significant for the player.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
Sobre Death Stranding	11
<i>Breve descripción de la narración de Death Stranding</i>	<i>13</i>
<i>Sistema, reglas y objetivo del juego</i>	<i>17</i>
1. VALOR ARTÍSTICO-ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO	21
1.1 El arte del juego y el juego del arte.....	22
1.1.1 <i>La imagen-juego como posibilidad de arte</i>	<i>25</i>
1.1.2 <i>El arte en el orden digital</i>	<i>32</i>
1.2 Experiencia, estética y videojuegos.....	39
1.2.1 <i>¿Experiencia lúdica o experiencia estética?.....</i>	<i>39</i>
1.2.2 <i>El cuerpo y el videojuego</i>	<i>43</i>
1.2.3 <i>Lo sublime y lo bello</i>	<i>46</i>
1.3 Arte y Estética en Death Stranding.....	53
1.3.1 <i>Propuesta gráfica y conceptual de los personajes.....</i>	<i>55</i>
1.3.2 <i>La experiencia de lo sublime y lo bello en Death Stranding</i>	<i>64</i>
2. EL JUEGO COMO PROCESO COMUNICATIVO: LENGUAJE, DISCURSO Y NARRACIÓN... 72	
2.2 Cine, imagen y videojuegos	75
2.2 Expresividad videolúdica: lenguaje y discurso de los juegos y los videojuegos	79
2.2.1 <i>El diseño del sujeto-jugador y su significación</i>	<i>84</i>
2.2.2 <i>Significación del diseño del entorno de juego</i>	<i>91</i>
2.3 Videojuegos y narración	96
2.4 Sistemas de clasificación	102
2.4.1 <i>Clasificación off-line y on-line</i>	<i>104</i>
2.4.2 <i>Clasificación lúdica.....</i>	<i>106</i>
2.4.3 <i>Hibridación de géneros y Death Stranding según su clasificación lúdica</i>	<i>112</i>
3. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA EN <i>DEATH STRANDING</i> : LA DICOTOMÍA DEL PALO Y LA CUERDA	116
3.1 La reconstrucción de un Estado-nación como dinámica de juego	119
3.2 La experiencia bélica-onírica de Death Stranding.....	128
3.3 La condición humana a partir de la confrontación simbólica entre el palo y la cuerda.....	134

3.4 Interpretación global de Death Stranding	138
CONCLUSIONES	142
BIBLIOGRAFÍA	146
LUDOGRAFÍA.....	150
ANEXOS	151
Anexo 1. Personajes de Death Stranding de acuerdo con los arquetipos junguianos.	152
Anexo 2. El Viaje Del Héroe en Death Stranding con base en la estructura propuesta por Vogler.	157

INTRODUCCIÓN

Desde su aparición, el videojuego es uno de los objetos de la cultura de mayor relevancia de la sociedad contemporánea, mismo que puede observarse como un poderoso objeto narrativo y estético en el que el jugador puede vivir experiencias que no podrían ser posibles en “el mundo ordinario”. Johan Huizinga afirmó en su libro *Homo Ludens* que todo “juego es una actividad llena de sentido”, y todo juego “significa algo” (Huizinga, 2012, pág. 14). Pero ¿de qué modo se da esa significación y cuáles son los mecanismos a partir de los cuales se construye? Y ante todo ¿qué papel juega la “experiencia” en la construcción del sentido de un videojuego-o de cualquier juego-?

Ante tal perspectiva, la necesidad de construir y delimitar las herramientas teóricas y metodológicas que permitan el análisis del juego y del videojuego se vuelven necesarias a fin de dar razón acerca de la significación del diseño y la experiencia de juego. En este sentido, Oliver Pérez (2012) señala la importancia de no permanecer quietos e inactivos ante un producto tan relevante de la cultura contemporánea como el videojuego: “...tomar todo un género cultura o una parte sustancial del mismo y etiquetarla como simple entretenimiento es una trampa que conduce a instalarse en un consumo acrítico de la obra” (pág. 27).

Para explorar estas posibilidades de significación, en esta investigación se realiza el estudio de un caso concreto de un videojuego contemporáneo a partir de su constitución audiovisual (estética, narrativa) y su propuesta lúdica (juego): el caso particular de *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Se ha elegido este videojuego, en parte, debido a la proximidad del momento en el que fue diseñado y lanzado. Sin embargo, la razón principal por la cual se piensa hacer un análisis de este videojuego se fundamenta en su narración, su estética y su modo de juego.

Death Stranding es un videojuego que está pensado para que el jugador interactúe con otros jugadores en línea con un fin común: servir como apoyo mutuo para la concreción de una experiencia que se logra individualmente. Esta aparente contradicción entre ser un multijugador online y un single player offline al mismo tiempo siempre habrá de girar en torno a una idea concreta que el juego mismo hace notar desde el principio: la conexión. Toda esta idea jugable tiene como envoltorio a un escenario fantástico postapocalíptico y una historia que apunta hacia la idea de la extinción humana.

¿Cuál es, entonces, el sentido específico que el videojuego Death Stranding expresa a partir de la relación existente entre esas mecánicas de juego, su estética audiovisual y narración? Es posible afirmar que la experiencia de este videojuego empuja al jugador a comprender algo más que solamente la idea primaria de la conexión: apela a un sentimiento de desolación, desarraigo y nostalgia en un mundo donde solamente queda la conexión con el otro, aunque esta sea artificial. A partir del mundo narrativo y el sistema de juego de Death Stranding es posible reflexionar sobre algunas ideas como la soledad y el aislamiento en lo que parecer ser una metáfora de la sociedad contemporánea aislada en sí misma, en donde al final, a pesar de la conexión que pueda existir entre estos individuos, la extinción es un final inevitable. Si eso es así, cabe la posibilidad de que Death Stranding rebase la línea del entretenimiento inmediato para convertirse en algo mucho más complejo: una experiencia estética y, en un último momento, una obra artística que se puede asumir como tal en el contexto sociohistórico actual.

El objetivo de este trabajo consiste en analizar cómo es que se gesta un sentido particular a partir de los elementos constitutivos de este videojuego, cuya base de sentido descansa en la estética audiovisual, la narración y la

jugabilidad. Para tal tarea, es imperativo estimar antes si el videojuego puede constituirse bajo la perspectiva del arte, el lenguaje y la comunicación.

Las herramientas teóricas y metodológicas utilizadas para tal fin varían de acuerdo con cada elemento que se está considerando según su perspectiva. En principio, se realiza una recopilación bibliográfica para sustentar la parte teórica en cuanto al arte, el lenguaje y la comunicación se refiere. Así mismo, se presenta un trabajo en el que la experiencia de juego es la herramienta más fundamental. Por supuesto, también es importante comprender que existe una diferencia ontológica considerable con respecto a otros medios tales como el cine y/o el texto escrito. Si bien el videojuego ha retomado algunas de las técnicas del lenguaje cinematográfico, por ejemplo, para su construcción narrativa, es necesario tener siempre presente la diferencia más significativa que existe con respecto al cine: en esencia, el videojuego es un medio, en mayor o menor medida, interactivo.

En este sentido, en el primer capítulo se busca sustentar teóricamente si el videojuego tiene algún valor artístico y algún valor estético. En esta parte del trabajo se propone que la imagen del videojuego es una imagen-juego cuya interpretación debe ser considerada principalmente como un acontecimiento y no como un objeto. Así mismo, se busca establecer el posible estatus del videojuego como obra artística de la era digital. Se desarrollan además los conceptos de la experiencia y la estética, se habla de lo sublime y lo bello como categorías estéticas que sirvan como soporte para explicar el acontecimiento sensible en *Death Stranding*.

En el segundo capítulo se busca entender al videojuego como un proceso comunicativo partiendo de los conceptos del lenguaje, el discurso y la narración. En este sentido, se le da mayor peso a la propuesta metodológica

hecha por Oliver Pérez para el análisis de videojuegos que presenta en el libro *El lenguaje videolúdico* (2012). Así mismo, se exponen las maneras en las que el videojuego puede contar una historia, y una breve exposición sobre las características generales de los géneros lúdicos.

En el tercer capítulo se realiza el análisis de *Death Stranding* con base en los elementos considerados en los capítulos uno y dos. Se consideran los símbolos y signos que se muestran en su construcción audiovisual, pero se considera de igual manera la narración y la jugabilidad como elementos constitutivos para la construcción de su sentido.

Sobre *Death Stranding*¹



Imagen 1. Sam Porter Bridges observa un cráter dejado tras una explosión.

¹ *Death Stranding*, en español “Muerte Varada”. A partir de su significado literal en español, el título hace referencia directa a las Playas -en el universo del juego, las Playas son el limbo, es decir, un lugar de paso entre la vida y la muerte- que se han quedado estancadas en el mundo de los vivos. Es una alusión directa a la mezcla de un tipo de existencia y otra.

Antes de comenzar se hará una descripción general del juego haciendo énfasis en su historia, universo, sistema y reglas de juego. Tal descripción tiene la intención no solo de introducir el objeto de estudio a la investigación que se realiza, sino tener en cuenta desde un primer momento su especificidad como videojuego y sus particularidades lúdicas.

Se asume que Death Stranding es un videojuego de autor. Tal situación se fundamenta en el hecho de que su autor, Hideo Kojima, funge como productor, director, guionista y diseñador del juego. Del mismo modo que sucede con el cine, la producción de un videojuego implica un número grande de especialistas. De acuerdo con el sitio Internet Movie Data Base (IMDB), para la realización de Death Stranding hubo un conjunto de departamentos que varían desde los programadores, modeladores de 3D y animadores, hasta los operadores de cámara, sonidistas y desarrolladores de efectos visuales, e incluso maquillistas (IMBD, 2019).

La versión que se jugó para la elaboración de esta investigación es la de Play Station 4 del año 2019. Es importante tener en cuenta este dato ya que en el año 2020 fue lanzada una versión para PC que puede variar con respecto a la versión de PS4. Así mismo, durante la elaboración de esta investigación Kojima Productions se encuentra produciendo una nueva versión para Play Station 5. No obstante la diferencia que pudiera existir entre consolas se asume que la esencia del juego continúa siendo la misma.

El portal de Play Station Store resume Death Stranding de la siguiente manera:

“En un futuro cercano, unas misteriosas explosiones azotarán el planeta y desatarán una serie de eventos sobrenaturales conocidos como Death Stranding. Criaturas de otro mundo plagarán el paisaje y ante una inminente extinción masiva, dependerá de Sam Porter Bridges recorrer el desolado páramo y salvar a la humanidad de la aniquilación inminente” (Play Station, 2019).

Del mismo modo que una novela o una serie televisiva, Death Stranding está dividido por capítulos, aunque a diferencia de los dos tipos de narración antes mencionados, la historia principal del juego se compone de un prólogo, 14 episodios en el que se desarrolla toda la historia, y un quinceavo episodio en el que el jugador puede completar todas sus entregas, explorar la totalidad del mundo, conseguir los trofeos del juego, etcétera.

No obstante, para fines prácticos y de mayor comprensión, se realizará la descripción de la historia de Death Stranding a partir de la estructura de El Viaje del Héroe. Este modelo, como explica Ángel Cordón, tiene una relevancia importante en cuanto a videojuegos se refiere puesto que se pueden "traducir todas estas fases a la experiencia de juego y momentos en el gameplay" (Codón Ramos, 2018). Así mismo, se realiza una descripción de los personajes del juego con base en los arquetipos junguianos. Pueden conocerse los detalles de este en el Anexo 1 al final de esta investigación.

Breve descripción de la narración de Death Stranding

Si bien posible segmentar los sucesos de Death Stranding a través de la estructura de El Viaje Del Héroe, es preciso señalar que existen algunas variaciones con respecto a lo que puede ser un viaje más prototípico. No

obstante, en el videojuego se mantiene lo que Campbell (1959) llama la unidad nuclear del monomito, es decir, una separación, una iniciación y un retorno:

“El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos” (Campbell, 1959, pág. 25).

Con base en el núcleo propuesto por Campbell, *Death Stranding* puede resumirse, a grandes rasgos, de la siguiente manera:

En medio de una extinción masiva, Sam Porter Bridges comienza la aventura de unificar el mundo tras el Death Stranding, un suceso sobrenatural que borró las fronteras del mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Tras retrasar la extinción, Sam vuelve a su cotidianidad junto con Low, el bebé que lo acompañó durante todo el viaje.

Ahora bien, cada uno de estos elementos que componen el núcleo de El Viaje del Héroe, se subdivide, a su vez, en otros elementos que enriquecen la estructura de lo narrado (Campbell, 1959, pág. 28):

La etapa de la separación o partida	a. La llamada de la aventura b. La negativa al llamado c. La ayuda sobrenatural
-------------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> d. El cruce del primer umbral e. El vientre de la ballena
La etapa de las pruebas y victorias de la iniciación	<ul style="list-style-type: none"> f. El camino de las pruebas g. El encuentro con la diosa h. La mujer como tentación i. La reconciliación con el padre j. Apoteosis k. La gracia última
La etapa del regreso	<ul style="list-style-type: none"> l. La negativa al regreso m. La huida mágica n. El rescate del mundo exterior o. El cruce del umbral del regreso p. La posesión de los dos mundos q. Libertad para vivir

Si bien esta estructura abarca los rasgos generales de un mito, es posible que una narración, sobre todo una narración contemporánea, no abarque todos estos elementos, o bien, añadan otros para dar otros posibles caminos a El Viaje del Héroe (Codón Ramos, 2018). En este sentido, Vogler (2002) propone una segmentación similar, sin embargo, este autor señala que son 12 etapas las que compondrían El Viaje Del Héroe (Vogler, 2002, pág. 37). En el Anexo 2 de este trabajo de investigación se realiza una descripción de los eventos en Death Stranding con base en estas doce etapas propuestas por Vogler. Por el momento, a fin de ilustrar a grosso modo los sucesos más relevantes de la narración del juego, se hará una breve revisión con base en una estructura de tres actos con dos giros argumentales.

1. Primer acto: Sam Porter Bridges es un cargador cuya madre, Bridget Strand, presidenta de la UCA (United Cities of America) le encomienda continuar con el cometido de ella y su hermana Amelie: reunificar Estados Unidos. Sam, renuente, quiere mantenerse alejado de Bridges, la agencia gubernamental encargada de tal tarea, y se niega. Sin embargo, una serie de sucesos lo orillan a ponerse en marcha: primero, su hermana, Amelie, no concluyó esta obra al ser capturada por un grupo de separatistas; segundo, Sam, en un sueño, es visitado por Amelie, quien le recuerda una promesa que él hizo a ella cuando era un niño: que haría cualquier cosa por su hermana.
 - a. Primer giro argumental: Sam comienza su viaje hacia el rescate de Amelie y la reunificación de Estados Unidos.
2. Segundo acto: En su camino, Sam recibe ayuda de sus aliados Diehardman, Deadman, Fragile, Mama, Lockne y Heartman, y se encuentra con sus enemigos Clifford Unger (un militar misterioso con quien Sam lucha, aparentemente, en otro espacio-tiempo) y Higgs Monaghan (el líder del grupo separatista, denominado Homo Demens). Además, en su camino encuentra otros obstáculos como los MULAS (enemigos que buscan robar su carga), los Homo Demens (grupo separatista que se opone a la unificación de EEUU) y los BT (Beached Things, criaturas pertenecientes al mundo de los muertos que habitan el mundo de los vivos). Al terminar su tarea de conectar y unificar EEUU, Sam lucha con Higgs y logra rescatar a Amelie, pero ella vuelve a desaparecer.
 - a. Segundo giro argumental: Sam y sus aliados descubren que el Death Stranding fue el punto de partida de una extinción masiva

propiciada por Amelie. Ella, de hecho, es una Entidad de Extinción cuyo fin es precisamente la extinción masiva del ser humano. Ella es quien controla a los Homo Demens, y ella es quien ideó el plan de unificar al mundo para facilitar la extinción.

3. Tercer acto: Sam se encuentra con Amelie, quien hasta ese momento pensaba que era su hermana. Ella confiesa que, en efecto, es una entidad de extinción, que es la playa (es decir, una especie de limbo que divide al mundo de los vivos y al mundo de los muertos) y que al final también es el espacio-tiempo. Por tal motivo, nada ni nadie puede hacerle daño, nada puede evitar la extinción y solamente es posible retrasarla, pero invariablemente habrá un fin. Sam, quien lleva un revolver consigo, debe tomar una decisión: contemplar la extinción junto con Amelie o retrasarla. Ya que el arma que lleva no puede hacer nada contra la EE, Sam decide utilizar un último recurso: desarmarse, abrazarla y recordarle el cariño mutuo y la conexión que existe entre ellos. De este modo, Sam retrasa la inevitable extinción humana.

Sistema, reglas y objetivo del juego

Una descripción idónea del mundo de Death Stranding podría ser la siguiente:

En un futuro cercano, el mundo de los vivos y el mundo de los muertos está mezclado gracias a un inexplicable evento llamado Death Stranding. Si una persona muere no va al “otro mundo”, sino que se convierte en un BT (Beached Thing). Si un BT se encuentra con un humano vivo, el primero “devorará” al segundo creando una colisión

por la antimateria con la que está hecha el BT y la materia con la que está hecha el humano, lo que tendrá como consecuencia un vacío que destruirá todo lo que se encuentre en ese instante. Tal situación tiene como consecuencia que las personas que aún siguen vivas tras el Death Stranding se refugien en el subsuelo, incomunicados, y que exista un inminente peligro de salir al mundo exterior. El Death Stranding también trajo consigo cambios en el medio ambiente: la lluvia y la nieve (denominada Timefall) afectan directamente a todo lo que está vivo o puede deteriorarse, sean personas, medio ambiente y otros objetos. Esta lluvia “acelera el paso del tiempo”.

Esta descripción tiene como objeto describir de manera general cómo es ese mundo al que se enfrenta el personaje y el jugador. Si bien desde una perspectiva narratológica, tal escenario se configura como “el mundo narrativo”, en la postura ludológica, dicho contexto se puede definir como el “sistema de juego” (Pérez Latorre, 2012, pág. 182).

En este sistema de juego se dan un conjunto de reglas que intervienen en un estado inicial y un estado final tanto de los objetos como de las acciones realizadas. En este sentido, a continuación, se enumeran las que se consideran las reglas más significativas que el sistema de juego de Death Stranding impone al jugador:

1. El entorno natural y sus consecuencias: Death Stranding está constituido por un mundo basto que puede ser peligroso por los enemigos que están distribuidos en él, pero también que puede constatarse como el obstáculo principal del juego. En este sentido, las

montañas, las zonas rocosas, los lagos y ríos, los cerros, etcétera funcionan como los componentes que el jugador debe considerar siempre para cumplir con su cometido principal. Para ello, el sistema dispone al jugador de un conjunto de herramientas y edificaciones para facilitar el cruce del mundo. No obstante, toda herramienta tiene caducidad, misma que se acentúa si ésta es colocada en una zona lluviosa. Así mismo, toda herramienta representa un vestigio de otros jugadores. Es a través de las herramientas, de los objetos dejados por otros, como se puede interactuar con otros jugadores en el mundo del juego.

2. La muerte y sus consecuencias: Matar enemigos en el mundo de Death Stranding tiene consecuencias catastróficas si no se hace algo al respecto. Si se mata a algún enemigo, el jugador deberá cargar el cuerpo y llevarlo a un incinerador, de lo contrario, el enemigo muerto se convertirá en una BT que podría crear un vacío en el mapa si se encuentran otros enemigos vivos alrededor. Por lo tanto, el sistema de juego pretende que el jugador realice otras acciones antes de matar enemigos, ya sea aturdir al enemigo, evadir la zona o cruzarla con sigilo o rapidez -si es que esto es posible-.
3. La lluvia y sus consecuencias: Dado que la lluvia “acelera el paso del tiempo sobre las cosas que toca”, esta condición establece una regla importante con respecto al tiempo: entrar en una zona lluviosa se vuelve una carrera contra reloj. Las zonas lluviosas pueden despejarse de manera fortuita, sin embargo, esto implica la espera de cierto tiempo. Si además de ello, es una zona plagada de BT, ésta se vuelve una zona de tensión alta. Aunque el jugador pueda verlo, si un BT nota su presencia intentará arrastrarlo y devorarlo. Si esto sucede, se pueden

realizar dos cosas: huir o luchar. La lluvia se termina si se vence al BT o se huye de él.

Por último, el objetivo del juego se presenta como un objetivo casi genérico: para “ganar”, es necesario llegar del punto A, al punto B. No obstante, y es en este sentido donde cada juego o videojuego se configura como una experiencia diferente, está en todos los elementos que empujan al jugador a llegar del punto A, al punto B.

En este sentido, la importancia del viaje entre ambos puntos en Death Stranding radica en las conexiones que pueden realizarse con los jugadores online, o con otros personajes no jugables dentro del mundo del juego. Hacer conexiones tomando como pretexto el viaje es, pues, el objetivo principal de Death Stranding.

1. VALOR ARTÍSTICO-ESTÉTICO DEL VIDEOJUEGO

1.1 El arte del juego y el juego del arte

Uno de los antecedentes en español del cual es posible partir sobre la relación existente entre arte y videojuegos está en la revista académica *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos* de la Universidad de Sevilla, específicamente el volumen número tres publicado en septiembre de 2014 titulado *El estatuto artístico del videojuego*.

En este número, José Luis Molina señala que el videojuego en tanto que arte aún no es bien acogido por todos. Así, se dan explicaciones como la de María Luján, quien señala que

“los videojuegos permiten explorar algunos aspectos tratados por el arte a nivel histórico y posiblemente algunos más, ya que se pueden abordar un gran espectro de relaciones de la comunicación humana. Desde aspectos puramente estéticos y visuales, pasando por elementos psicológicos, sociales y políticos, hasta llegar a profundizar en la propia ontología del lenguaje.” (Lujan Oulton, 2013 en Molina González, 2014, pág. 5).

Por otro lado, se encuentran desacuerdos como los del crítico Roger Ebert, quien manifiesta lo siguiente:

“Que yo sepa, nadie dentro o fuera de la industria ha sido capaz de nombrarme un juego digno de comparación con los grandes dramaturgos, poetas, cineastas, novelistas y compositores. Que un juego pueda aspirar a una importancia artística como una experiencia visual, lo acepto. Pero para la mayoría de jugadores, los videojuegos representan una pérdida de esas

preciosas horas que tenemos disponibles para hacernos más cultos, civilizados y empáticos.” (Ebert, 2010 en Molina González, 2014, pág. 5)

Sea cual sea la opinión con la que se esté de acuerdo, lo cierto es que ambas perspectivas invitan a la reflexión no sólo del carácter artístico de los videojuegos, sino que ponen sobre la mesa la importancia de los elementos lúdicos, estéticos y de sentido que atraviesan a todo videojuego a fin de comprenderlo como un objeto de la cultura contemporánea.

Dentro de la esfera institucional, el vínculo arte-videojuegos se ha venido dando desde la primera década del siglo XXI a través de distintas exposiciones en donde el videojuego participa como tema y como medio para la expresión. Por mencionar algunos ejemplos, la exposición *GameWorld* de LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial (2007), buscaba “reivindicar el valor del videojuego como objeto artístico y objeto estético fuera del marco de lo comercial” (Tamayo Acevedo, 2013, pág. 33). Así mismo, la exposición *The Art of Videogames* del Smithsonian American Art Museum (2012) buscaba “explorar la evolución del videojuego como medio artístico, enfocándose en los sorprendentes efectos visuales y el uso creativo de las nuevas tecnologías”.

Lo anterior ejemplifica una de las cuestiones más interesantes con respecto a la aceptación de una obra de arte en cuanto tal: ¿Un objeto obtiene su estatus como objeto artístico a través de la validación institucional? Esta situación no es dada así, al menos en lo que a videojuegos se refiere. Sobre este asunto, Monica Tamayo (2013) señala lo siguiente refiriéndose específicamente a la exposición *GameWorld*:

“las posibilidades de que un videojuego fuera una obra de arte estaban en manos de la institución del arte, representada en este caso por el museo, quien validaría, obviamente, como arte aquellas creaciones surgidas en ámbitos específicamente artísticos y hechas exclusivamente por artistas” (pág. 33).

En ese sentido, Guiomar Jiménez, señala que es precisamente el papel del museo y los críticos los que tienen un papel fundamental para la construcción del valor o sentido sobre un objeto artístico, pues ellos son quienes “conocen y reconocen las pautas a seguir de una historia e influyen en la construcción de la ideología: la ideología considerada como falsa conciencia representa el mundo al revés” (Jiménez, 2014). Líneas más adelante, refiriéndose específicamente a la adquisición por parte del Museo de Arte Moderno de Nueva York de catorce títulos de videojuegos para la colección de Diseño Aplicado, señala lo siguiente:

“Que el MoMA haya sido la institución que eligió al videojuego como parte de su colección, instauro un discurso sobre la línea estética de un grupo social (...) Si bien la colección de videojuegos pertenece a la parte de diseño aplicado del MoMA, esta institución que funge como aparato ideológico, es un eje muy influyente en el pensamiento estético occidental (...) el MoMA tiene una misión y ésta seguramente ha influido en el imaginario colectivo sobre las tendencias artísticas” (Jiménez, 2014).

¿Cuál sería entonces el carácter del videojuego como obra de arte? Y más allá aún, ¿dónde está el arte, si es que este existe, en cada videojuego, independientemente de si se trata de una obra comercial o no? En primer

lugar, es necesario señalar que el videojuego es un objeto de la cultura complejo que involucra muchos elementos tanto para su producción y diseño, como para su recepción y subsiguiente expectación o, mejor dicho, experiencia. Ante tal complejidad es necesario, sin embargo, tener en cuenta que los videojuegos son productos audiovisuales que tienen un objetivo específico en tanto que se definen como juegos: el entretenimiento. La cuestión aquí es averiguar si los videojuegos pueden rebasar esa línea y poner sobre la mesa una propuesta, sobre todo en la cuestión de la producción de sentido, que indique que hay algo “más allá” de un entretenimiento inmediato.

1.1.1 La imagen-juego como posibilidad de arte

El videojuego, tal y como se advierte ya desde la construcción de la palabra, involucra, por un lado, la imagen electrónica en movimiento, y por el otro, el acto de jugar, y ambos, más allá de los objetos físicos a los cuales podrían referirse o los soportes técnicos que podrían configurarlos, pueden ser observados como dos tipos de acontecimiento (Lizarazo, 2014; Huizinga, 2012, pág. 33). En ese sentido, es posible señalar al videojuego como una suerte de diseño de un hecho visual y performativo que el potencial jugador habrá de experimentar. Sin esa experiencia, el juego en cuanto tal no existe.

Ya desde el siglo pasado existía el debate sobre el estatus artístico de la fotografía y el cine. Walter Benjamin, sin embargo, señalaba que la cuestión principal no era definir si estos objetos pertenecían o no al arte, sino más bien cómo es que el carácter del arte había cambiado con el descubrimiento de la fotografía (2003, pág. 66). Esta misma cuestión atañe a la cultura contemporánea con la llegada de la informática y el Internet: en ese sentido, la

pregunta no va de si ciertos productos de la cultura digital pueden ser considerados arte o no, sino qué giros dio el arte con la llegada de estas nuevas tecnologías. Antes de ello, es imperativo tratar de resolver la siguiente cuestión: ¿de qué manera se entiende al arte en esta investigación? Por su puesto, ante la amplitud de esta pregunta, es necesario apegarse a algunos cuantos conceptos que puedan servir ante el intento de vincular a los videojuegos y el arte.

El arte es, en principio, algo que se produce desde el intelecto humano. Se distingue de las herramientas o las artesanías por su finalidad: el arte “significa un crecimiento del ser” (Gadamer, 1991, pág. 91). Visto de esta manera, el arte implica también un acontecimiento que, de hecho, si se reflexiona de fondo, está vinculado estrechamente con el acontecimiento de la imagen y el acontecimiento del juego.

Para Dewey, el arte, o, mejor dicho, la obra de arte, debe ser estética y producirse para el goce en la percepción receptiva. Cada arte, continuando con la línea de Dewey, hace algo con algún material físico, con el cuerpo o con algo fuera del mismo cuerpo, con herramientas o sin ellas, y todo con el objetivo de producir algo que sea visible, audible o tangible (Dewey, 2008, págs. 54-55).

Como lo explica Danto, para los griegos era necesario que el arte represente cosas (2011, pág. 15). En su sentido más general, esto implica que el arte ha de tener la capacidad para convocar determinadas imágenes e ideas, sin embargo, en esta perspectiva existe una problemática más profunda: la concerniente a la distinción entre la representación habida en el arte y el objeto representado (sea este material o inmaterial).

Una posible respuesta ante la problemática de este acontecimiento artístico habrá de plantearse de la siguiente forma: el arte constituye una manera de representar un objeto que no es en sí mismo arte, pero que de alguna forma está impregnada de un sentido que “eleve al ser” y que se materializa en la obra de arte apuntando hacia el goce. Dando un paso adelante, Danto señala que el significado de la obra de arte -y he aquí su explicación como acontecimiento- “es un producto intelectual captado a través de la interpretación por alguien que no es el artista, y la belleza de la obra, si la hay, se entiende implicada por ese significado” (2011, pág. 50). A partir de este bosquejo del concepto del arte, queda entonces resolver la cuestión de aquello que cambió en el arte, primero con la fotografía y el cine, y después con la informática y el Internet.

Aquellos cambios que ya señalaba Benjamin (2003) desde el siglo pasado son cambios en los principios del arte, de los cuales se destacan los siguientes:

1. La autenticidad: la obra única e irrepetible, en tanto que objeto, se vuelve reproducible. El aquí y el ahora, aquello que caracteriza a la obra auténtica, encuentra su opuesto con la imagen que es capaz de situarse independiente y lejana a su original. La obra de arte, entonces, se masifica y, de este modo, se “actualiza lo reproducido” (págs. 42-45).
2. La exhibición: el valor ritual y de culto, cuyo fin único es su existencia, cambia cuando la obra reproducible está destinada a la exhibición. (págs- 52-57).
3. Lo eterno: aquello que es imposible de reproducir técnicamente y cuyo fin es permanecer en la eternidad encuentra su opuesto en la época de

la reproductibilidad técnica. En el cine se halla la primera forma de arte cuya característica principal es la de tener la capacidad de ser mejorada a través del montaje (2003, págs. 60-62).

Por otro lado, para Gadamer (1991) existe una característica que, aún en la época de la reproductibilidad técnica que señala Benjamin, continúa vigente: “la obra de arte es irremplazable” (pág. 92). En este sentido, se puede afirmar que reproducir una misma obra de arte no es lo mismo que representarla de distinta manera. Si la obra de arte es irremplazable, esto supone que, más allá de la reproducción existente, la representación del objeto constituye el centro desde el cual el arte encuentra su sentido.

Lo anteriormente dicho está relacionado específicamente con la producción de imágenes fotográficas y cinematográficas. Benjamin, asevera que el cine encuentra su arte a través del *montaje cinematográfico* cuyo componente particular es la reproducción de una situación que en sí mismo no implica una obra de arte (Benjamin, 2003, pág. 66). De nueva cuenta se está ante un punto de encuentro con Danto quien explica que aquello que distingue a una obra de arte de un fenómeno natural es que el arte posee alguna clase de significado (Danto, 2011, pág. 49).

Además de lo anterior, hay un elemento más que se asocia con la imagen representada en la obra de arte y su objeto original. Como explica Diego Lizarazo en la conferencia *Hermenéutica de las imágenes y estética de la mirada* (2014),

“la imagen -independientemente de si se trata de una imagen artística o no-, no es vista de la misma manera que se ven las cosas en el mundo ordinario. De

hecho, el ethos cultural frente a la imagen es lo extraordinario, es decir, que aquello que se ve en la representación contiene un conjunto de elementos que son representativos y que tienen sentido para quien la mira.”

En cuanto al juego, éste constituye un escape del sujeto del mundo ordinario, o como lo explica Huizinga, el juego “se ejecuta fuera de la vida corriente” (Huizinga, 2012, pág. 33). Además de ello, en él se dan las siguientes características:

“puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún un interés material ni se obtenga en ella un provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Huizinga, 2012, pág. 33)

Como afirma Huizinga, el juego y sus características pueden encontrarse en otros ámbitos de la sociedad y la cultura tales como la religión, la guerra, la filosofía o el arte. Así mismo, el juego puede presentarse de dos formas: como una lucha por algo (competencia) o como una representación de algo. Sin embargo, uno de los aspectos más importantes dados dentro de esta actividad está en el hecho de que el juego es una función *llena de sentido* y que *todo juego significa algo* (Huizinga, 2012, pág. 14).

Dentro del juego existen dos momentos que son determinantes para la creación del sentido: el *ludus* y la *paidia*. Según Roger Caillois, el *ludus*, se refiere al juego estructurado y con objetivos y reglas muy bien definidas que

introducen al jugador en un marco de acción y comportamientos específicos. La paidia se refiere, más bien, al “juego libre” dentro del cual existe la capacidad del jugador para crear e improvisar formas (Ambrosini, 2001 en López Pérez, 2013, pág. 13), cuya estructura es abierta y donde no existen reglas u objetivos definidos -o bien, están por crearse como parte del juego-.

Los ejemplos más claros de ludus se pueden encontrar en los deportes o juegos de mesa como el ajedrez, dentro de los cuales el jugador persigue el objetivo de vencer al otro jugador a través de una serie de estrategias comúnmente construidas a partir de las restricciones que el mismo juego impone. Ejemplos de paidia se encuentran los juegos infantiles en donde una sola acción -por ejemplo, botar una pelota, jugar a representar algo etcétera- constituye la única variable y objetivo del juego.

Sin embargo, ¿cuál es la relación entre el juego y el arte? Para Gadamer (1991), el arte deja al espectador “un espacio de juego que tiene que rellenar” (pág. 73). Si bien esto podría considerarse como una obviedad en tanto que en el videojuego ese espacio existe textualmente, lo cierto es que aquello que entra en juego al momento de que el espectador comienza a relacionarse con la obra es la construcción y la evocación de sentidos.

De hecho, la comprensión de la obra de arte en la que el espectador “ha entrado a ese espacio de juego” no se da de manera arbitraria, sino que estará dirigida a insertarse dentro de un esquema que dé como resultado todas sus realizaciones posibles (Gadamer, 1991, pág. 75). Dicho de otro modo, la obra de arte impondrá sus propias reglas y espacios-tiempos de juego.

Lo anterior concuerda por lo mencionado por Diego Lizarazo en la conferencia anteriormente citada cuando explica que el acontecimiento de la imagen pertenece a un cierto tipo de forma de ver:

“La imagen está en relación con una gran historicidad, con una tradición de las imágenes, y entonces encontramos una imagen-historia, una imagen-memoria, misma que se configura en dos sentidos: aquello que dice la imagen (la memoria de imágenes que se cristalizan), y la memoria de los estilos, las gramáticas y las estéticas con las cuales esa imagen logra visibilizar algo (2014).”

Ver la imagen puede entenderse como un juego en sí mismo. El juego, a su vez, se entiende como una forma desde la que se puede apreciar el arte. El juego se vuelve entonces un mecanismo para la comprensión del sentido, una vía más que un objeto concreto. El juego podría comportarse como una metáfora del comportamiento humano que determina ciertos sentidos ante la imagen que se muestra. El juego y su sentido existen en esa relación: ante sus propias limitantes se da una determinada relación con las imágenes. Como veremos más adelante, el lenguaje del juego tendrá de por medio estos elementos para concretar así su sentido.

Freud encuentra una relación entre el juego y el quehacer poético:

“¿No deberíamos buscar ya en el niño las primeras huellas del quehacer poético? La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo

en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio este mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva” (Freud, 1992, pág. 127).

Hay dos ideas a destacar de la anterior cita: la primera, la concerniente la oposición del juego con lo serio. En este sentido, existe una concordancia con Huizinga cuando éste menciona que el juego, de hecho, “puede ser muy bien algo serio” (Huizinga, 2012, pág. 21). Por otro lado, está el hecho de que el niño que juega emplea en su juego grandes montos de afecto, tal cual sucede con la función poética. Si esto es así, se puede establecer entonces que en los videojuegos también se emplean y se imprime un cierto tipo de sensibilidad - que no necesariamente afecto-, dentro de su campo de juego, misma que tiene que ser recibida por el jugador a través de la experiencia. Más adelante se tratará el tema de la experiencia para explicar su dinámica con respecto a los videojuegos.

1.1.2 El arte en el orden digital

Para comprender el posible carácter de los juegos informáticos como obras artísticas, se vuelve necesario comprender las particularidades de este medio dentro de su contexto sociohistórico y tecnológico. Como ya se ha dicho en páginas anteriores, se piensa que es insuficiente considerar únicamente la validación institucional para colocar al videojuego dentro del espectro de las obras artísticas.

En ese sentido, entra en juego un concepto que funciona como uno de los primeros puntos de los cuales partir para entender el posible estatus del videojuego como obra artística: la noción de espacio social, más específicamente lo que Manuel Castells llama *espacio de flujos*.

Para comprender su relevancia, antes es necesario precisar que el arte no es independiente de los procesos económico-sociales. De hecho, el arte “forma parte de la estructura que permite la producción, circulación y consumo (...) en determinados espacios o contextos históricos específicos” (Mosqueda, 2019, pág. 5). Si el arte se relaciona con su contexto social, del mismo modo se comparten las nociones sociohistóricas específicas (Mosqueda, 2019, pág. 5).

Visto de esta manera, la noción del espacio social que exista en un determinado momento histórico no está desvinculado tampoco de la producción artística. La perspectiva que se tenga sobre el espacio social, entonces, habrá de “permear y transformar también al arte alterando, modificando, incidiendo y atravesando los procesos de su configuración, distribución y circulación” (Mosqueda, 2019, pág. 5). Por ello, “el *espacio de flujos* al que se refiere Castells tiene sentido como realidad porque su soporte está en la sociedad red” (Mosqueda, 2019, pág. 6).

Se le denomina espacio de flujos, porque la dinámica de esta sociedad surge a partir de

“los flujos informáticos, tecnológicos, económicos, visuales, sonoros u organizativos que circulan en redes complejas de información permitiendo la invasión simultánea y efímera de los individuos. Esta dinámica del espacio social adquiere nuevas cualidades porque en gran parte está dada por los procesos tecnológicos e informáticos. Es importante mencionar entonces que

las cualidades de dicho espacio están unívocamente entre lo material e inmaterial.” (Mosqueda, 2019, pág. 6)

Estos espacios se configuran por la compleja interconexión de nuevos modos de establecer relaciones sociales pues en el espacio existen al mismo tiempo otros tipos de espacios sociales. Estas interconexiones, dadas así por medio de la información, las prácticas, las conductas o los sujetos, se sostienen por una serie de soportes materiales que las territorializa, desterritorializa o reterritorializa (Mosqueda, 2019, pág. 7).

Por otro lado, los espacios de flujo son también flujos virtuales inmatriciales, es decir, espacios sin referente físico² en las que los sujetos “configuran, resignifican, segmentan, yuxtaponen o diseminan las nuevas formas de socialización y producción cultural de la sociedad red” (Mosqueda, 2019, pág. 7). De este modo, el arte no queda fuera de esta dinámica dada dentro de los espacios de flujos, sino que, más bien, el espacio de flujos es el lugar de las artes digitales. “Estas obras artísticas están circunscritas y son atravesadas por los procesos tecnológicos dominantes de la sociedad red” (Mosqueda, 2019, pág. 7).

² Sobre la pérdida de referente físico, Carlos Fajardo, citando a Fausto Colombo, explica lo siguiente: “la percepción del mundo se transforma lentamente; hemos entrado a una crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no hay una visión del objeto, sino del simulacro (Fajardo, 2001, pág. 115). Luego apunta: “el objeto real presente -aquel al que Benjamin alude en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*- es reemplazado por una imagen virtual, digital, generada por un lenguaje informático que pone en apuros el enfrentamiento clásico entre sujeto y objeto (...) aquello a lo que se asiste es en el fondo solo simulación” (Fajardo, 2001, pág. 119).

De este modo, colocar a los videojuegos en un museo para buscar de esta manera su estatus como obra de arte se torna insuficiente considerando que ellos, sobre todo los más contemporáneos, están inscritos dentro de un contexto social e histórico dominado por la globalización y la red. Todo videojuego, en tanto que producto informático y audiovisual, se desarrolla en el espacio de flujos. Así mismo, es posible ver este espacio de flujos del videojuego como lugares inmateriales virtuales en los que no existen referentes físicos que los configuren. En el videojuego, y sobre todo en el videojuego en línea, existen espacios para las relaciones sociales. Por ende, el sentido de todo videojuego en línea está inscrito en esta dinámica de relación social.

Ahora bien, la dinámica cultural presente dentro del espacio de flujos, llamada por Levy *Cibercultura*, se vincula con el conjunto de técnicas, prácticas, actitudes, valores y modos de pensamiento que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del *ciberespacio*. El ciberespacio es, de acuerdo con este autor, “el nuevo medio de comunicación (...) que emerge de la interconexión mundial de ordenadores” (Levy, 2007, pág. 1). Este ciberespacio, continúa, “designa no sólo a su infraestructura material, sino al universo de información que contiene y los seres humanos que en él navegan y lo alimentan” (Levy, 2007, pág. 1).

La llegada de las tecnologías informáticas, entonces, cambian el estado del arte y sus formas de producción y consumo. Como señala Carlos Fajardo (2001), el arte de la tercera etapa del capitalismo o de la era transnacional aprehende el contexto social desde una perspectiva videocultural (pág. 113). Lo computacional, continúa más adelante, hace desaparecer el concepto del yo creador individual y transforma la relación existente entre el espectador y el arte (Fajardo, 2001, pág. 115). La tecnología digital logra hacer que el

espectador cree su propia obra, o bien, la programe o la desfigure a su antojo; el proceso de creación de la imagen -sea o no artística- predomina sobre el sujeto y el objeto: los contenidos no importan, sino el trabajo que se ha desarrollado sobre ellas (Fajardo, 2001, págs. 115-116).

Al respecto de lo anterior, Levy apunta que la obra digital -llamada por él *obra cibercultural*- es una *obra-flujo*, una *obra-proceso*, incluso una *obra-acontecimiento* (Levy, 2007, pág. 119). Lo anterior se puede relacionar directamente con lo expuesto en páginas anteriores con respecto a la imagen-acontecimiento y el acto del juego. Así mismo, y de nueva cuenta, es motivo por el cual la obra de arte digital, dentro de la cual se ubica el videojuego, no puede obtener solamente su estatus a través de la validación de un museo:

No se expone un CD-ROM, ni un mundo virtual. Hay que navegar en él, sumergirse en él, interactuar, participar en procesos que requieren tiempo (...) Los géneros de la cibercultura pertenecen al ámbito del performance como el baile y el teatro (...) y -están- en la línea de las instalaciones, mismas que implican la participación activa del receptor y su desplazamiento en un espacio *simbólico* o real (Levy, 2007, págs. 127-128).

Así, la obra de arte digital no espera ser acabada ni mucho menos pulida, sino que, por el contrario, existe siempre en un proceso y tiempo indeterminados -incluso infinitos- de creación. Esto quiere decir que, por ejemplo, toda imagen digital será programada y modificada, y obtendrá su valor precisamente por el hecho de ser transformada y procesada cuantas veces se desee (Fajardo, 2001, pág. 117).

Por otro lado, regresando con Levy, la obra cibercultural presenta un carácter de ubicuidad en la red, sea por conexión o sea por copresencia con otras obras (Levy, 2007, pág. 120). En este sentido, la universalidad de la obra tiende a su destotalización, es decir, que aquél que explora la obra no solo construye un sentido variable, múltiple e inesperado, sino que también desarrolla el orden de su lectura y las formas sensibles (Levy, 2007, pág. 120).

Por último, es destacable una de las conclusiones que señala Levy con respecto a estas nuevas formas artísticas:

“las artes de la cibercultura vuelven a encontrar la gran tradición del juego y del ritual (...) Lo contemporáneo remite a lo más arcaico, al mismo origen del arte en sus fundamentos antropológicos (...) -y, sin embargo- ni el juego, ni el ritual, ni el autor, ni la grabación son importantes, sino el acto colectivo aquí y ahora” (Levy, 2007, pág. 128).

En conclusión, afirmar que los videojuegos pueden ser concebidos como una forma de arte es válido parcialmente y por diferentes motivos. No hay que olvidar que el videojuego es un producto de la cultura de masas, una industria y, ante todo, un negocio que forma parte de una lógica de mercado cuyo fin no es, precisamente, poner sobre la mesa un mensaje o discurso que exhorte a la ruptura del statu quo. En este sentido estaríamos hablando únicamente de un entretenimiento que, aunque pudiera estar cargado de sentido, no alcanzaría tal estatus artístico.

Por otro lado, es importante hacer hincapié en el hecho de que los videojuegos no son producciones que pueden admirarse en una galería, o un museo, y que sus posibles mensajes no serán comprensibles fuera de las

comunidades de videojugadores interesados en la interpretación y el goce estético que pueda experimentarse. Tal cuestión es el centro de la comprensión del sentido de los videojuegos: la experiencia vivida en ellos.

Por lo anterior, la propuesta que se realiza en este texto es la siguiente: el videojuego puede alcanzar su estatus como obra de arte, como obra-acontecimiento, una vez que supera los límites del entretenimiento inmediato. Como obra audiovisual implicaría un acontecer simbólico y de representación y evocación de sentidos que no funge sólo como ornamento; como juego, una teatralidad, un ritual y una manera que determinaría la relación tanto con la imagen como con el sistema propuesto en el juego.

1.2 Experiencia, estética y videojuegos

1.2.1 ¿Experiencia lúdica o experiencia estética?

La experiencia, como indica Dewey, ocurre continuamente pues ésta se da por la interacción del sujeto y las condiciones que lo rodean (Dewey, 2008, pág. 41). “Una experiencia -continúa-, existe cuando lo que se experimenta continúa sucediendo hasta que concluye” (Dewey, 2008, pág. 41). Es esta última propiedad la que identifica a cualquier tipo de experiencia: ésta es un hecho que comienza en algún momento e igualmente se consuma.

Por supuesto, un juego -cualquier tipo de juego- puede entenderse como una experiencia con su propio estado inicial y que se concreta en su consumación. No obstante, a pesar de que las reglas de un juego sean siempre las mismas, es posible que la experiencia que emerja de él varíe de un individuo a otro, y se experimenten de distinto modo por diversos motivos. En ese sentido, “la experiencia es una historia con su propio argumento, su propio principio y su propio movimiento dirigido hacia su terminación, cada una con su propio y particular ritmo y cualidades irrepetibles que la integran” (Dewey, 2008, pág. 42). Así mismo, toda experiencia “fluye libremente sin junturas ni vacíos hacia las partes que las continúan. Al mismo tiempo, no se sacrifica la identidad propia de las partes” (Dewey, 2008, pág. 42).

En la experiencia no hay huecos o puntos muertos. “Hay pausas, lugares de descanso, que señalan y definen las cualidades del movimiento, resumen lo que se ha padecido y evitan su disipación y su evaporación vana” (Dewey,

2008, pág. 43). Es este momento donde todas las partes se conjugan en una unidad donde se da la experiencia consumada.

Cada experiencia tiene cualidades que se sobreponen a otras, es decir, que “impregnan la experiencia entera a pesar de sus variantes constituyentes (...) Al recordar una experiencia después de que ha ocurrido, podemos encontrar que una propiedad más que otra fue dominante, de manera que caracteriza la experiencia como un todo” (Dewey, 2008, pág. 43). Es en este punto donde se puede encontrar uno de los primeros cuestionamientos con respecto a la experiencia dada en el videojuego: ¿es realmente posible establecer que en ellos exista una experiencia estética, o bien, se estaría percibiendo como tal a una experiencia lúdica que incluye variantes estéticas?

Continuando con Dewey, cuando se tiene una experiencia, se vuelve necesario el deseo de un resultado final y el interés por las cosas que hay en el camino hacia su término, esto es, las cosas que aceleran o retrasan el movimiento con respecto a ese resultado final. Cuando se *actúa* y se *siente* respecto a estas cosas de acuerdo con las propiedades de aceleración o detención y, al final, se relaciona a éstas mismas propiedades con lo que ha sucedido antes como la culminación del movimiento continuo, entonces es posible establecer que se trata de una experiencia dotada de *cualidad estética* (Dewey, 2008, pág. 46).

Dewey pone de ejemplo a la *lucha* y el *conflicto*, dos propiedades que, de hecho, es posible encontrar tanto en lo lúdico como en lo narrativo:

“La lucha y el conflicto pueden ser gozados en sí mismos, aunque sean dolorosos, cuando son experimentados como medios para desarrollar una experiencia; son parte de ésta porque la *impulsan* no simplemente porque

están ahí (...) En cada experiencia hay un elemento de padecimiento, de sufrimiento en sentido amplio, de otro modo no habría incorporación de lo precedente (...) Que la fase de padecimiento necesario sea en sí misma placentera o dolorosa es cuestión que depende de condiciones particulares. Esto es diferente a la cualidad estética total, salvo que hay pocas experiencias intensamente estéticas que sean completamente placenteras. Ciertamente *no se caracterizan como diversión*, pues como pesan sobre nosotros, provocan un sufrimiento, que no por eso deja de ser una parte congruente con la percepción completa que gozamos” (Dewey, 2008, pág. 48).

Ante tal situación se vuelve necesario establecer cuáles son aquellas propiedades que impulsan la experiencia propuesta en cualquier tipo de videojuego. Tal tarea, entonces, supone una comprensión integral de las maneras en la que es posible expresarse a través de este medio. En este sentido, continuando con la línea de Dewey, se trataría de observar si en los videojuegos existen *cualidades estéticas que dan unidad a la experiencia en términos emocionales* (Dewey, 2008, pág. 48).

La experiencia estética habría de tener como cualidades imperantes lo estimativo, lo perceptivo y lo gozoso. Por supuesto, este tipo de experiencia tiene que ver más con la perspectiva del receptor, que del productor de una obra (Dewey, 2008, pág. 54). Lo anterior tiene implicaciones interesantes con respecto a las posibles experiencias propuestas en cualquier videojuego, mismas que recaen en la cuestión de si un jugador está dispuesto a reconocer su experiencia como una experiencia estética, si la juzga solamente como una experiencia lúdica, o bien, si la cataloga como un mero entretenimiento. Tal cuestión supone que reconocer al videojuego como una posible obra artística,

en tanto que objeto, es insuficiente: es el jugador quien puede desarrollar la experiencia impulsada desde lo sensible.

Arte y estética no pueden ser separadas. Para que una obra sea realmente artística, debe ser estética, esto es, producida para el goce en la percepción receptiva (Dewey, 2008, pág. 55). Aunque es posible encontrar el goce en el videojuego, queda en cada jugador encontrar ese puente entre lo lúdico y lo artístico-estético de lo que se juega. El goce estético que podría encontrar cada jugador en su propia experiencia no es sino consecuencia de su *hacer* dentro del juego desde las reglas impuestas. Por otro lado, si cada experiencia es una historia con su propio argumento entonces el jugador es quien tiene la tarea de consumir lo propuesto en la obra desde su propia experiencia como una posible experiencia estética.

El jugador es quien hace y padece, y también quien percibe y goza, arrastrando tras de sí cierto sufrimiento, dolor, terror o placer. En este sentido, Dewey afirma que

“a causa de la relación entre lo hecho y lo padecido, hay en la percepción un sentido inmediato de las cosas como perteneciendo unas a las otras o como discordando, como reforzándose o interfiriéndose. Como consecuencia del acto de hacer, transmitidas a la sensibilidad, muestra si lo que se hace promueve la ejecución de la idea, o supone una desviación y una ruptura. En la medida en la que el desarrollo de una experiencia se controla por medio de la referencia a estas relaciones de orden y satisfacción, inmediatamente sentidas, esta experiencia adquiere una naturaleza predominantemente estética” (Dewey, 2008, pág. 58)

1.2.2 El cuerpo y el videojuego

Luego de lo ya explicado entre sobre la experiencia, queda entonces por resolver la cuestión de la interacción ocurrida entre el sujeto y las condiciones que lo rodean que es, de hecho, el pilar fundamental del videojuego como medio de expresión.

Por su puesto, la navegación en los mundos virtuales propuestos en el videojuego constituye la manera en la que toda experiencia se presenta en este medio, siempre y cuando se lleve a cabo esa proyección simbólica y ese contrato de inmersión lúdica de la que Guiomar Jimenez habla. “El cuerpo es el medio a través el cual el hombre existe” (Jimenez, 2020, pág. 5). No obstante, “no habitamos el cuerpo, sino que entendemos el mundo desde él con nuestra capacidad de significar” (Jimenez, 2020, p. 5). El cuerpo es

“... alas y cárcel; gracias a él se vuela y se encuentran límites. El hombre es como un Ícaro que muere para los fines de su cuerpo, pero que pretende ser más de lo que puede, y por eso crea posibilidades en el arte y la tecnología, como en el videojuego, en donde puede experimentar otras formas de ser” (Jimenez, 2020, pág. 5).

Danto, refiriéndose específicamente a la participación del cuerpo ante lo sublime en el arte, señala que esto implica “ver y conectar inmediatamente con la existencia” (Danto, 2011, pág. 250). Pero no sería cualquier tipo de existencia, sino una en la que implica una proyección simbólica del sujeto que juega, en la que el cuerpo físico está ahí solo como espectador ante una pantalla, pero que actúa dentro del campo de juego.

“El jugador suspende el tiempo y espacio cotidiano y se sumerge en el espacio y tiempo del juego, para “accionar como si”, en un contrato de inmersión lúdico que le permite desenvolverse conforme a las reglas dictadas (...) Si bien, el contrato inmersivo lúdico, en principio depende de la intención del jugador, también apela al contexto cultural, es decir, a lo que no puede renunciar el jugador; si no cuenta con el bagaje, quizá no pueda entrar en el juego y no se pueda divertir, porque no cobra sentido y no generará disfrute; y sin disfrute, no hay juego.” (Jimenez, 2020, pág. 8)

Se habla entonces de una conexión con una existencia virtual, posible: en la pantalla y en el texto del videojuego; entre el entorno, el sistema de juego y el sujeto que juega. En ese sentido Jimenez afirma que “ya no sólo es imaginar dentro del juego, es existir en el metamundo” (Jimenez, 2020, pág. 6).

Baudrillard (1969) se cuestionó a mediados del siglo pasado algo similar a lo planteado por Jiménez con respecto a la proyección simbólica del cuerpo, aunque él lo plantea, más bien, como una abstracción del hombre con respecto a un simulacro:

“Por el momento, el gesto humano es todavía el único que ofrece la precisión y la soltura requeridas para algunos trabajos. Pero nada impide pensar que la *techne*, según sus progresos incesantes, culmine en una *mimesis y sustituya el mundo natural por un mundo inteligible fabricado*. Si el simulacro está bien hecho que se convierte en ordenador eficaz de la realidad, ¿no ocurrirá entonces que será el hombre el que, respecto del simulacro, se convertirá en abstracción?” (Baudrillard, 1969, pág. 63)

Tal abstracción supondría que un jugador no solamente proyecta simbólicamente el cuerpo en el mundo del juego, sino que ingresa a ese espacio acarreando tras de sí sus propios valores, principios y sensibilidades. Para que la experiencia sea estética, entonces, habría que implicar el cuerpo y la sensibilidad del jugador abstrayendo y simbolizando su propio yo con respecto a lo que se simula. ¿Será entonces que este espacio de juego contendrá todos los estímulos para la experiencia estética a partir del acto lúdico?

Continuando con la relación del cuerpo y el videojuego, Otl Aicher (2001), explica desde el diseño gráfico que el yo se amplía con los instrumentos que utilizamos:

“Para el escritor, una máquina de escribir es una parte de sí mismo, una suerte de prótesis, de órgano adicional. Para él, su cuerpo no termina en los dedos. Éstos sólo son eficaces para la ampliación técnica (...) Quizá sus manos estén quietas todo el día, indiferentes (...) pero estarán vivas cuando comiencen a teclear palabras, pensamientos” (Aicher, 2001, pág. 41)

En lo anterior subyace una idea que complementa la manera en la que el cuerpo, y su ulterior proyección simbólica en el videojuego, es visto por Jimenez, a saber, que los límites físicos del hombre no se establecen en su cuerpo biológico, sino por los utensilios que le son propios (Aicher, 2001, pág. 41). Más allá aún, Aicher puntualiza que para el ser humano no existe un cuerpo aislado que descansa solamente en su corporalidad física, sino que, por el contrario, es tanto como los utensilios que usa, como su trabajo o como su cultura (Aicher, 2001, pág. 44).

Proyección, abstracción, o ampliación del yo. Sea cual fuere el término que se desee utilizar, lo cierto es que el videojuego permite estas posibilidades. Carlos Fajardo en *Estética y posmodernidad*, se da una ciberontología en la que hay una extensión tecnológica de la existencia:

“Pretendemos adaptar el mundo a nuestro tamaño y ponerlo a nuestro alcance. Este paradigma digital deconstruye la realidad del ser y el estar a través de él: soy y estoy donde deseo estar; soy lo múltiple: múltiples identidades cuantas veces quiera ser, generando así una lógica del simulacro, una ciberidentidad, una ciberontología” (2001, p. 118).

1.2.3 *Lo sublime y lo bello*

Puesto sobre la mesa el asunto sobre la experiencia estética y el papel que juega el cuerpo y el sujeto en el entorno o sistema de juego para llevarla a cabo, queda entonces por desarrollar qué es aquello que se *siente*, o que es posible sentir, cuando se juega un videojuego. Para tal tarea es indispensable abordar algunos conceptos y categorías estéticas que parten de lo bello y lo sublime. Cabe señalar que, si bien estas dos categorías explican los mecanismos de la percepción y la sensibilidad occidentales, lo cierto es que son insuficientes.

El videojuego que se analizará es de origen japonés y, si bien es posible que esté orientado hacia el consumo dentro de un mercado occidental, principalmente el estadounidense, es factible encontrar ciertos elementos del esteticismo clásico japonés como, por ejemplo, su visión naturalista del mundo, la existencia, la muerte, el tiempo etcétera.

En este punto se podría encontrar una disonancia entre lo que implica una visión occidental y oriental de lo sensible. En este sentido, Federico

Lanzaco señala que occidente se caracteriza por “su visión del mundo centrada en el Hombre, y en su privilegiada razón que domina a todos los seres no-racionales de la Tierra” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 16), es decir, en la que “el hombre es la medida de todas las cosas” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 16). En cambio, la cultura clásica de Japón se centra en contemplar y disfrutar lo natural. Según explica Lanzaco, todo japonés se siente inmerso en ella como parte integrante de la misma, como uno igual, “como uno más entre todos los seres de la Tierra” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 17). Ante esta situación, es necesario tener presente la posibilidad de encontrar esta disonancia en el videojuego que se analizará. Puesto sobre la mesa tal situación es preciso comenzar a explicar qué es lo bello y lo sublime.

Danto en *El abuso de la belleza*, explica que la idea de la belleza se relaciona principalmente con la perfección, mientras que lo sublime pertenece más bien a una categoría que se relaciona con el éxtasis o el asombro (Danto, 2011, págs. 245-246). En ese sentido, lo sublime podría no ser precisamente bello, sin embargo, puede ir más allá de lo bello pues llega a emocionar. Como explica Carlos Fajardo, esta categoría estética es llevada por pensadores como Edmund Burke e Immanuel Kant “más allá de los conceptos limitados por la forma y lo bello” (Fajardo, 2012, pág. 179).

Partiendo de lo anterior, Danto señala que “una obra de arte nos *enloquece* o *arrebata* o nos *entusiasma* o nos *aplasta*, y eso va mucho más allá de un simple placer que nos haría juzgarla perfecta” (Danto, 2011, pág. 246). “Lo sublime en el arte -continuando con Danto- está siempre sometido a la condición de conformidad con la naturaleza” (Danto, 2011, pág. 249). Fajardo, por otro lado, señala que

“lo sublime se despierta en el sujeto a través de lo sensorial; por ejemplo, al captar una tempestad, un terremoto, un huracán, un tifón, el oleaje furioso del mar, un desierto desolado o lo infinito. Este orden, muy superior en extensión material al sujeto, le produce una sensación de *insignificación ontológica*: su finitud y su impotencia como ser se hacen manifiestos.” (2012, pág. 179)

Danto, siguiendo la línea kantiana del pensamiento sobre la idea de lo sublime y lo bello, explica que “Dios se expresa a sí mismo en la naturaleza y lo hace con especial vehemencia en aquellos aspectos dotados de cierta grandeza” (Danto, 2011, pág. 250). Edmund Burke, siglos atrás, argumentaba que “lo sublime era una cualidad del instinto de conservación, un profundo miedo y temor a lo grandioso, a la oscuridad, a la inmensidad, la infinitud, a la variedad de los objetos o de fenómenos naturales” (Fajardo, 2012, pág. 180). Sin embargo, como opina Danto, aunque en lo sublime exista “el sentimiento de terror como uno de sus componentes, este no es esencial al concepto del modo en que el asombro sí lo es” (Danto, 2011, pág. 258).

Regresando a la insignificación ontológica a la que Fajardo se refiere, Danto, expresándose así sobre la pintura, indica que “la escala del cuadro tiene como meta inducir en el espectador cierta conciencia de sí mismo: de ahí su estatus de sublimidad. Implica *el cuerpo del espectador* sin minuaturnarnos porque el cuadro sea grande” (Danto, 2011, pág. 262). Es en este punto, entonces, donde se puede encontrar uno de los primeros elementos relevantes en cuanto a videojuegos se refiere: la inmensidad de los mundos, las situaciones que pueden ser construidos en él y la proyección simbólica, abstracción o ampliación del yo que se pueda suponer dentro de este medio

Ahora bien, ¿de qué manera es posible discernir, entonces, entre lo que es sublime y lo que es bello? ¿En qué momentos se puede encontrar lo sublime en el videojuego? Para empezar, las diferencias entre lo bello y lo sublime que establece Kant en las *Observaciones acerca de lo sublime y lo bello* se dan de la siguiente manera:

“...la afección es agradable para ambos pero de manera diferente. La vista de una montaña cuyas cimas nevadas se yerguen por encima de las nubes, la descripción del imperio infernal que hace Milton, *suscitan complacencia, pero con horror*. Por el contrario, el aspecto de un prado lleno de flores, valles con arroyos serpenteantes, cubiertos por rebaños pastando, la descripción del Elíseo o del relato de Homero sobre el cinturón de Venus, originan también una sensación apacible, pero que es *alegre y risueña*. Para que la primera impresión tenga lugar en nosotros, con intensidad apropiada, hemos de tener un sentimiento de lo sublime y, para disfrutar convenientemente de la última, un sentimiento para lo bello...” (Kant, 1990, págs. 31-32 en Fajardo, 2012, p. 182).

En Burke, por otro lado, los efectos de lo sublime tanto en el arte como en la naturaleza se dan en los niveles fenomenológico y fisiológico (Fajardo, 2012, p. 180):

“Todo lo que resulta adecuado para excitar ideas de dolor y peligro, es decir todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte, porque estoy convencido de que las ideas de dolor son mucho más poderosas que aquellas que producen placer (...) La pasión

causada por lo grande y lo sublime en la naturaleza, cuando aquellas causas operan poderosamente, es el asombro; y el asombro es aquel estado del alma, en el que todos sus movimientos se suspenden con cierto grado de horror. En este caso, la mente está tan llena de su objeto, que no puede reparar en ninguno más, ni en consecuencia razonar sobre el objeto que la absorbe. (Burke, 1995 págs. 29 y 42 en Fajardo, 2012, págs. 180-181).

En este sentido, Burke realiza un breve recorrido por las causas que despiertan el sentimiento de lo sublime:

1. Temor: “El miedo, al ser una percepción del dolor o de la muerte, actúa de un modo que parece verdadero dolor (...) todo lo que es terrible en lo que respecta a la vista, también es sublime” (Burke, 1995, pág. 42 en Fajardo, 2012, p. 181). Así mismo, Burke señala que, aunque la causa del terror no tenga grandes dimensiones, es imposible no mirar algo que puede ser peligroso como insignificante o despreciable (pág. 42 en Fajardo, 2012, pág. 181).
2. Oscuridad: Para que algo sea muy terrible, pareciera que es necesaria la oscuridad. Cuando se conoce el alcance del peligro, o cuando logramos acostumbrar nuestros ojos a él, toda la aprensión se desvanece (Burke, 1995, pág. 42 en Fajardo, 2012, pág. 181).
3. Poder: No hay nada sublime que nos sea una modificación del poder. Esta rama nace del terror, es decir, del tronco común de todo lo sublime (Burke, 1995, pág. 48 en Fajardo, 2012, pág. 181).

4. Privación: “Todas las privaciones generales son grandes, porque todas son terribles: la vacuidad, la oscuridad, la soledad y el silencio” (Burke, 1995, pág. 52 en Fajardo, 2012, pág. 181).
5. Vastedad: “La grandeza de dimensiones es causa poderosa de lo sublime” (Burke, 1995, pág. 53 en Fajardo, 2012, pág. 181).
6. Infinitud: Lo infinito llena la mente con una especie de horror delicioso que “es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime” (Burke, 1995, pág. 54 en Fajardo, 2012, pág. 181).
7. Dificultad: “Cuando una obra parece haber requerido una fuerza y un trabajo inmensos para llevarse a cabo, la idea es grande” (Burke, 1995, pág. 57 en Fajardo, 2012, pág. 181).
8. Magnificencia: “Una gran profusión de cosas, que son espléndidas o válidas en sí mismas, es magnífica. El cielo estrellado, aunque lo veamos con frecuencia, nunca deja de excitar una idea de grandeza” (Burke, 1995, pág. 58 en Fajardo, 2012, pág. 181)
9. Luz: La luz, como la del sol, ejercida inmediatamente sobre el ojo, subyuga el sentido (Burke, 1995, pág. 60 en Fajardo, 2012, pág. 181).
10. Ruido: “Un ruido excesivo por sí solo es suficiente para subyugar el alma, para suspender su acción y para llenarla de terror. (Este tipo de ruido) despierta una sensación impresionante y horrorosa en la mente” (Burke, 1995, pág. 62 en Fajardo, 2012, pág. 181).

Por último, Burke señala que la brusquedad, así como los olores penetrantes y los hedores participan en la idea de grandeza y sublimidad (Fajardo, 2012, pág. 181).

Kant, en cambio, además del sentimiento de horror expuesto por Burke, describe que lo sublime puede estar acompañado del sentimiento de la

melancolía (Fajardo, 2012, págs. 182-184). Para él, “no se llama melancólico a un hombre porque (...) se consume en una sombría tristeza, sino porque sus sentimientos (...) acabarían en esa tristeza más fácilmente que los de otros” (Kant, 1932, pág. 173):

“...se preocupa poco por lo que juzgan los demás, lo que consideran bueno o verdadero, por eso se funda en su propia comprensión (...) Contempla en cambio las modas con indiferencia y sus esplendores con desprecio (...) No tolera ningún sometimiento abyecto y respira libertad en su noble pecho: Son abominables para él todas las cadenas, tanto las de oro que llevan los cortesanos, como las pesadas de hierro que llevan los galeotos. Es un juez severo consigo mismo y para los demás, y no pocas veces siente hastío de sí (...) tanto como del mundo” (Kant, 1990, págs. 51, 53, 54 en Fajardo, 2012, págs. 182-183).

Por otro lado, en la *Crítica del juicio* de Kant, lo sublime pasa del ámbito natural al ámbito del arte, sin embargo, más que el asombro, el temor o el sentimiento de pequeñez ante lo vasto, se vuelve una fuerza para superar el temor, es decir, “da conciencia de la supremacía de la razón, cuyas ideas alcanzan la totalidad, como también conciencia de nuestra dignidad en cuanto seres morales” (Fajardo, 2012, p. 184). En ese sentido, la naturaleza no es sublime porque provoque miedo, sino porque “excita en nosotros nuestra fuerza”; del dolor inicial surge el deleite, el goce, el placer que podría causar una pena, una “satisfacción que entusiasma” (Kant, 1999, pág. 205 en Fajardo, 2012, pág. 184).

1.3 Arte y Estética en Death Stranding

Para comenzar con el análisis del videojuego Death Stranding (Kojima Productions, 2019) se considera necesario hacer una descripción de su concepto, específicamente apuntando hacia su arte y su estética. En ese sentido, se hablará únicamente del concepto que lo envuelve y como es que éste es representado, sobre todo, en su construcción audiovisual.

En palabras de su autor, Hideo Kojima³, Death Stranding es un videojuego que gira en torno a las conexiones (Kojima, 2019). Este concepto es, pues, el tema que pretende desarrollar a lo largo de toda la experiencia del videojuego tanto a nivel audiovisual como a nivel lúdico. Continuando con esta idea, Kojima expresa que “ha habido muchos juegos donde los jugadores utilizan palos para mantener a los enemigos a raya” y, por el contrario, en Death Stranding los jugadores utilizan cuerdas para conectar con la gente. En este punto se encuentra uno de los primeros objetos que simbolizan la conexión que se pretende utilizar en el juego: la cuerda.

En el prólogo de Death Stranding, se explica de dónde vienen las ideas del palo y la cuerda que Kojima expone en su entrevista:

³ Hideo Kojima (Tokio, 1963) es un diseñador, director, productor y escritor de videojuegos quien trabajó en la empresa productora de videojuegos KONAMI de 1986 a 2015. Es famoso por ser el creador de una de las sagas más conocidas en el medio de los videojuegos: Metal Gear. Aunque fundó Kojima Productions en 2005, la cual comenzó siendo una casa de software controlada por KONAMI, en 2015 se volvió un estudio independiente. El primer videojuego lanzado por Kojima Productions como estudio independiente fue Death Stranding en 2019.

“The "rope", along with the "stick", are two of mankind's oldest tools. The stick to keep the bad away, the rope used to bring the good toward us. They were our first friends of our own invention. Wherever there were people, there were the rope and the stick⁴.” (Abe, 1960 en Death Stranding, 2019)

¿Cuál es la significación detrás de estos conceptos y cómo se expresan a nivel visual y a nivel lúdico? Como bien menciona Kojima, el palo sería el objeto que simboliza a todos esos juegos cuyo objetivo es mantener a los enemigos a raya. La cuerda, en cambio, es el símbolo que permite la unión y la conexión. Tal situación da un significado peculiar al hecho de situarse como un videojuego en línea en el que es importante conectar con otros jugadores para cumplir los objetivos que el diseño y el sistema plantean.

La descripción que se realiza a continuación tomará en cuenta únicamente la experiencia de juego. Las imágenes incluidas son capturas de pantalla del videojuego tomadas específicamente para este trabajo de investigación. Tales capturas no solamente implican la exposición de algunas de las escenas y/o misiones del juego, sino que son, también, una mirada particular construida gracias al *modo fotografía* del juego. Grosso modo, con el modo fotografía en videojuegos es posible construir una imagen a partir de la mirada del jugador con una serie de herramientas para ello. La técnica deriva, por supuesto, de la fotografía convencional: se trata de capturar un momento específico, en este caso del juego, y darle un particular sentido a

⁴ Traducción: “La cuerda, junto con el palo, son dos de las herramientas más antiguas inventadas por el hombre. El palo alejaba lo malo; la cuerda, atraía lo bueno junto a nosotros. Fueron los primeros amigos inventados por nosotros, y donde quiera que hubiera humanos, ahí estarían el palo y la cuerda”.

partir del ajuste de la composición, profundidad de campo, exposición, contraste, filtros, etcétera. Así mismo, se incluyen algunas capturas de pantalla de las escenas cinemáticas del juego.

1.3.1 Propuesta gráfica y conceptual de los personajes

Una de las cosas que puede destacarse de los personajes principales del juego es que cada uno de ellos ha de representar algún aspecto relacionado con la dicotomía del palo y la cuerda. En este sentido, Sam Porter Bridges, siendo el héroe en *Death Stranding*, se presenta como la representación más importante de la cuerda de acuerdo con el sentido impregnado en el prólogo del juego.



Imagen 2. Sam Porter Bridges llevando una carga.

Indudablemente el ítem más importante que Sam lleva consigo es su BB, no solo por su función -permite ver a los BT-, sino por el vínculo emocional que se forja entre estos dos durante el viaje. Eventualmente, el BB deja de ser una herramienta para convertirse en el inseparable compañero de Sam -por ejemplo, éste último termina llamando “Lou” al BB-.

La indumentaria de Sam, incluyendo al BB, podrían remitir a la idea de una mujer embarazada. De acuerdo con el mundo narrativo de Death Stranding, los BB pueden ver a los BT porque aún no son personas, son fetos de humanos que se encuentran en un punto intermedio entre la vida y la muerte, cuyas madres biológicas tienen alguna enfermedad terminal o muerte cerebral. Cuando son “extirpados” de sus madres son colocados en una especie de útero artificial. El “cable” con el cual se conectan Sam y el BB funge como un cordón umbilical. Durante la sucesión de eventos del juego, se da a entender que Sam “se siente incompleto” sin el BB.



Imagen 3. Sam con su BB combatiendo a un BT.

Por otro lado, existen dos contrapartes de Sam, mismas que son representaciones claras del palo en el sentido expuesto al inicio del juego. Por un lado, Higgs Monaghan, el líder de los Homo Demens, un enemigo que se presenta primero encapuchado y enmascarado, quien conforme se avanza en el juego se descubre su identidad, y cuyo diseño está basado en la cultura egipcia antigua. Durante la batalla final, Higgs hace una referencia constante

a la significación del palo y la cuerda a la cual el juego hace referencia. De hecho, durante este combate Higgs dispara a Sam con un arma larga con el fin de “alejarse”. Sam, por otro lado, lucha únicamente con una cuerda. Higgs se presenta a sí mismo como “la partícula de Dios que penetra toda la existencia”, y con ello se alude al bosón de Higgs. Este personaje es el otro instrumento que la entidad de extinción -Amelie y Bridget Strand- utiliza para dar paso a la extinción. Con esto se entiende que, ya sea conectando o fragmentando, la extinción deberá suceder en cualquier momento.



Imagen 4. Higgs presentándose.

El otro personaje importante que representa al palo es Clifford Unger. Unger es un exmilitar estadounidense y padre biológico de Sam. En las tres apariciones que se realiza durante el juego, reclama a su BB y trata de obtenerlo de la única manera que él conoce: a la fuerza y luchando en un campo de batalla. Lo anterior puede inferirse por lo dicho por este personaje en la escena final del juego: Cliff confiesa a Sam que lo mejor que sabía hacer era destruir y separar, contrario a su hijo, quien construye y conecta. Los escenarios donde

se pelea con Cliff son una especie de pesadilla que presenta a las dos guerras mundiales y la Guerra de Vietnam como un infierno cuya única escapatoria consiste en subyugar al enemigo. No obstante, además de ser una representación del palo, Cliff representa también a la angustia, la pena y el arrepentimiento: el conflicto de la búsqueda del BB, se soluciona con un afectuoso abrazo. Al final, se descubre que Sam es el BB que Cliff tanto estaba buscando. Clifford Unger tiene algunos secuaces durante sus luchas: esqueletos vestidos de militares estadounidenses.



Imagen 5. Al centro, Clifford Unger.

Bridget Strand, Amelie y la Entidad de Extinción son, posiblemente, los personajes más complejos del juego: no se pueden plantear como buenos o malos, y tampoco se puede definir como representación del palo o la cuerda. Se puede explicar como una referencia que apunta a la idea de la Trinidad, es decir, una entidad que existe en tres personas diferentes. La Entidad de Extinción se describe a sí misma como el espacio y el tiempo; Bridget Strand, es la dimensión corpórea que vive en el mundo de los vivos, misma que envejece, se apaga y muere; Amelie, en cambio, es el alma de Bridget Strand

que permanece varada en la Playa, nunca envejece y vive en un bucle interminable en el que siempre termina perpetrando la extinción.

Bridget Strand, bajo su rol de presidenta de Estados Unidos, puede verse como la representación del nacionalismo estadounidense. En la mayoría de las escenas cinemáticas o *cutscenes*⁵, es mostrada enmascarada y con un vestido blanco, señal de que está ocultando quien realmente es, además de subrayar las ideas de supuesta pureza y pulcritud.

Amelie, en cambio, juega distintos roles durante el juego. En un principio, se muestra como la hermana de Sam e hija de Bridget Strand, aquella que inició el viaje de este a oeste para reunificar a una nación fragmentada y que terminó siendo capturada por terroristas: es una doncella en peligro o, mejor dicho, una representación del supuesto victimismo estadounidense. Hace los sacrificios que nadie quiere hacer para terminar siendo secuestrada por “el enemigo”. Bajo esta perspectiva, resulta interesante uno de los momentos clave en el juego: Amelie es la creadora de los Homo Demens, el grupo terrorista que supuestamente la capturó.

Finalmente, la Entidad de Extinción se presenta y define a sí misma como el espacio y el tiempo. Una entidad fuera de la existencia de las cosas tal y como se conocen, una suerte de deidad, el origen y el fin. La Entidad de Extinción es quien revela a Sam que dejar de existir es parte de la vida, que la extinción puede posponerse, pero nunca detenerse.

⁵ Las cutscenes son “los elementos escénicos y de storytelling no interactivos presentes en el videojuego” (Hancock, 2002, pág. 1 en Cuadrado Alvarado & Planells de la Maza, 2013, pág. 97). Suponen la vía de transmisión de información de la narración del juego.



Imagen 6. A la izquierda, Bridget Strand; al centro, la Entidad de Extinción; a la derecha, Amelie.

Deadman, Die-hardman, Fragile, Mama, Lockne y Heartman pueden asumirse como los personajes secundarios, los aliados más importantes. Todos ellos también mantienen un cierto tipo de relación con la idea de la conexión-fragmentación a la que se alude en el juego. Deadman, por ejemplo, se describe a sí mismo como “el monstruo de Frankenstein”: carece de identidad humana, por lo que el único vínculo que puede forjar es con los muertos, motivo por el cual se le da el rol de médico forense. Deadman es quien advierte a Sam de la naturaleza de los BB: son herramientas desechables, por lo que prohíbe y advierte a Sam que no forje un vínculo con estos.



Imagen 7. Deadman abrazando a BB.

Die-hardman es el hombre que venció a la muerte en reiteradas ocasiones. Si bien su sobrenombre connota dureza, sobre todo si considera que se trata de un exmilitar, es un hombre que no soporta haber traicionado a su compañero en el ejército y amigo Clifford Unger bajo las órdenes de Bridget Strand, por lo que prefiere esconderse tras una máscara. Die-hardman revela su identidad en el epílogo del juego.



Imagen 8. Die-hardman pidiendo perdón a Sam por la muerte de Clifford Unger.

Fragile, por el contrario, busca venganza tras ser engañada por Higgs y hacer explotar dos ciudades y crear vacíos. Aunque su nombre connota fragilidad, se presenta como una mujer dura que busca limpiar su nombre. Por ello, pide ayuda a Sam para atrapar a Higgs y poder vengarse de él.



Imagen 9. Fragile después de su primer encuentro con Sam.

Mama -también conocida como Malingen- y Lockne son gemelas siamesas que fueron separadas al nacer. Ellas se definen como “una persona en dos cuerpos diferentes”, similar a lo que ocurre con la Entidad de Extinción. Mama, a su vez, es ingeniera de hardware, y Lockne, ingeniera en software. La primera tendría al hijo de la segunda: Mama, con un útero sano, pero incapaz de producir óvulos, sirvió como una madre subrogada del hijo de Lockne, quien podía producir óvulos, pero que no podía tener hijos gracias a un útero defectuoso. Tras un ataque de los Homo Demens al hospital donde Mama tendría al hijo de Lockne, ocurrió la separación de las dos hermanas.



Imagen 10. A la izquierda, Mama; a la derecha, Lockne.

Finalmente, Heartman tiene un corazón muy especial: sufre un ataque cardíaco cada veintiún minutos que lo mantiene en la playa -el limbo-, durante otros tres. Luego, un desfibrilador lo despierta para reiniciar la vida nuevamente. Esta situación lo ha hecho un experto en ese lugar al que llaman Playa. Sin embargo, Heartman solo quiere encontrar a su familia, varada en la Playa, y quedarse con ellos.



Imagen 11. Heartman despertando luego de una de sus muertes del día.

Por último, es importante mencionar que el diseño de la apariencia de todos los personajes principales y secundarios, así como algunas de las capturas de movimiento y doblaje de voz que se hicieron para los cutscenes del juego, fueron hechos por actores y/o directores de cine cercanos a Kojima.

Aquellos que prestaron únicamente su apariencia, pero no actuaron o realizaron la captura de movimiento ni el doblaje de voz de sus personajes fueron los directores de cine Guillermo del Toro (Deadman) y Nicolas Winding Refn (Heartman). La mayor parte del resto de personajes fueron interpretados, capturados y doblados por un conjunto de actores que han alcanzado cierto

grado de reconocimiento. Sam Porter Bridges es interpretado por Norman Reedus (de la serie *The Walking Dead*), mientras que Mads Mikkelsen (de la serie *Hannibal* o las películas *The Hunt* y *Another Round*) hizo el rol de Clifford Unger. Higgs Monaghan fue interpretado que el actor Troy Baker, mismo que ya había trabajado con Kojima en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Konami, 2015) y Die-hardman por el actor Tommie Earl Jenkins. Los personajes femeninos fueron interpretados por Margaret Qualley (Mama y Lockne), Lea Seydoux (*Fragile*) y Lindsay Wagner (Bridget Strand, Amelie y la Entidad de Extinción).

1.3.2 La experiencia de lo sublime y lo bello en Death Stranding

Como se ha apuntado anteriormente, *Death Stranding* es una producción japonesa de 2019. Ante este hecho, es importante recalcar que la experiencia de este videojuego, desde su construcción estética, puede catalogarse y explicarse a partir de las categorías de lo bello y lo sublime, sin embargo, también pueden entrar en juego otras categorías de la estética oriental, específicamente japonesas, que sirven para exponer algunos detalles del juego. Derivado de esta situación, es posible poner en contraste estos tipos de categoría occidental y oriental a fin de tratar de comprender mejor la estética planteada en el juego.

Es necesario recordar lo expuesto en páginas anteriores: la visión occidental del mundo pone en el centro al hombre y su razón, en contraste con la visión japonesa que integra al hombre como parte de la naturaleza. Como explica Lanzaco Salafranca, para los japoneses “el *kokoro* -el corazón- es mucho más importante que *risei* -la razón-” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág.

16). Con base en este planteamiento, ¿cómo describir la experiencia de lo bello y lo sublime en Death Stranding?

Para comenzar, es necesario precisar que la mayoría del viaje se realiza en un futuro postapocalíptico que tiende hacia la desolación y que busca apelar a un sentimiento de soledad y pequeñez ante la vastedad del mundo de juego. El viaje que realiza el jugador personificando a Sam Porter Bridges es en solitario, y el único acompañante con el cual se puede forjar un vínculo afectivo significativo es con el BB.

La sensación de soledad se puede potenciar con la presencia de los objetos que otros jugadores han dejado en el mundo del juego: paquetes, materiales, construcciones, mensajes de ánimo que se representan a través de señalizaciones. Por su puesto, todos los jugadores están representados a través de los objetos, y la forma de interacción es a través del “me gusta” a la ayuda.



Imagen 12. Una señalización para dar ánimo al BB.

Aunado a ello, el jugador se encontrará con diversos y variados paisajes virtuales. Dado que la mayor parte del juego consiste entregar paquetes a lo largo y ancho del mapa, Death Stranding se presta a la contemplación de los

paisajes contruidos. El hiperrealismo del entorno y las texturas dan la sensación de que se trata del mundo real.



Imagen 13. Fotografía de Sam en la montaña donde se contempla la vastedad del mundo de Death Stranding.

La sensación de soledad y la representación de los paisajes naturales hiperrealistas pueden entenderse como ejemplos de lo sublime en este videojuego. Así mismo, otros ejemplos importantes que pueden dar cuenta de ello son los momentos en que el jugador se topa con zonas lluviosas. En estos puntos del juego, a la sensación de soledad, se suman otras como la amenaza y el peligro de ser atacado por un BT (Beached Thing), que muchas veces no es posible ver o es difícil de encontrar cuando hay movimiento.

No obstante, y teniendo en cuenta que en Death Stranding la lluvia acelera el paso del tiempo sobre aquello que toca, una de las sensaciones más fuertes que pueden experimentarse en las zonas lluviosas es, precisamente, la de una carrera contra el tiempo y el testimonio de la caducidad de las cosas al ser tocadas por la lluvia. Aquí es posible encontrar no solo una experiencia de

lo sublime, sino una representación del *Mono No Aware*⁶ y el *Muyokan*⁷. Vale la pena rescatar la definición de Mono No Aware del escritor japonés Yusanari Kawabata: el Mono No Aware es “la búsqueda de la armonía contemplativa centrada en la convicción de que todo en este mundo, y el mismo mundo, es mortal y destinado a perecer” (Kawabata, 1958, en Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 58). Sobre el Muyokan, Lanzaco hace una reflexión interesante con respecto a la visión occidental de la conciencia de la existencia del mundo:

“En nuestra cultura occidental, ciertamente, siempre hemos tenido una conciencia viva de la “contingencia” de este mundo. Pero, ante esta fragilidad del ser humano, nuestra fe descansa en un Dios absoluto y trascendente que salva nuestra caducidad al ofrecernos una vida eterna al término de nuestra existencia mundana” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 64).

En este sentido, se puede corroborar, a través de estos dos valores estéticos japoneses, lo planteado en el juego con respecto a las ideas de caducidad, deterioro e impermanencia en lo particular y a la extinción y la muerte misma en lo general. El sentimiento de lo sublime en *Death Stranding*

⁶ Mono No Aware es un valor estético de la cultura clásica japonesa que se puede definir como “el profundo sentimiento de empatía con la belleza perecedera de las cosas” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 59). El Mono No Aware “es un refinado sentimiento complejo de elegancia, melancolía y resignación” (Lanzaco Salafranca, 2009, pág. 59).

⁷ Muyokan es la belleza en lo frágil, caduco y perecedero en naturaleza, es decir, es un sentimiento de predilección de la belleza natural, pero centrada en el cambio y devenir de las estaciones del año, específicamente el otoño, mismo que testimonia la caducidad, impermanencia y paso del tiempo (Lanzaco Salafranca, 2009, págs. 63-64).

están dadas por sus ideas de grandeza, de pequeñez humana ante un entorno hostil y vasto en el que la soledad del jugador siempre impera, a pesar de la conexión hecha con otros jugadores a través de los objetos que se presentan como vestigios en el juego. No obstante, en sus detalles puede observarse esa belleza de lo perecedero, de la caducidad y el deterioro.



Imagen 14. Una ciudad destruida por terroristas, con lluvia y plagada de BT.

En *Death Stranding* juegan un papel importante algunas de esas causas de lo sublime que apuntaba Burke: el temor de ser descubierto o perseguido, la oscuridad de los entornos lluviosos, el poder que ejerce el sistema sobre el jugador, la privación de ver a los BT cuando estamos en su presencia y en movimiento, la vastedad del mundo que se recorre, y, finalmente, la dificultad que muchas veces impone el entorno y los enemigos.

Esta experiencia que es, por supuesto, centrada en el jugador, se contrapone a otra más bien contemplativa. En sentido, la simple acción de caminar se convierte en una de las más importantes. Caminar da cuenta no solo de la experiencia de lo sublime en algunos pasajes, sino de la experiencia de lo bello entendido bajo el sentido kantiano en tanto que puede ser más bien

placentera y gratificante, o bien, en el sentido oriental de contemplar la belleza de un mundo en deterioro y en soledad.

La experiencia de lo bello se ve reforzada con la banda sonora del juego. Muchos de los momentos más gratificantes de las caminatas se desarrollan cuando, repentinamente, el sonido del ambiente, los pasos de Sam y las risas del BB bajan sus decibeles para acompañar el trayecto con una canción⁸ que transmita la sensación de tranquilidad, paz y calma, aunque también puede ser un momento de melancolía o tristeza profunda.

En ese sentido, uno de los pasajes más significativos es “la última entrega”: en el epílogo, Deadman da la oportunidad a Sam de llevar él mismo a incinerar a su BB. Este trayecto, que justamente es el mismo que se realiza antes de que Sam inicie su viaje, cuando lleva el cadáver de Bridget Strand, se vuelve significativo para el jugador tras haber forjado un vínculo afectivo con el BB durante todo el juego. Durante la caminata suena un tema que se conoce en los flashbacks de Clifford Unger, ya que este personaje lo canta como una especie de canción de cuna⁹.

⁸ La mayoría de las canciones en estos momentos del juego son del grupo finlandés Low Roar o el grupo japonés Silent Poets. En el siguiente enlace puede observarse uno de estos momentos: <https://www.youtube.com/watch?v=bAaunQjD-E8&t=46s>.

⁹ En el siguiente enlace puede verse una grabación del gameplay del momento en que Sam lleva al incinerador a BB, mientras suena el “BB’s Theme”.: https://www.youtube.com/watch?v=xPbo1S_WXXE&t=314s.



Imagen 15. Clifford Unger en un flashback

Para concluir con este capítulo, se asumirá una postura con respecto al arte y a la estética que se ha expuesto. En este sentido, la discusión sobre considerar a los videojuegos en general, y a este en particular, como obras artísticas queda inconclusa. Sin embargo, es importante considerar que los argumentos presentados funcionan como herramientas para la observación y el análisis del videojuego desde el punto de vista del arte.

Por otro lado, si *Death Stranding* es una obra artística, ésta no se limita de ninguna manera a su forma, a su construcción audiovisual o incluso a su propuesta cinematográfica si es que se pretende considerar y analizar desde esta perspectiva. La profundidad que existe en el juego se da a partir de los conceptos del palo y la cuerda expuestos al principio en el prólogo. Se trata de una confrontación simbólica entre objetos, situaciones y personajes que están ahí para fungir como representaciones de lo que fragmenta y aleja, contra lo que atrae y conecta. En este sentido, en *Death Stranding* el jugador estaría obligado a realizar un constante proceso de simbolización y comprensión para determinar su sentido y significación.

Se asume que en Death Stranding se da algo más que un divertimento inmediato: existe una experiencia estética. Tal experiencia se presenta como la suma de la experiencia lúdica -es decir, la experiencia del juego en sí mismo- aunada al proceso de simbolización antes mencionado. El sentido y la significación de Death Stranding, y probablemente de muchos otros videojuegos, atraviesa estos mecanismos de funcionamiento.

En el siguiente capítulo se diseccionará la estructura del videojuego con la finalidad de presentarlo como un proceso comunicativo. En este sentido, se hará una observación de este medio, a partir del lenguaje, el discurso y la narración.

2. EL JUEGO COMO PROCESO COMUNICATIVO: LENGUAJE,
DISCURSO Y NARRACIÓN

Si en el videojuego es posible encontrar uno o varios sentidos dados como una posible obra de arte, ¿cómo se configura éste y a qué mecanismos corresponde su análisis? ¿Es posible interpretar el videojuego como si de un texto se tratase? ¿De qué componentes está determinado el lenguaje de un videojuego?

Antes de comenzar a desarrollar el tema desde el lenguaje, se especificará que el videojuego es, en tanto que medio de comunicación, uno de los transmisores de cultura más importantes de la época actual. Desde el punto de vista material e informático, el videojuego es una máquina que procesa datos cuyo acceso al usuario no especializado en informática fue otorgado, incluso, antes de la aparición de las computadoras personales (Darley, 2002, págs. 50-55). En este sentido, desde su aparición en los años setenta se ha desempeñado como un objeto de la cultura de masas (Levis, 1997, pág. 21; Pérez Latorre, 2012, pág. 24). Como interfaz cultural¹⁰, es uno de los tantos puentes de los medios digitales que existe entre el sujeto -jugador-, y la cultura -manifestada a través del juego-.

El lenguaje de las interfaces culturales está compuesto por los lenguajes de otras formas de expresión de la cultura que ya son conocidas por la mayoría, como *el texto* y *el cine*, y cada una de ellas ha tenido sus propias formas de

¹⁰ El término *interfaz cultural* propuesto por Manovich explica a una interfaz entre el hombre y la cultura mediadas por la computadora. Implican la manera en la que las computadoras -y en la actualidad, otros tipos de dispositivos informáticos- presentan los datos culturales y permiten la relación con ellos. Manovich señala entre las interfaces culturales están las que utilizan los diseñadores web, los CD-ROM, las enciclopedias multimedia -ya obsoletas en tanto que interfaces cerradas-, museos y revistas electrónicos y en línea y, por supuesto, los videojuegos y cualquier otro dispositivo tecnológico creado a partir de lo ya mencionado (Manovich, 2005, pág. 120).

organizar, presentar, relacionar y estructurar la información y las ideas (Manovich, 2005, pág. 121).

En los años noventa el lenguaje cinematográfico fue introducido a los videojuegos, lo que permitió a estos dar mayores pautas y coherencia narrativa al juego. Así, “los videojuegos comenzaron a valerse de técnicas cinematográficas que tomaban prestadas del cine tradicional, incluidos el uso expresivo de las posiciones de cámara y la profundidad de campo” (Manovich, 2005, págs. 134-135). Actualmente es prácticamente imposible no encontrar cinemáticas (secciones no interactivas del juego que funcionan, principalmente, para dar contexto narrativo a la experiencia) en la mayoría de los videojuegos AAA (o de alto presupuesto), diseñados, sobre todo, para consolas o PC.

Además del texto y el cine, existe otro tipo de lenguaje existente en el videojuego: el que Oliver Pérez (2012) llama lenguaje videolúdico, es decir, aquel lenguaje del juego que se expresa específicamente en el diseño de reglas, estructuras y dinámicas de interactividad lúdica dadas a través del *Gameplay*¹¹ (Pérez Latorre, 2012, pág. 28). En el *gameplay* se encuentran no solo aquel repertorio de acciones específicas que es capaz de realizar el personaje a través de la interfaz (caminar, correr, saltar, agacharse, etc), sino aquellas relaciones

¹¹ Según el *Diccionario online de términos sobre videojuegos*, el *Gameplay* es el “conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con el juego o la forma en que éste interactúa con el propio jugador (2013). Pérez lo define como “experiencia prototípica del juego prescrita respecto a un objetivo o estado terminal determinado y *diseñado* en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego” (Pérez Latorre, 2012, pág. 48). Se trata de una noción compleja que remite a la *dinámica de juego* o la experiencia del juego *puesta en marcha* que apunta hacia determinados objetivos (Pérez Latorre, 2012, pág. 52).

que existen entre el jugador (el sujeto que actúa), el sistema de juego (qué hace y dónde actúa el sujeto) y las reglas del juego (las limitaciones del sujeto dentro del sistema del juego).

2.2 Cine, imagen y videojuegos

Gonzalo Frasca (2009) propone tres elementos para la creación del sentido de cualquier tipo de juego: el *Playworld* o espacio de juego, que se refiere específicamente al “mundo de juego en un sentido principalmente físico o material” (Frasca, 2009, pág. 39); la dimensión mecánica, o las reglas que legislan la experiencia de juego (pág. 40), y; el *Playformance* o lo relativo al movimiento del cuerpo -y la experiencia- en el juego (pág. 42). Oliver Perez, en cambio, propone la existencia de tres dimensiones expresivas fundamentales en el videojuego, a saber, la dimensión lúdica, la dimensión narrativa y la dimensión enunciativa (Pérez Latorre, 2012, pág. 36).

Como propone Frasca, en el *Playworld* es donde se pueden encontrar más fácilmente las herramientas semióticas tradicionales (2009, pág. 39). La razón es simple: el *playworld* se construye a partir de imágenes y textos que complementan y guían a la experiencia del juego. Es, en cierto sentido, el “envoltorio semántico del sistema del juego en el que se combinan narración y simulación” (Arnau Roselló, 2013, pág. 142).

El *playworld* se presenta a partir de su configuración audiovisual, la imagen navegable que compone el mundo del juego representado. Como ya se ha explicado anteriormente, la cinemática del juego es aquella sección a través de la cual se marcarán las pautas para dar sentido narrativo a la experiencia

del juego, sin embargo, ¿qué sucede con la navegación del juego y la configuración audiovisual de éste?

De la misma forma que en el cine, los videojuegos son ventanas abiertas a un mundo ficticio, cuya diferencia y relevancia se establece a partir de su construcción informática que pone tras ella “un paisaje de datos” (Manovich, 2005, pág. 138) que hace posible que el jugador navegue dentro de él.

Tal ventana se presenta ante los jugadores a través de la pantalla que, según Manovich, encierra dentro de sí la existencia de otro tipo de espacio virtual, encerrado en un marco y situado físicamente en el espacio habitual (Manovich, 2005, pág. 147). Ese mundo virtual que muestra el videojuego y que se presenta ante el jugador es el que Frasca denomina Playworld y, tal como sucede con el cine, implica la exposición de una imagen cambiante en el tiempo (Manovich, 2005, pág. 148).

A través de la interfaz, el jugador será capaz de manipular la imagen para cambiar el estado de las cosas dentro del mundo del juego. Se podría decir, entonces, que la pantalla en el videojuego, además de ventana, se vuelve una especie de ojo tanto del personaje como del jugador que navega en él. La expectación pasiva que se da en el cine se convierte de esta manera en una mirada-acción en el videojuego.

Ahora bien, a pesar de que la imagen del videojuego es predominantemente sintética -y en muchos casos sin referente real-, tiene de fondo las mismas particularidades que tienen las imágenes de la pintura, la fotografía y el cine. Tal como lo explica Diego Lizarazo, “la imagen no es una substancia, sino que se constituye más bien como un acontecimiento que emerge del texto visual y la expectación de quien la observa” (Lizarazo, 2014).

En este sentido, es importante señalar que la imagen del videojuego, de la misma manera que la imagen fotográfica o cinematográfica, puede ser “atravesada por fuerzas de sentido, dependencias de significación, vínculos lexicales, valores gramaticales, pero especialmente por la historicidad de los discursos que rebasan sus puntos de inicio y cierre” (Lizarazo, 2014). Lo anterior, nuevamente, respalda la propuesta de Frasca con respecto al sentido al que evoca solamente el playworld.

Por otro lado, Lizarazo pone sobre la mesa una reflexión interesante sobre la imagen: la que concierne a sus bordes. Para Lizarazo, una imagen no es comprensible si la única referencia existente es la “textualidad que ese texto pone en juego” (2014). En este sentido, ver y comprender la imagen dependerá de una “experiencia previa que ya se ha tenido y con la cual adquiere significado ese momento”.

Si se observa con detenimiento, lo anterior se relaciona con lo expuesto por Gadamer con respecto a la obra de arte como un campo de juego que el espectador habrá de completar, y también con lo mencionado por Jacques Amount y E.H. Gombrich:

“El papel del espectador, según Gombrich, es un papel extremadamente activo: construcción visual del reconocimiento, activación de los esquemas de la rememoración y ensamblaje de uno y otra con vistas a una visión coherente del conjunto de la imagen. Se comprende por qué es tan central en toda la teoría de Gombrich este papel del espectador: *es él quien hace la imagen*” (Amount, 1992, en López Pérez, 2013, p. 13).

Desde esta perspectiva, Lizarazo expone que la imagen no puede terminar únicamente en el borde, sino que además incluye una relación existente entre aquello que se da tanto fuera como dentro de los límites de la imagen. Esta idea, por lo tanto, se complejiza cuando se trata de definir los “bordes” de la imagen del videojuego: por un lado, el borde palpable y físico que “divide” y que pone en juego la relación existente entre aquello que se da tanto dentro como fuera de lo representado por la pantalla, y, por el otro, los límites que corresponden al espacio mismo del juego, al cual se podría denominar imagen lúdica o espacio lúdico. Tal como sucede con el texto escrito, el espacio de juego al que se hace referencia es similar a la primera y última palabra escrita de un libro.

En vista de lo anterior, para comprender de manera más amplia los sentidos presentes en un videojuego, queda entonces por definir, en primer lugar, la posición que ocupa el jugador-espectador de la imagen-juego con respecto al tiempo y el espacio dentro del cual desarrollará el juego, y el conjunto de imágenes, actos y sentidos al cual el juego habrá de remitir.

2.2 Expresividad videolúdica: lenguaje y discurso de los juegos y los videojuegos

Como se ha observado, para lograr una comprensión más integral del sentido del videojuego es necesario tener en cuenta que éste es un producto de la cultura complejo en el que, además de su constitución audiovisual, comprende el elemento del juego dentro del cual el usuario, o el jugador, más concretamente, puede interactuar con aquello que se representa en la pantalla.

Como explica Oliver Pérez, “los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo” (2012, p. 26). Más adelante, señala que “la convergencia del diseño del juego con el medio audiovisual/digital, abrió un potencial extraordinario para el diseño y el análisis del juego como obra comunicativa” (Pérez Latorre, 2012, pág. 26).

Resulta interesante la acepción que este autor da a la noción de juego: desde el punto de vista del lenguaje, el juego puede ser observado como un discurso o metáfora de la relación existente entre el sujeto y su entorno a través del diseño del protagonista del juego -o *sujeto-jugador*¹²- y el diseño de las reglas del mundo del juego -que involucra, por supuesto, los modos en los que se resuelven ciertos problemas- (Pérez Latorre, 2012, pág. 29).

Este autor desarrolla teóricamente las posibilidades de significación del juego -no solamente del videojuego, sino de cualquier tipo de juego- y su

¹² Pérez Latorre explica que el sujeto-jugador se puede comprender como una mezcla entre el usuario entendido como “jugador modelo del juego”, y las características del eventual personaje en el videojuego (Pérez Latorre, 2012, pág. 46).

potencial expresivo desde el *discurso* y el *lenguaje*. En términos generales, la significación es la inferencia posible de una entidad ausente a través de una entidad presente (Pérez Latorre, 2012, pág. 31). Umberto Eco lo plantea del siguiente modo:

“El proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un *sistema de significación* que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario *representa* otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay *significación*” (Eco, 2015, pág. 24).

A todo lo anterior es posible añadir los conceptos de denotación y connotación que propone Roland Barthes (1986) aplicados tanto a la estructura del playworld, como al lenguaje del juego. El mensaje denotado implica el propio *analogon* (Barthes, 1986, pág. 13), que en los videojuegos vendría a ser lo que es posible verificar y entender en un primer momento: entornos, personajes y acciones determinadas que se pueden presentar como una manera “objetiva” de reproducir la realidad. Por ejemplo, una de las acciones principales de un juego de disparos en primera persona es, precisamente, disparar, y solo el acto de disparar implica un mensaje denotado dentro del videojuego. El mensaje connotado, en cambio, es “el modo en que la sociedad ofrece al lector su opinión sobre aquel”, es decir, sobre el mensaje denotado (Barthes, 1986, pág. 13). En este sentido, no basta la reproducción “objetiva” de la realidad a través de entornos, personajes y acciones, sino que en ellos subyacen otros mensajes que tienen relevancia sociocultural e incluso política o ideológica. En este sentido, tomando nuevamente el ejemplo del acto

de disparar en un videojuego de disparos en primera persona, la acción “disparar” puede tener uno o varios mensajes connotados dependiendo de las implicaciones que, por ejemplo, disparar tenga dentro del mundo de juego y los incentivos o desincentivos que se den a partir de ello.

Como bien explica Barthes sobre estos últimos,

“el código del sistema connotado está constituido visiblemente bien por un sistema de símbolos universal, bien por una retórica de una época, en definitiva, por una reserva de estereotipos (esquemas, colores, grafismos, gestos, expresiones, agrupaciones de elementos)” (Barthes, 1986, pág. 14)

Más adelante, Barthes señala que los códigos de la connotación no son naturales ni artificiales, sino históricos o culturales: gestos, actitudes, expresiones, colores, efectos dotados de ciertos sentidos en virtud del uso de cada sociedad (Barthes, 1986, pág. 23). En este sentido, la relación que existe entre los significantes y los significados se da en el plano de lo sociohistórico. El proceso de significación, por lo tanto, no deviene en valores que son característicos o eternos, sino que se da a partir de un movimiento dialéctico que es el resultado del hombre cultural y el hombre natural (Barthes, 1986, pág. 24). La lectura del código del mensaje connotado siempre es histórica y depende del saber de cada sujeto como si éste se refiriera a una lengua que sólo es inteligible para el que aprende sus signos.

Ante esta panorámica de los mensajes connotados, ¿es posible trasladar estos elementos semióticos a los modos de significación del videojuego? Lo primero que habría que considerar es que el videojuego no se compone únicamente de imágenes en movimiento; esto, por supuesto, implica

solamente uno de los niveles de sentido que existen en él. Además de su configuración audiovisual, el videojuego implica una construcción y diseño de reglas, mecánicas y dinámicas de interacción entre el sujeto-jugador y el mundo o sistema de juego, lo que constituirá un segundo nivel de sentido existente en él.

Si en el juego existe significación, entonces, ¿cuáles son las entidades ausentes y cuáles las entidades presentes, mismas que configuran el discurso y el lenguaje del juego? Según Pérez Latorre, existen cuatro ejes que estructuran el discurso del juego:

1. *Sujeto vs entorno*: Todo juego puede entenderse como una relación entre el sujeto y el entorno que le rodea, o más bien, como una metáfora de esa relación (2012, pág. 46). Esta relación comprende el centro discursivo del juego, desde el cual parten sus demás elementos constitutivos.
2. *Mundo vs experiencia*: Desde la teoría de juegos y el comportamiento económico se propone una dicotomía importante entre el sistema del juego -las reglas que impone el mundo del juego- y la experiencia del juego prototípica -el comportamiento o experiencia que se espera a partir de esas reglas de juego- (Pérez Latorre, 2012, pág. 46).
3. *Experiencia vs objetivo*: De manera similar al punto anterior, y desde los estudios formales sobre el videojuego desde las humanidades, implica el aprendizaje de un cierto tipo de comportamientos que son mejores que otros para alcanzar determinados objetivos o estados terminales (Pérez Latorre, 2012, pág. 47).

4. *Redundancia vs variabilidad*: Si existen dos momentos del juego, a saber, el *ludus* y la *paidia*, es decir, un sistema de juego definido, estructurado y rígido que implica el cumplimiento de un objetivo a partir de la restricción -el ludus- (Lopez Pérez, 2013, pág. 18), y un juego donde hay la libertad de acción dentro del sistema de juego, entonces los momentos en que el sistema de juego permite acciones más apegados a una rigidez y monotonía, y los momentos en que se permite mayor libertad y variabilidad del gameplay se vuelve un elemento constitutivo del discurso del juego (Pérez Latorre, 2012, pág. 48)

El modo de estructuración que propone Pérez Latorre articula una cartografía general sobre el discurso del juego que podría representarse de la siguiente manera:

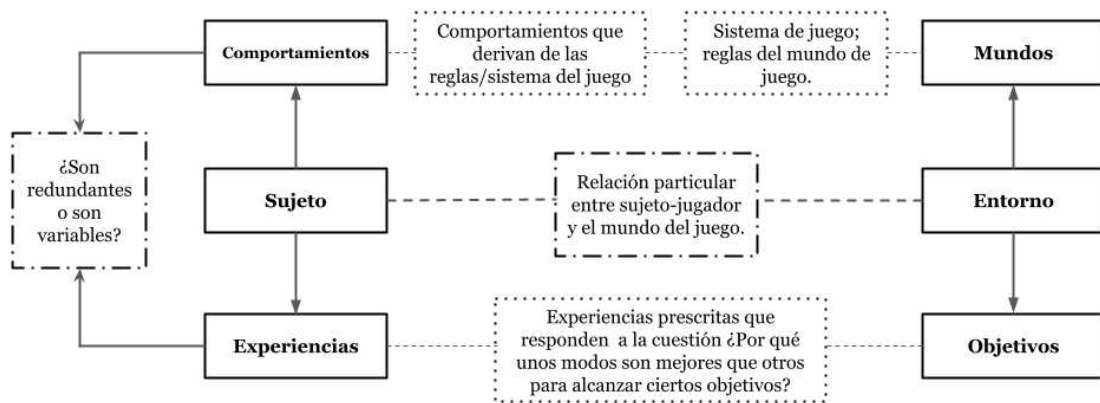


Figura 1. Cartografía general sobre el discurso videolúdico

Si se tienen en cuenta todos los posibles significados que podrían derivar del anterior modelo discursivo, ¿dónde se encuentran entonces los significantes? ¿Cuál es la materia prima creativa de los diseñadores de juegos y videojuegos? Pérez Latorre propone que el lenguaje videolúdico es aquel

concerniente al diseño de reglas, estructuras y dinámicas del gameplay (Pérez Latorre, 2012). A continuación, se explican a detalle los dos niveles de significación del lenguaje videolúdico: el relativo a diseño del sujeto-jugador y al entorno de juego.

2.2.1 El diseño del sujeto-jugador y su significación

El diseño del sujeto-jugador supone dos dimensiones: una dimensión descriptiva y una dimensión de acción/transformación, lo que remite, por un lado, a *cómo es* el sujeto, y el otro, *cómo actúa* para cambiar el estado de las cosas (Pérez Latorre, 2012, pág. 81).

En el primer caso, desde un nivel sistémico, el sujeto-jugador se concreta a partir de una serie de *reglas de estado*, es decir, del diseño de la fase *ser* o *estar* que implican una serie de cualidades posibles: vida, salud, experiencia, estado de ánimo, prestigio, etc. Desde un punto de vista colectivo, las reglas de estado se concretan dependiendo del número de participantes que pueden perseguir un mismo objetivo, ya sean *grupos reducidos* (dos jugadores), o bien, *grupos numerosos* (más de dos jugadores) (Pérez Latorre, 2012, págs. 81-83).

La dimensión de acción/transformación, en cambio, implica los estados, acciones y funciones transformadoras que se concretan en una serie de *reglas de acción/transformación*, es decir, el diseño de los *modos de hacer* y del *repertorio de acciones posibles*. Este conjunto de modos de acción del sujeto-jugador deriva en dos dicotomías posibles: *querer/deber* o *saber/poder*. Estas dos dicotomías tendrán connotaciones diferentes dependiendo de si el sujeto-jugador *quiere* o *debe* buscar dicho objetivo, o

bien, si *sabe* o *puede* concretar el mismo (Pérez Latorre, 2012, págs. 83-86).

Estos elementos pueden quedar organizados de la siguiente manera:

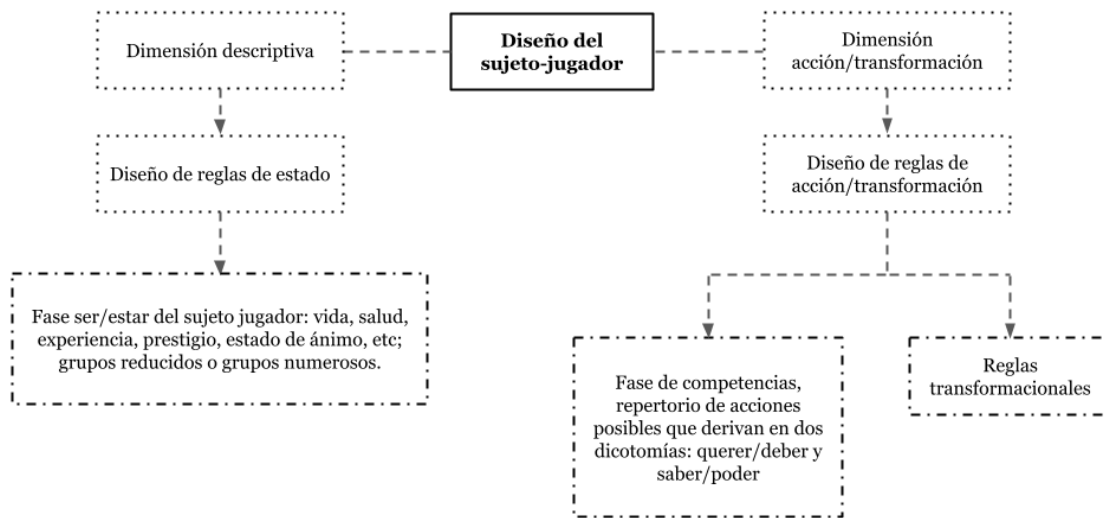


Figura 2. Esquema del diseño del sujeto-jugador

Como se puede observar en el esquema anterior, además de los modos de acción, denominados por Pérez Latorre como *reglas de competencias*, existe un segundo nivel de este que implica, además, los estados posibles que derivan de las reglas de competencias, y que son definidas como *reglas transformacionales*.

Este segundo nivel define la manera en cómo se desarrolla cada una de las acciones en el juego. Estas reglas implican, por un lado, una sucesión de funciones que actualizan y realizan determinada acción en el juego, y por otro, un conjunto de variables o condiciones específicas que se antepone a la actualización y la realización (Pérez Latorre, 2012, págs. 86-92).

Actualizar se refiere a la acción que el jugador activa cuando pone en funcionamiento la interfaz. Un ejemplo concreto y común de ello se da en cualquier tipo de juego de disparos, en los que una tecla o botón activa la

función apuntar, y otra activa la función disparar. Realizar, en cambio, se refiere a la acción concreta que es interpretada en el sistema de juego, misma que deriva de la regla de actualización previamente activada, es decir, la consecuencia de la actualización, el cumplimiento de la función anterior. Volviendo al ejemplo del juego de disparos, una vez que se activan las opciones de apuntar y disparar, éstas habrán de tener una consecuencia dentro del sistema de juego tales como matar o herir.

No obstante, entre las reglas de actualización y las reglas de realización se dan un conjunto de variables que definen tanto la concreción de una u otra acción. Por ejemplo, una vez que se activa la función apuntar, la función disparar podrá realizarse solamente si entre el repertorio de ítems, el jugador tiene balas. Por otro lado, la realización de la acción tendrá más posibilidades de concretarse si el jugador tiene buena puntería, o si el objetivo no está demasiado lejos, o moviéndose. Todo este canal de acciones específicas que suceden en la relación del sujeto-jugador y el entorno del juego, pueden representarse de la siguiente manera:

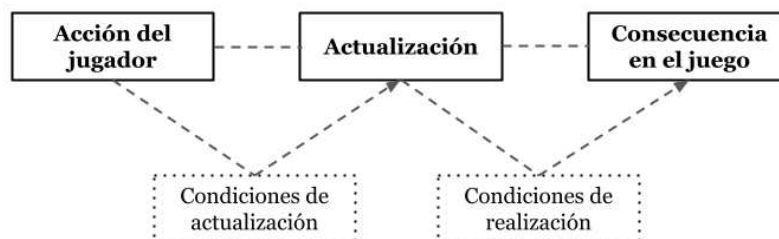


Figura 3. Esquema del canal de las reglas transformacionales

Por último, el diseño del sujeto-jugador implica un conjunto de instrumentos o recursos que se pueden utilizar como extensiones del radio de

acción del sujeto jugador. Los instrumentos se configuran como elementos determinantes cuya función implica el cambio de estados en el mundo de juego, por ejemplo, el repertorio de armas, los vehículos que puede utilizar el sujeto jugador, etcétera. Los recursos, en cambio, no tienen una finalidad en sí mismas, sino que se configuran más como un medio para la obtención de determinados instrumentos o habilidades, por ejemplo, el dinero que puede intercambiarse dentro del juego, los recursos para la construcción de ítems, etcétera (Pérez Latorre, 2012, pág. 94).

Las reglas de estado y las reglas de acción/transformación suponen un primer nivel de significantes en lo referente a las acciones concretas del jugador, es decir, todo el esquema de posibilidades que tiene el personaje para navegar y transformar el entorno del juego.

No obstante, existe un segundo nivel de reglas y consecuencias que, en lo particular, se vuelven no tan evidentes al momento de evaluar la significación de las acciones del jugador. Como indica Pérez, este tipo de reglas apuntan más bien al moldeado del jugador en tanto que ejecutor del juego (2012, p. 95), lo que remite a los siguientes rasgos característicos: procesos de aprendizaje, atención sobre incentivos, estrategias racionales para ganar y/o dinámicas de razonamiento para la resolución de objetivos (Pérez Latorre, 2012, pág. 95). Todo esto cubre las relaciones entre los objetivos del juego y el sistema del juego.

La primera de estas reglas que señala Pérez Latorre es denominada por este autor como *reglas de incentivos/desincentivos*, las cuales encuentran su balance en el premio o castigo que obtiene el sujeto-jugador por determinadas acciones realizadas (2012, págs. 96-97). De un modo más concreto, implica un

valor positivo o negativo de acuerdo con lo que se establece en el sistema de juego. Si una acción es juzgada como positiva o negativa en un sistema de juego, esto habrá de empujar al jugador a realizar constantemente determinadas acciones en el campo de juego, lo que deviene en ciertos patrones de comportamiento que establecen ya una significación con respecto al sistema del juego.

De manera similar que la anterior, están las *reglas de feedback concreto e inconcreto*. Sobre las acciones positivas o negativas, hallamos en este punto una “retroalimentación” de parte del sistema que no es otra cosa que la manera en que se “premia” o se “castiga” una determinada acción (Pérez Latorre, 2012, pág. 99). Si un juego en el que dañar a otro tiene un valor positivo, esto se convierte en una razón para que el sistema premie al sujeto-jugador, y lo mismo sucede de manera contraria. En estos casos se establece que el feedback es concreto por parte del sistema de juego (Pérez Latorre, 2012, págs. 99-101).

Por otro lado, es posible encontrar acciones con consecuencias ambiguas en las que el sistema suma en algunos aspectos, pero resta en otros. En *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) es posible robar dinero a los ciudadanos lo que, por supuesto, aumenta la riqueza para obtener bienes que mejoran el estado del sujeto-jugador. Sin embargo, robar dinero implica también aumentar el estado de alerta de los guardias de la ciudad, lo que implica menos posibilidades de pasar desapercibido. En tal caso se trata de un feedback inconcreto del sistema de juego.

Las *reglas de solución productiva/improductiva* está asociado con las posibilidades en las que sujeto-jugador soluciona un problema, esto es, qué tanto promueve el sistema de juego una solución basada en hábitos, o bien, qué

tanto fomenta la búsqueda de soluciones creativas (Pérez Latorre, 2012, pág. 102). En este sentido, Pérez Latorre señala que, si bien el diseñador del juego define el problema, también define de manera indirecta la tendencia de resolución del problema, lo que implica que, de algún modo u otro, es el diseñador quien *esculpe* la mente del jugador (Pérez Latorre, 2012, pág. 104).

Por último, el *diseño del aprendizaje asistido* implica las maneras en las que el sujeto-jugador aprende a adaptarse en el entorno del juego. Pérez Latorre señala que hay dos tipos de esquemas para este aprendizaje: el ascendente y el descendente (Pérez Latorre, 2012, pág. 108). El primero supone un conjunto de pistas o tutorías que el jugador sigue para llevar a cabo con eficacia la experiencia del juego. El segundo supone que el juego delega la guía al sujeto-jugador con base en una experiencia previa. En cada esquema de aprendizaje del juego subyacen otros subesquemas que defienden una cierta manera de aprender a jugar el juego.

En este sentido, el aprendizaje de tipo ascendente se compone de tutorías *internas* y tutorías *externas*. En las primeras, el juego da a conocer la manera de jugarse por medio de un personaje o una escena cinemática que da recomendaciones sobre cómo llevar a cabo ciertas acciones; en la mayoría de los casos, este tipo de tutorías siguen la lógica narrativa del juego (Pérez Latorre, 2012, pág. 110). Las tutorías externas, en cambio, implican un conjunto de textos y subtextos que dan las instrucciones al jugador. Se diferencian de las anteriores ya que éstas están fuera del flujo normal del juego, tal como sucede con los instructivos de los juegos de mesa, o algunos tutoriales iniciales de algunos videojuegos (Pérez Latorre, 2012, pág. 110).

El aprendizaje de tipo descendente propone esquemas de tipo *textual*, *cultural* y *real*. El esquema textual, implica la experiencia previa del jugador sea en el mismo o en otros videojuegos. El esquema cultural se basa en convenciones culturales ya construidas con anterioridad tanto en videojuegos, como en cine, literatura, fotografía, artes plásticas, etcétera. El esquema real, por último, se compone de aquellos procedimientos aprendidos en la vida real (Pérez Latorre, 2012, págs. 110-111).

Lo interesante del diseño del aprendizaje asistido en los videojuegos radica en que todos y cada uno de ellos se encuentran en mayor o menor medida en cada juego. Por supuesto, desde el punto de vista discursivo, es importante hacerse la siguiente cuestión: ¿qué es lo que expresa el juego de acuerdo con las maneras en cómo se aprende a jugarlo?

2.2.2 Significación del diseño del entorno de juego

Pérez Latorre (2012) define el entorno de juego como aquel entorno al cual el sujeto-jugador debe adaptarse con mayor o menor dificultad, y que contiene un conjunto de habitantes, una dimensión natural y una dimensión cultural (Pérez Latorre, 2012, pág. 114). Los componentes del entorno se encuentran en un ámbito de espacio-tiempo dentro del cual existen entidades que, a su vez, se subdividen en entidades existentes y eventos (Pérez Latorre, 2012, pág. 115).

Las entidades existentes se dan en los individuos (personajes y otros jugadores) elementos naturales y culturales, objetos y escenarios. Los eventos, en cambio, se dan por medio de las acciones, los sucesos y los estados (Pérez Latorre, 2012, pág. 115). Entre todos estos existen distinciones importantes a considerar, que a continuación se describen:

1. La distinción fundamental entre entidades existentes y eventos está en que los primeros pueden provocar cambios significativos, mientras que los segundos son los procesos y resultados asociados a esos cambios (Pérez Latorre, 2012, pág. 115)
2. Por otro lado, la distinción entre individuos y otras entidades existentes radica en que los primeros son sujetos con una intencionalidad propia dentro del juego. Estos individuos pueden ser personajes del mundo representado, o bien, otros sujetos-jugadores (Pérez Latorre, 2012, pág. 115).
3. La distinción entre acciones/sucesos y estados se da como en el caso del diseño de reglas de estado y reglas de acción/transformación del sujeto-

jugador. En el caso de las acciones, éstas son propiciadas por otros individuos con intencionalidad propia dentro del juego, mientras que los sucesos se dan a partir de las condiciones de sujetos sin intencionalidad, como, por ejemplo, las condiciones atmosféricas (Pérez Latorre, 2012, pág. 116).

Si bien este panorama muestra que el diseño del entorno del juego es similar al diseño del sujeto jugador en tanto que en el entorno también existen reglas de estado y reglas de acción/transformación, es necesario añadir a su significación las nociones de temporalidad y espacialidad lúdicas.

La temporalidad como la espacialidad lúdica forman parte de la dimensión descriptiva del entorno del juego, es decir, contestan a la cuestión sobre *cómo es* ese entorno, y se definen por las reglas que establecen determinadas relaciones entre los componentes del entorno del juego, por ejemplo, relaciones de jerarquías según el nivel de competencias -las piezas del ajedrez-, relaciones jerárquicas con respecto a un valor de puntuación -juegos de cartas, como las barajas inglesa o española-, relaciones de intervención de los personajes -enemigos comunes con respecto a los “jefes finales”-, o relaciones de “ordenación de estados” (Pérez Latorre, 2012, págs. 117-118). A continuación, se describen las características de la espacialidad y la temporalidad lúdica.

De acuerdo Pérez (2012), el espacio de juego puede entenderse a partir de dos dialécticas fundamentales:

1. Espacialidad continua vs espacialidad fragmentada: el mundo de juego puede constituirse como un mundo continuo o bien, como un mundo fragmentado, y esto depende “del diseño del ‘viaje’” entre las conexiones de los núcleos compositivos del mundo de juego” (Pérez Latorre, 2012, pág. 124).
2. Espacialidad céntrica vs espacialidad excéntrica: si el mundo de juego es pasivo o estático, “nada relevante suele suceder más allá del campo de acción inmediato del jugador” (Pérez Latorre, 2012, pág. 125); por el contrario, puede existir un “fuera de campo activo”, es decir que más allá del campo visual del jugador hay elementos que interactúan paralelamente, que no están a la espera (Pérez Latorre, 2012, pág. 125).

Por otro lado, la temporalidad lúdica está dividida, según Pérez, en tres dimensiones:

1. Temporalidad céntrica y excéntrica: el modo en que un entorno se presenta como “amable” u “hostil” con respecto a cierto periodo de adaptación o acomodación es denominado por Pérez como temporalidad céntrica o excéntrica. En el primer caso, dado que el diseño de la temporalidad se centra en el sujeto-jugador, el tiempo queda suspendido y el juego avanza una vez que se encuentra con la clave para continuar. En el segundo caso, el tiempo transcurre de modo autónomo (Pérez Latorre, 2012, pág. 119).
2. Tensión-distensión de la experiencia de juego: los periodos de tensión y distensión del juego se definen por la dicotomía entre el potencial de acción del sujeto-jugador (PSJ) y el potencial de eventos del entorno del

juego (PEJ). Si el PSJ es mayor que el PEJ, se puede concebir este estado como un periodo de distención. Por el contrario, si el PSJ es menor que el PEJ, se puede establecer que se trata de un periodo de tensión del juego (Pérez Latorre, 2012, pág. 120).

3. Progresión del tiempo lineal y progresión del tiempo en espiral: De manera general, se percibe que los videojuegos tienden hacia una temporalidad cíclica, pues estos estar llenos de retrocesos en la experiencia del juego. En este sentido, se habla de una temporalidad en espirar. Sin embargo, de acuerdo con Pérez, es posible llegar a lograr también una temporalidad lineal dependiendo de diversas decisiones creativas del diseño del juego: la flexibilidad y/o rigidez del gameplay; la existencia o no de un retroceso diseñado como una penalización del juego; la accesibilidad del guardado de partidas; el nivel de dificultad de las escenas o niveles; la posibilidad o no de controlar el tiempo por parte del sujeto-jugador (Pérez Latorre, 2012, pág. 122).

Del mismo modo que sucede con el sujeto-jugador, la dimensión de ser/estar del entorno del juego se concreta en las reglas de acción/transformación. No obstante, en el caso de las reglas de acción/transformación del entorno de juego es necesario tener en cuenta el conjunto de relaciones y reglas de los componentes existentes que lo conforman (personajes no jugables, objetos, dimensionales culturales, sociales y/o naturales, etcétera). A continuación, se describe cómo se configuran estas reglas de acción/transformación del entorno de juego.

Las reglas transformacionales de los componentes del entorno de juego son aquellas que “establecen relaciones convencionales entre los determinados

agentes del mundo de juego y sus funciones en el mismo (funciones de transformación, cambios de estado)” (Pérez Latorre, 2012, pág. 126). Las reglas de transformación primarias de los componentes del entorno vinculan a estos con su función transformadora en el entorno de juego, mismas que pueden dividirse, igual que sucede con el sujeto-jugador, en reglas de actualización y reglas de realización.

Las reglas de actualización vinculan un determinado componente del juego a una acción o patrón de comportamiento, mientras que el segundo vincula a la acción o patrón de comportamiento con un resultado o estado terminal (Pérez Latorre, 2012, pág. 126). Por ejemplo, en *Death Stranding* se sabe que “la lluvia acelera el paso del tiempo”, y tal acción tiene como consecuencia un deterioro acelerado de los objetos que toca la lluvia.

Por otro lado, las reglas de transformación secundarias implican el conjunto de variables que regulan el cumplimiento de las reglas de actualización y las reglas de realización. Además de las condiciones que ya se han señalado con respecto a las reglas de actualización y las reglas de realización del sujeto-jugador (condiciones de actualización y condiciones de realización), Pérez Latorre señala que en el caso de los componentes del entorno de juego existen también las condiciones de presencia este. Retomando el caso de la lluvia en *Death Stranding*, éste se da únicamente en ciertas zonas y momentos a lo largo y ancho del mapa. De hecho, conforme se avanza en el juego es posible diseñar la estrategia de ruta y entrega con base en un pronóstico de lluvia.

2.3 Videojuegos y narración

A principios del siglo XXI se gestó en la esfera académica un nuevo campo de estudio que abarcaría al videojuego como objeto de estudio: los *game studies*. Tal campo comprendería dos perspectivas que, en un principio, se presentarían como contrarias debido a la estructura misma de lo que implica el videojuego, pero que, a pesar de sus choques de punto de vista, pueden complementarse entre sí.

La postura ludológica proponía el diseño de una teoría y una metodología que se fundamentara en las especificidades del medio, es decir, una teoría que tuviera como base lo propuesto por autores como Huizinga o Caillois en la que el juego y sus elementos comprenderían el núcleo del medio, rechazando conceptos provenientes de otras disciplinas como los estudios del cine o la psicología (Maté, 2020, pág. 22). Por otro lado, los narratólogos se enfocaban en el estudio del medio, en comparación con otros, con respecto a sus formas de contar historias, es decir, a través de los recursos que le son específicos y que no se replican en el cine o la literatura (Maté, 2020, pág. 23).

La cuestión central en este sentido es que el juego y la narración comparten un cierto tipo de elementos que les son propios, a saber, un mundo, agentes que los habitan, objetos que les son propios y eventos que trascurren en él (Aarseth, 2012, pág. 3). No obstante, estos elementos se configuran de manera distinta tanto en el juego como en la narración:

“Game worlds can typically be linear, multicursal, or open, and this has great effect on the game’s perceived narrative structure. Objects (including avatars and player vehicles) can be dynamic, usercreated, or static, and again we see a

span between the ludic (dynamic, simulated) and the narrative (static). Agents can be presented as rich, deep and round characters (the narrative pole), or shallow, hollow bots (the ludic pole). The sequence of events can be open, selectable, or plotted, and the narratological notion of nuclei (kernels; events that define that particular story) and satellites (supplementary events that fill out the discourse) can be used to describe four different game types...¹³” (Aarseth, 2012, pág. 3).

Los elementos que señala Aarseth dan pie para encontrar una correspondencia entre los elementos esenciales del juego y las narraciones que pueden encontrarse en ellos. Por ejemplo, es posible asociar al mundo del juego y el mundo narrado con las reglas con las que el juego habrá que desarrollarse. En *Death Stranding* todos los sucesos que se desarrollan suceden en un mundo en el que la muerte tiene consecuencias catastróficas. Por lo tanto, tiene sentido que en el gameplay de este juego se promueva el hecho de que es mejor aturdir, evadir o confundir antes que matar a los enemigos y que, en caso de que un enemigo haya muerto gracias a las acciones

¹³ Los mundos de juego pueden ser típicamente lineales, con diversas rutas o abiertos, y esto puede tener un gran efecto en los juegos percibidos como estructuras narrativas. Los objetos (incluidos los avatares y los vehículos jugables) pueden ser dinámicos, creados por el usuario o estáticos, y nuevamente es posible ver que se abarcan lo lúdico (dinámico, simulado) y lo narrativo (estático). Los agentes pueden presentarse como ricos, profundos y de personajes redondos (el polo narrativo), o bien, poco profundos como robots huecos (polo lúdico). La secuencia de eventos puede ser abierta, seleccionable o trazada, y las nociones narratológicas del núcleo (eventos que definen la particularidad de la historia) y los satélites (eventos suplementarios que rellenan el discurso) pueden ser utilizados para describir, al menos, 4 tipos de juego...”

del jugador, esta situación devenga en otras acciones que impliquen no poner en peligro al mundo del juego.

Por otro lado, como señala Oliver Pérez, existen tres formatos básicos de narratividad en videojuegos (Pérez Latorre, 2012, pág. 183):

1. Un formato donde la organización de las unidades narrativas se realiza de manera secuencial. En este caso la narración se organiza principalmente en niveles, episodios o escenas dando un patrón secuencial narrativo (Pérez Latorre, 2012, pág. 184).
2. Un formato donde la organización de las unidades narrativas se realiza de manera no secuencial. En tal caso, la narración se realiza en misiones distribuidas en el mundo del juego, que son herederas del modelo estructural abierto del juego de rol tradicional (Pérez Latorre, 2012, pág. 184).
3. Un formato que integra los dos anteriores. En este tipo de formato, existe un arco narrativo principal y sólido en el que existen redes de misiones o *quests* en el interior de los mismos episodios (Pérez Latorre, 2012, pág. 184).

Death Stranding puede ubicarse en el tercer formato. Comprende, como se ha mostrado en la introducción, tres actos con dos giros argumentales que conforman el hilo narrativo principal. Sin embargo, existen un conjunto de misiones secundarias que como incentivo aumentan el nivel de conexión y otorgan más información sobre el mundo de Death Stranding.

Por otro lado, es importante tomar en cuenta el papel que juegan los cutscenes -o escenas cinemáticas- para la narración de este videojuego. Como señalan Cuadrado y Planells, las cutscenes son:

“pequeñas escenas con carácter cinematográfico o bien fragmentos con rótulos o audio en que el jugador no puede interactuar y se convierte en espectador. Esta evidente forma de introducir lo cinematográfico planteó la deriva de algunos juegos que pretendían aportar un mundo de ficción similar al cine hacia géneros específicos como la aventura gráfica o las videoaventuras. Su dinámica de juego se basaba en la alternancia equilibrada o desequilibrada (...) del *playing* con el *telling*.” (Cuadrado Alvarado & Planells de la Maza, 2013, pág. 94)

Conforme evolución el medio del videojuego, las cutscenes pudieron volverse, de alguna manera, jugables. Estos autores identifican, por lo menos, 4 tipos de “jugabilidad de las escenas” (Cuadrado Alvarado & Planells de la Maza, 2013, pág. 98):

1. Manejo de la cámara. Si se parte de la premisa de que “el jugador siempre debe interactuar con el mundo de juego”, es posible insertar escenas en las que el jugador sea el controlador de la cámara -aunque en muchos casos esto sucede con ciertos límites- (pág. 98).
2. Planificación en escenas de acción y cutscenes. Cuando se trata de una escena con un alto grado de acción y de tensión, la escena puede contener momentos en los que el jugador intervenga para dar mayor dinamismo a la escena (pág. 99).

3. Creación de ritmo de juego por sucesión de acciones que no es posible controlar. En este caso se complementa con lo mencionado anteriormente con respecto a la temporalidad lúdica, añadiendo además cierto tipo de temporalidad narrativa. Por lo regular, si el tiempo lúdico se centra en el jugador las acciones o eventos dependen de él, sin embargo, es posible que los sucesos sean externos y el jugador esté supeditado a ellos (pág. 100).
4. Construcción de identidad emocional entre personajes y jugadores. Los autores señalan que el lazo emocional que se construye entre el personaje y el jugador se da en las primeras escenas del juego al asistir y participar en un hecho dramático (pág. 100).

El último recurso resulta fundamental para la comprensión de la narración en *Death Stranding* y el vínculo afectivo que se puede forjar entre el jugador y el personaje principal con respecto a una situación concreta. Si bien estos autores señalan que este vínculo se construye en las primeras escenas, en *Death Stranding* sucede un fenómeno que sube un escalón: la construcción del vínculo se presenta durante todo el juego, esto con la intención de afectar al jugador emocionalmente durante la última escena jugable.

Al principio del segundo acto, cuando Sam se decide a realizar el viaje, Deadman advierte que el BB es únicamente un instrumento y que será inservible si se vincula emocionalmente con él. No obstante, Sam construye un lazo afectivo con el BB en el que el jugador es testigo, al mismo tiempo que participante, de la construcción de ese lazo. Durante el viaje, Sam le quita el estatus de objeto al BB para otorgarle una identidad, por lo que lo nombra Lou. En momentos, para que Lou no deje de funcionar, Sam debe calmarlo

arrullándolo, hablándole, descansando y reduciendo su estrés. Hacia el final del juego, cuando Sam retrasa la extinción y vuelve al mundo ordinario se encuentra con la sorpresa de que Lou “ha muerto”. La última misión del juego consiste en llevar a Lou a un incinerador antes de que se vuelva un BT.



Imagen 16. Sam con Lou en el incinerador.

Lo anterior puede suponerse como un ejemplo de la hibridación de elementos constitutivos dados entre la dimensión narrativa y la dimensión lúdica del videojuego. Por otro lado, esta hibridación se constituye como una pieza fundamental que conforma el método de desarrollo de videojuegos que, además, involucra elementos estéticos que dan como resultado una experiencia sensorial y afectiva.

“El desarrollador de videojuegos hará uso de los elementos lúdicos (reglas y mecánicas) y estéticos para tejer un texto de la misma manera que un escritor escribe palabras sobre el papel o pantalla (...) lo que está generando será apreciado por el jugador como una experiencia sensorial antes de que pueda devenir en una experiencia vivida como fenómeno de sentido. Así, se apuesta a que hay algo que comparten de su horizonte, algo que el jugador puede aprehender” (López Pérez, 2021, pág. 39).

2.4 Sistemas de clasificación

Para continuar con la elaboración de este trabajo, se hará una revisión general sobre la manera en cómo pueden clasificarse los videojuegos. De acuerdo con Espen Aarseth, resulta improductivo definir el género -de un videojuego-, basados en una sola variable (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 40). En ese sentido, establecer que un videojuego es de “disparos” o “estrategia” podría resultar hasta cierto punto inacabado y confuso.

Por otro lado, como señalan Simon Egenfeldt, Jonas Hide y Susana Pajares, existen muchos sistemas de clasificación debido a que no hay una manera objetiva de medir las diferencias entre dos cosas (2008, pág. 40). Más allá aún, estos autores juzgan que los géneros son arbitrarios: “They are analytical constructs imposed on a group of objects in order to discuss the complexity of their individual differences in a meaningful way” (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 41).

Sea como fuere, establecer las diferencias entre dos o más objetos crea expectativas con respecto a ellos. Visto de esta manera, cuando comenzamos a jugar un videojuego de disparos se esperan de él ciertas características (sean estas estéticas, narrativas y/o de jugabilidad), y también se sabe de antemano que se excluyen otras. De esta manera, Egenfeldt-Nielsen, Hide y Pajares dicen que más allá de la arbitrariedad en los elementos para determinar el género de un videojuego, existirán métodos que podrían ser más consistentes que otros (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 41).

Sumado a lo anterior, Ximena Hidalgo, en la tesis doctoral *Videojuegos: un arte para la historia del arte* señala que los videojuegos “pueden

clasificarse de diversas maneras según el criterio que se utilice para ello” (Hidalgo Vázquez, 2011). Siguiendo esta línea de argumentación, ¿qué criterios se necesitan para realizar una clasificación adecuada y consistente que sirva para los fines de este trabajo de investigación? ¿Cómo se puede establecer el género del videojuego que se tomará como ejemplo para este estudio? Partiendo de los objetivos planteados para este trabajo, se pueden considerar tres grandes grupos que incluirán determinadas subcategorías según sea el caso.

Criterios físicos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Clasificación según su hardware (arcade, consola, PC, consola portátil y dispositivo móvil) 2) Clasificación según su conectividad (off-line, on-line)
Criterios lúdicos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Clasificación según su modo/objetivo de juego (acción, aventura, estrategia, simulación) 2) Clasificación según su número de jugadores (single-player, multi-player)
Criterios estéticos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Clasificación según su perspectiva (2D, cenital, primera persona, tercera persona, isométrico) 2) Clasificación según su temática (horror, ciencia ficción, histórico, fantástico, musical, deportivo, etcétera) 3) Clasificación según su estilo gráfico (8 bit, caricaturesco, realista, hiperrealista, etcétera) 4) Clasificación según la extensión/construcción del espacio (plataforma, mundo abierto, mundo cerrado, etcétera)

No obstante, de todos estos elementos se considerarán únicamente los recursos relacionados con lo off-line y lo on-line y con la clasificación lúdica.

Los criterios estéticos, por otro lado, se han estado abordando a lo largo del trabajo de investigación, y se puede correr el riesgo de caer en la redundancia.

2.4.1 Clasificación off-line y on-line

Death Stranding (Kojima Productions, 2019) fue lanzado originalmente el 14 de noviembre de 2019 para la consola Play Station 4, y el día 14 de julio de 2020 para PC. Su publicación en ambas plataformas se llevó a cabo por *Sony Interactive Entertainment* y *505 Games*, respectivamente.

Ante este panorama sobre los soportes para los cuales fue destinado el juego, es importante señalar que, al menos para los videojugadores más experimentados, queda ya predefinido que este título habrá de cubrir ciertos estándares técnicos y de composición estética y lúdica que no podrían darse en otro tipo de hardware.

Si bien lo anterior puede interpretarse como algo obvio, a partir de esta característica es posible comenzar a preparar el terreno para explicar la complejidad del juego, misma que atraviesa no sólo a la interfaz de usuario, sino que se extiende hacia otros campos como su diseño, mecánicas de juego, estética, narrativa y, por ende, el sentido que deviene de él.

Por otro lado, el hardware revela una de las posibilidades existentes que, al menos en este juego, tiene una gran importancia para la construcción de su sentido: su posibilidad de conexión. En Death Stranding, el hecho de jugar *off-line*, u *on-line* cambia por completo la estructura y la mecánica del juego. En ese sentido, por ejemplo, abrir el mapa o diseñar una ruta -elementos que componen el gameplay de Death Stranding- adquieren un sentido distinto cuando se juega en línea -el mapa mostrará las señalizaciones de los ítems,

rutas y obstáculos que otros jugadores han dejado previamente- que cuando no -si se juega “desconectado” el jugador navegará, “ciego”, por así decirlo, a través del mundo del juego-.

Pierre Levy, apunta que existen dos tipos de mundos virtuales:

4. Los *off-line*, limitados y cerrados, cuya información tiene como soporte al CD-ROM, DVD, Bluray, o cualquier otro sustrato que almacene datos -como la memoria de una consola o una PC con juegos digitales- (Levy, 2007, pág. 118).
5. Los *on-line*, accesibles por medio de la red e indefinidamente abiertos a la interacción (Levy, 2007, pág. 118).

A pesar de esta notable diferencia, Levy asegura que no existen motivos suficientes para separar lo *off-line* de lo *on-line*, por el contrario, estos dos tipos de mundos virtuales son complementarios, es decir, se alimentan y se inspiran recíprocamente. En ese sentido, continúa, lo *off-line* ofrece una proyección parcial y temporal de la inteligencia y la imaginación; mientras, lo *on-line* se alimenta de los datos producidos *off-line* (Levy, 2007, pág. 118). “A pesar de ser *off-line*, una obra interactiva exige la implicación de aquellos que la prueban; el interactuante participa en la estructuración del mensaje que recibe” (Levy, 2007, pág. 119).

Partiendo de esta idea propuesta por Levy, se puede precisar que la experiencia prototípica o modelar en *Death Stranding* se valdría de ambos tipos de modo de juego. En este sentido, se puede clasificar lo *off-line* y lo *on-line* en *Death Stranding* de la siguiente manera:

1. Lo off-line está compuesto por el arco argumental principal y los distintos subniveles o “misiones secundarias” que componen el juego. Cada objeto que construye el jugador desde lo off-line puede compartirlo con otros jugadores, siempre y cuando esté conectado.
2. Lo on-line está compuesto por todos los ítems, construcciones, rutas, señalizaciones, etcétera que otros jugadores disponen desde sus propias partidas off-line al mundo del juego. Los objetos que construyen otros jugadores y que son compartidos on-line pueden significar vestigios del paso de cada uno de ellos. Aunque se trate de la misma historia y el mismo juego, pueden darse, no obstante, experiencias diferentes. Cada objeto es un recordatorio de esta situación.

2.4.2 Clasificación lúdica

Como se menciona al principio de este capítulo Simon Egenfeldt, Jonas Heide y Susana Pajares señalan que a pesar de la arbitrariedad que implica la clasificación de una cosa, lo cierto es que existen criterios más consistentes que otros. En ese sentido, estos autores señalan que un criterio viable para entender el género de un videojuego -sobre todo, desde el punto de vista de la jugabilidad, lo que podría traducirse en un criterio lúdico- responde a la siguiente pregunta: ¿qué se necesita para tener éxito en un videojuego? (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 41).

Con base en lo anterior, estos autores proponen que existen por lo menos 4 grandes grupos:

1. Videojuegos de acción: aquellos en los que se necesita una gran habilidad motriz y el desarrollo de una buena coordinación mano-ojo (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43).
2. Videojuegos de aventura: en ellos, el jugador habrá de desarrollar un pensamiento deductivo más profundo y mucha paciencia (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43).
3. Videojuegos de estrategia: en ellos, la planeación y la observación del comportamiento del oponente son las claves para conseguir el triunfo en el juego (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43).
4. Videojuegos de simulación: su criterio de éxito es más difuso. Su ludos radica en el aprendizaje o el perfeccionamiento de una técnica y/o una habilidad, o bien, en el desarrollo de un sujeto dentro de un sistema sociopolítico, o del sistema en sí mismo (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 44).

A continuación, se abordará de manera más general esta tipología.

Videojuegos de acción

Los videojuegos de acción son el arquetipo de todos los videojuegos (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43). Es el género más antiguo de la historia del medio, y, además, es el género al que se suele asociar más a la violencia (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 73). No obstante, no todos los videojuegos de acción implican la existencia o la predisposición a la violencia. Las sagas de videojuegos deportivos desarrollados por EA Sports como *FIFA* (1993-2021) o *Madden NFL* (1988-2021), implican el desarrollo de las habilidades

mencionadas en párrafos anteriores, pero por su tema se mantienen alejados de cualquier indicio de violencia. *Pac-Man* (Namco, 1980), el ya clásico videojuego del humanoide comecocos, es también un videojuego de acción, lo mismo que las sagas de survival horror *Resident Evil* (Capcom, 1996-2021), o *Silent Hill* (Konami, 1999-2017).

Cada gran grupo trajo consigo una serie de subgrupos cuyos componentes se van diferenciando conforme a las estéticas o temas planteados. En este sentido, además de los videojuegos deportivos en los que el jugador funge como *jugador-percutor*¹⁴, entran como subgrupos de videojuegos de acción los *First Person Shooter* (FPS), los *Third Person Shooter* (TPS), los *Beat Em' Up*, los *Shoot Em' Up*, los videojuegos de lucha y los videojuegos de plataforma (Hidalgo Vázquez, 2011, págs. 74-76).

Por otro lado, el avance técnico de los videojuegos en consolas o PC implicó que los grandes grupos se entremezclaran, lo que devino en géneros híbridos que combinan la acción y la aventura, o la acción y la estrategia. Más adelante se desarrollará este punto.

Videojuegos de aventura

Una de sus características principales radica en que este tipo de videojuegos se orientan más a la participación del *jugador-percutor* en el desarrollo y

¹⁴ El jugador percutor es quien realiza las acciones. Hace interactuar a los personajes con respecto a su entorno, “moviéndose, luchando contra las desavenencias y contrariedades que se le presentan” (Corbal, 2018, pág. 33). Tal como sucede con los videojuegos de acción, el jugador percutor es el jugador modelo, el arquetipo de jugador que *hace* dentro del mundo del juego.

descubrimiento de una narración (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43). Lo anterior, pues, implica que en los videojuegos de aventura el mundo de juego habrá de estar permeado de matices literarios, sean estos fantásticos, de horror, de ciencia ficción, etc (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 78).

Explorar, investigar y resolver problemas son los ejes de su *ludos*. En los videojuegos de aventura el jugador encontrará un constante desafío a sus capacidades deductivas y razonamiento lógico (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 78). Tal como se adelantó, este tipo de juego también puede combinarse, sobre todo, con el videojuego de acción, lo que da como resultado una variedad de subgrupos como los *Role-playing games (RPG)* o los *Massively multiplayer on-line role-playing games (MMORPG)*. De los RPG más conocidos está, sin duda, la saga de *Final Fantasy* (Square Enix, 1987-2019), y la serie de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2020) mientras que en los MMORPG se encuentran títulos como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005-2021), o *EVE Online* (CCP Games, 2003-2021).

Los videojuegos de aventuras hallan su antecedente directo en las aventuras conversacionales en las cuales

“se muestra el texto, como podría serlo el de un libro, y se espera del jugador que introduzca órdenes para ser interpretadas posteriormente y, según éstas, la aventura avanza o permanece estática en el caso más simple, o toma diferentes caminos modificando completamente el componente narrativo.” (Corbal, 2018, pág. 120).

El antecedente directo del videojuego RPG se encontraba en los juegos de rol clásicos como *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 1974-2014) cuyos ejes lúdicos están en la línea de la representación de un rol.

Videojuegos de estrategia

Los videojuegos de estrategia implican habilidades tácticas, de pericia o, incluso, diplomáticas. En ellos el jugador suele gestionar la organización de un grupo cuantioso de personas, o bien, a un grupo de objetos que permiten alcanzar ciertos objetivos o metas (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 79). A diferencia de los juegos de acción, en el que el jugador-percutor realiza la acción directa por medio de su personaje o avatar, en los videojuegos de estrategia se tiende a que el jugador mantenga una distancia con respecto al mundo de juego (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43).

Desde el punto de vista estético, los mundos de juego suelen representarse desde una perspectiva isométrica -similar al punto de vista que tiene un jugador sobre el juego de mesa-, lo cual resulta interesante pues privilegia la visión del jugador sobre el campo de juego como si de una especie de Dios se tratara. Para ganar un juego de estrategia, el jugador deberá estar atento a una larga lista de variables que involucran a las reglas del juego y el comportamiento y decisiones de otros jugadores (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2008, pág. 43).

Los subgrupos de este tipo de juegos son los de estrategia en tiempo real, y de estrategia por turnos. Los primeros implican un tiempo continuo, sin pausas entre la participación de los jugadores; los segundos, implican la pausa de una de las partes mientras el otro realiza su jugada (Egenfeldt-Nielsen,

Smith, & Tosca, 2008, pág. 43). Por lo general, los juegos de estrategia se asocian al tema bélico o de gestión política-social (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 79). Juegos clásicos de estrategia son el ajedrez o el backgammon. En videojuegos, los ejemplos más conocidos son *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997-2021) o la serie *Civilization* (Firaxis Games, 1991-2016).

Como se ha adelantado en lo expuesto sobre los géneros anteriores, los videojuegos de estrategia suelen mezclarse también con la acción, la aventura e incluso la simulación.

Videojuegos de simulación

Los videojuegos de simulación tienen como objetivos principales imitar entornos reales y resolver situaciones o desafíos de carácter real (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 82). Se caracterizan por estar programados según los parámetros de la vida real, lo que implica una relación de “objetividad” en el transcurso de los acontecimientos (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 82), sin embargo, éste último punto es cuestionable sobre todo en videojuegos que simulen relaciones sociales, políticas o culturales.

Por sus características y finalidades diversas, los simuladores habrán de acudir a una estética con la que el jugador -o el sujeto dentro del simulador- pueda experimentar un mundo virtual recreado fielmente, lo que implica en un estímulo que provoque en el jugador un estado intermedio entre el disfrute y la presión por no fallar (Hidalgo Vázquez, 2011, pág. 83).

Los simuladores pueden ser de carácter serio o no serio. En ese sentido, por ejemplo, los simuladores musicales como *Rock Band* (Harmonix Music Systems 2008-2015) o *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005-2015) se

vinculan más al juego, mientras que simuladores profesionales como *Microsoft Flight Simulator* (Asobo Studio, 1979 - 2020) o el *Microsoft Train Simulator* (Kuju Entertainment, 2001) se asocian más al entrenamiento. Otros tipos de videojuegos de simulación son los sociales como *The Sims* (Electronic Arts, 2000-2021) o los de construcción como *SimCity* (Maxis, 1987-2015).

2.4.3 Hibridación de géneros y Death Stranding según su clasificación lúdica

Actualmente los videojuegos toman elementos de las clasificaciones anteriormente expuestas y, por supuesto, *Death Stranding* no es la excepción. Comercialmente, este título es presentado como un juego de acción. En este sentido, supone que habría de tener ciertas características lúdicas que apunten hacia una jugabilidad que tienda a la coordinación motriz.

A pesar de esta clasificación dada al videojuego, lo cierto es que en *Death Stranding* pueden encontrarse características de estos cuatro géneros expuestos, y no se limita a uno solo. Por ejemplo, tiene elementos de un videojuego de aventura que queda expuestos en dos de las misiones más importantes y, de hecho, integran a la lectura como una de sus mecánicas de juego en las que se tiene qué descubrir cómo seguir avanzando. La primera de esas misiones es la conexión de Mountain Knot City. En ella, el objetivo es “descubrir como convencer a Lockne de unirse a la UCA”. Cada que se realiza una entrega o una conexión importante, el personaje no jugable enviará un correo electrónico a Sam, quien podrá leerlo en cualquier momento. El jefe de distribución de esta ciudad enviará un correo a Sam donde le pide que reúna a Mama y a Lockne y, de este modo, podrá convencer a la segunda.

La segunda misión es aquella en la que se debe cruzar un cinturón de alquitrán. Si el jugador es perspicaz y observador habrá notado que cada que se lucha contra una BT surgen del suelo edificios, autos, suelos, etcétera. Si el jugador no le recuerda en ese momento, entre sus archivos habrá un correo de una de las preparacionistas de la zona, misma que señala que “cada que aparece un BT se crea una especie de puente con el pasado, que trae los edificios, autos, etcétera”. El punto central de estas dos misiones es descubrir cómo continuar con el juego.

Así mismo, se pueden señalar algunos elementos del juego de estrategia: planificación, gestión de recursos, diseño de rutas, etcétera. En este sentido, conforme se avanza en el juego, el sistema mostrará formas variadas de llegar al destino que se plantea según la misión. Por ejemplo, una de las herramientas más básicas es la brújula; cada que se activa esta herramienta, el punto de vista cambia de tercera persona a primera persona, muestra la ubicación donde el jugador se encuentra con respecto a los puntos cardinales, y muestra también los destinos a los cuales se debe llegar.

Además de la brújula, el mapa suele ser una herramienta útil si lo que se desea es diseñar una ruta nueva o se trata de un jugador que no conoce las características del terreno que se desea cruzar. En el mapa se pueden colocar marcadores que sirvan como guía al jugador, sin embargo, una de las características más interesantes resulta ser observar el mapa en tres dimensiones para verificar las características de los terrenos. Las posibilidades de crear una estrategia para llegar a un destino se vuelven muy extensas.

Finalmente, las características que pueden resultar más evidentes son los elementos de simulación en el juego. *Death Stranding* trata de ser un juego lo más apegado a una realidad física tanto en los repertorios de acciones

posibles de Sam, como en las características de los entornos de juego. En este sentido, por ejemplo, Sam puede agotarse -que suele ser una condición variable según el peso de la carga que se lleva o el terreno que intenta cruzar-, perder resistencia, perder equilibrio, además de perder los habituales niveles de salud que se incluyen en muchos videojuegos. Así mismo, es necesario también cuidar qué tan rápido se desgastan las botas, los aditamentos para las piernas que ayudan a Sam a llevar a llevar más peso, ir más rápido o cruzar terrenos complicados, etcétera.

Uno de los elementos de simulación más interesantes que se encuentran en este juego es el relacionado con el espacio y sus entidades, específicamente aquellas condiciones atribuidas al entorno natural y el clima. El jugador puede interactuar con casi todos los elementos del entorno habidos en el mundo de Death Stranding, y estos a su vez funcionan en muchos casos como un obstáculo al cual el jugador debe sobreponerse a partir de la estrategia que plantee.

Por otro lado, el clima se presenta como fenómenos que inciden directamente en el gameplay. Cuanto más extremo sea éste, mayor será el cansancio y más los recursos que se necesiten para lograr un objetivo concreto. Hay por lo menos tres tipos de climas que permean todo el mundo de juego: calurosos, fríos y lluviosos. Éste último tipo de clima presenta un cierto tipo de elemento fantástico que lo aleja de su condición de simulación: en Death Stranding, la lluvia acelera el paso del tiempo.

Como se puede observar, resulta complicado determinar si Death Stranding entra en alguna de las categorías mencionadas. En algunos aspectos, Death Stranding es un videojuego de acción que empuja al jugador a hacer uso de sus habilidades motrices y su coordinación mano-ojo, sin embargo, es al mismo tiempo un videojuego de aventura, estrategia y simulación.

Para concluir, es necesario hacer hincapié en uno de sus elementos más importantes: Death Stranding también es un videojuego que está diseñado para ser jugado en línea. Por su puesto, esta situación resulta significativa si se tiene en cuenta que, cuando el jugador está conectado, tendrá mayores posibilidades de terminar el juego más fácilmente.

En este sentido, Death Stranding también es un videojuego que le atribuye un valor importante a la cooperación y la conectividad de los jugadores para lograr un objetivo concreto. Por su puesto, si se tiene en cuenta que jugar conectado resulta favorable para la conclusión del juego, entonces es posible afirmar que Death Stranding promueve el trabajo cooperativo para lograr ciertos objetivos.

3. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA EN *DEATH STRANDING*:
LA DICOTOMÍA DEL PALO Y LA CUERDA

La cuerda, junto con el palo, son dos de las herramientas más antiguas de la humanidad. La cuerda servía para atraer lo bueno y el palo para alejar lo malo. Fueron amigos inventados por el hombre, y donde quiera que él estaba, la cuerda y el palo estarían ahí.

Del relato **La cuerda** de **Kobo Abe**, citado en el prólogo de Death Stranding

Si existe arte en Death Stranding, éste está definitivamente amparado y sustentado en la idea del palo y la cuerda a la cual se hace referencia en el prólogo del juego. El palo, es decir, “la herramienta que aleja lo malo” es un símbolo de las herramientas que se utilizan, en cierto sentido, “para hacer daño”. Tal situación es vista de manera evidente durante el epílogo, y durante algunas de las misiones que se realizan durante el juego -por ejemplo, los Homo Demens atacan con sus armas con la intención de alejar a Sam; en la lucha contra Higgs, éste utiliza un rifle de asalto para “mantener a Sam a raya”.

Ahora bien, la cuerda funge como un símbolo capaz de unir o atar. No obstante, también puede utilizarse como un arma, o un instrumento que “detenga a los enemigos”. Es posible presumir, en todo caso, que Death Stranding basa su construcción audiovisual, narrativa y lúdica en la premisa de la confrontación simbólica entre los conceptos del palo y la cuerda.

Por otro lado, en todo el juego es posible encontrar un conjunto de significantes muy variados que se pueden catalogar como representativos del palo y la cuerda, todos ellos interactuando entre sí. Sin embargo, en este análisis se consideran sobre todo los elementos estéticos, narrativos y lúdicos (es decir, acciones, reglas, mecánicas y objetivos) con la finalidad de

determinar el sentido y significación de cada uno de ellos, así como el sentido y significación de la red de interacciones entre todos estos elementos.

Este análisis está basado en la experiencia de un solo jugador, por lo tanto, es posible que se estén dejando de lado muchos elementos y detalles que aporten a la observación que se realiza. Sin embargo, también es importante recalcar que se completó todo el arco argumentativo y que se destinaron poco más de noventa horas de juego de las cuales es posible desarrollar un análisis significativo sobre su constitución audiovisual, narración y jugabilidad.

Finalmente, las partes que componen este análisis comprenden lo siguiente: la significación de un gameplay global o prototípico que permea la mayor parte del juego, así como elementos narrativos y estéticos que lo conforman y complementan la lectura; la significación de las misiones bélicas; la significación de la lucha final que podría comprenderse como la confrontación directa del palo y la cuerda, y; una reflexión final de lo que se comprende del juego.

3.1 La reconstrucción de un Estado-nación como dinámica de juego

A partir del segundo acto se lleva a cabo lo que puede considerarse la dinámica de juego que permea por sobre todas las demás. El gameplay durante este transcurso del juego gira en torno a la reunificación de Estados Unidos, o bien, la culminación de la construcción del Estado-nación ficticio de la UCA (United Cites of America). En este momento, el sistema pone en marcha una dinámica de juego que se puede juzgar como simple y sencilla, pero que está definitivamente cargada de mucha significación.

En principio, el objetivo en esta parte del juego es el siguiente: conectar la red quiral (una red similar al Internet) a los puntos geográficos del mundo de Death Stranding: Ciudades nodo, centros de distribución, infraestructuras (por ejemplo, un centro meteorológico, una planta de energía eólica o una granja productora de comestibles) y preparacionistas -refugiados que viven en el subsuelo y que se ubican a lo largo y ancho del mapa-.

No obstante, el sistema de juego interpone un obstáculo con respecto a este objetivo: muchos de los habitantes del mundo de Death Stranding, se oponen a la reconstrucción de Estados Unidos, por lo que Sam debe hallar la manera de persuadir y convencer a estos, primero de unirse a la red, y luego de unirse a la UCA. La dinámica de juego para convencer a todos estos puntos geográficos varía: en principio, cuanto más resistencia de unirse a la UCA existe, más labor de convencimiento hay que efectuar.

Una vez que uno de estos puntos geográficos es conectado a la red, el mapa "se abre". Cuando el mapa se abre, el jugador puede utilizar las herramientas que otros jugadores, interactuar con los objetos dejados por

ellos, etcétera. Cuando estos puntos geográficos deciden unirse a la UCA, el jugador puede fabricar herramientas en las terminales de envío, ampliar su nivel de conexión y ser “más visible” en el mundo del juego. Cuando el jugador alcanza en nivel máximo de conexión con cualquiera de estos puntos geográficos, obtiene un “premio”: una estrella de cinco puntas que Sam coloca en su indumentaria como una insignia. En el siguiente cuadro se resume lo que podría considerarse como el *gameplay prototípico de Death Stranding*:

<i>Objetivo: Unificar al Estado-nación ficticio de la UCA</i>			
	Estado inicial de carácter inamovible	Acciones de transformación del estado inicial hacia el objetivo	Obstáculos
Ciudades nodo	Desconectado pero concordante con la UCA	Salvo en un caso, solo es necesario llevar entregas	Variables, sobre todo por condiciones geográficas y de presencia de enemigos
Centros de distribución	Desconectado pero concordante con la UCA	Solo es necesario llevar entregas	Variables, sobre todo por condiciones geográficas y de presencia de enemigos
Infraestructuras	Desconectado pero concordante con la UCA	Solo es necesario llevar entregas	Variables, sobre todo por condiciones geográficas y de presencia de enemigos
Preparacionistas (refugiados)	Desconectado pero de resistencia variable a formar parte de la UCA	Convencimiento y persuasión a partir de encargos y entregas especiales	Además de la geografía y la presencia de enemigos, existe la resistencia de estos de unirse a la UCA

Figura 4. Gameplay prototípico de Death Stranding

En el cuadro se intenta mostrar, a partir de los colores, las condiciones que el propio sistema de juego impone para llevar a cabo los objetivos. En el caso de las ciudades nodo, los centros de distribución o las infraestructuras, no existirá mayor complicación tanto para conectarlas la red quiral como para unir las a la UCA¹⁵, puesto que estas ciudades, desde un principio, ya forman parte de este Estado-nación. Así mismo, se muestra que, a lo mucho, las mayores complicaciones y obstáculos para llevar a cabo estos cometidos se

¹⁵ Solo existe una excepción, Mountain Knot City, cuya líder, Lockne, se opone a la reunificación. Para convencerla, Sam debe llevar a Mama, su hermana gemela, a Mountain Knot City. Este reencuentro supondrá que Lockne acceda a unirse a la UCA.

encontrarán a nivel del entorno de juego gracias a las condiciones climáticas y/o presencia de enemigos en la zona.

En este punto cabe realizar un cuestionamiento importante: ¿qué se pone de manifiesto en el juego con el hecho de que aquellos puntos de grandes poblaciones e infraestructura importante no muestran ninguna resistencia de ser anexados a este Estado-nación ficticio? Por su puesto, esta situación viene complementada con la dimensión narrativa del juego: como se explica al principio, Bridget Strand había mandado una primera expedición, bajo el mando de su hija Amelie, a tratar de convencer a las ciudades, científicos y demás, de unirse a la nueva nación que estaba construyendo, sin embargo, esta labor se vio truncada cuando Amelie fue capturada por Homo Demens. Todas las ciudades nodo, centros de distribución e infraestructura accedieron a formar parte de la UCA desde ese momento.



Imagen 17. Sam tras salir hacia su primera misión.

De hecho, se podría decir que la construcción del Estado-nación ficticio de la UCA se constituye a partir de la nostalgia¹⁶ de una nación, Estados Unidos, que se fragmentó a partir del *Death Stranding*. Este fenómeno supone el inicio de la reconstrucción de una nación con características similares a la anterior. Así mismo, el método de colonización y anexión de territorios se da de manera similar que cómo sucedió durante la fundación de Estados Unidos. Es probable que este sentimiento de nostalgia, mezclado con un cierto grado de nacionalismo, provoque que muchos de estos puntos geográficos accedan con mayor facilidad a formar parte de la UCA.

Por otro lado, tal como se muestra en el cuadro presentado, el objetivo de unir los puntos geográficos del mapa se complica con aquellos que se niegan y rechazan por completo integrarse al Estado-nación. Se puede juzgar que esto esconde un cierto tipo de discurso con respecto a la UCA y una posible visión de Estado nacionalista que comparte los deseos y aspiraciones de Bridget Strand, quien se puede asumir como la personificación del nacionalismo estadounidense, entre cuyos símbolos y maneras de ser representada apuntan no solo a un simple nacionalismo, sino a uno que se presume como pulcro -mujer blanca vestida de blanco- y más desarrollado. Visto de esta manera, tiene sentido que este Estado-nación ficticio apunte primero hacia la apropiación territorial con grandes poblaciones e infraestructuras que se pueden considerar de gran relevancia para su mantenimiento.

¹⁶ Este sentimiento de nostalgia se muestra en muchos casos a través de los correos electrónicos que son “enviados” por los personajes no jugables. Estos correos contienen información sobre el presente o el pasado, sobre los motivos para unirse a la UCA o los motivos para resistirse a la anexión.



Imagen 18. Bridget Strand en su lecho de muerte al interior de la oficina oval.

Vale la pena rescatar en este punto los métodos de la construcción de las primeras naciones y su rostro nacionalista. De acuerdo con Bauman, el nacionalismo del siglo XIX:

"solía ser combativo y en ocasiones violento, en especial al toparse con personas deseosas de aferrarse a sus propios hábitos y poco dispuestas a aceptar el modelo de una sola nación. El nacionalismo quería persuadir y convertir, pero si la persuasión y el adoctrinamiento fallaban, o bien sus resultados demoraban en llegar, automáticamente recurría a la violencia: la defensa de la autonomía étnica o local se juzgaba en conflicto con la ley; los líderes de la resistencia étnica eran tachados de *rebeldes* o *terroristas* (...) Así como el Estado moderno requería pasiones nacionalistas para legitimar su soberanía y asegurar la disciplina cívica, el nacionalismo exigía un Estado fuerte para garantizar el éxito de la campaña en pos de la unificación" (Bauman, *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*, 2017, pág. 67).

Tal como explica Bauman, el nacionalismo podía ser combativo y violento. Sin embargo, en *Death Stranding*, la labor de unificación que se constituye como el objetivo principal se aborda más bien desde el convencimiento y la persuasión para quienes se muestran resistentes a formar parte de la UCA. Estas acciones dan como resultado un mensaje en donde se muestra solo una parte de la unificación nacional que señala Bauman, y que se mantiene al margen del uso de la violencia como mecanismo para lograr el objetivo principal. No obstante, aunque no se muestra de manera tan evidente, en *Death Stranding* siguen existiendo indicios que apuntan a considerar a la UCA como un Estado que ejerce cierto grado de violencia. Para muestra de ello, es necesario traer a colación la existencia de los Homo Demens, los opositores más “radicales” a la unificación de la UCA, y a las MULAS, es decir, enemigos no letales que son, en cierto sentido, la representación de la marginación.

Uno de los textos que muestra el juego, titulado *El lado terrorista de Bridges*, y que funge como un archivo de documentación de la propia UCA, señala lo siguiente:

“La primera expedición partió sin problemas. La avanzada y la retaguardia se dirigen hacia la costa oeste en este momento. No han informado ningún problema con terroristas todavía, pero cuanto más avanzan mayor es el peligro. Hay demasiados separatistas que no quieren tener nada que ver con la UCA. Algunos son más extremos que otros, pero todos tienen la misma postura (...) Somos “invasores” que van por su libertad. Nos están esperando decididos y con las armas preparadas” (Kojima Productions, 2019).

Los Homo Demens sí utilizan la violencia para evitar que la construcción de la UCA se lleve a cabo. Aunque el sistema de juego determina y persuade al jugador a evitar una confrontación armada que pueda resultar en la muerte de los oponentes, el mismo sistema perpetra que estos oponentes ataquen al jugador con violencia. La diferencia fundamental es que el Homo Demens que ataca es un opositor directo del sistema y del proyecto de nación que se plantea, mientras que el jugador funge como el constructor material de esa unificación. Tras estas consideraciones es posible determinar las siguientes afirmaciones:

1. La dinámica de juego de Death Stranding puede ser considerada como una metáfora de unificación nacionalista que, si bien se muestra con un gameplay que persuade al jugador hacia los métodos “pacíficos”, continúa mostrando cierto tipo de imposición.
2. La violencia no se manifiesta solamente a través de conflictos armados, pugnas, peleas por territorios, etc. La simple idea de la unificación puede ser vista y juzgada como un acto violento en sí mismo.

El Homo Demens simplemente no tiene un espacio en el proyecto de nación de la UCA por su condición de demens, y por supuesto tampoco tiene un espacio dentro de la ley nacionalista de esta nación ficticia, sin embargo, existe y se mantiene a pesar de esta última.

Por otro lado, se puede estipular que la representación de la marginación es el conjunto de grupos de MULAS. Estos grupos tienen un objetivo simple: robar tu carga cuando pasas por sus campamentos. Sobre este grupo de enemigos no letales se ha impreso un detalle importante que llena de

sentido su condición de ser: son adictos a las entregas que perdieron su posición en el mundo al ser suplantados por robots y la automatización del proceso de entregas en el mundo después del Death Stranding. Aunque este proceso de suplantación y automatización terminó siendo dejado a un lado ante la hostilidad de los entornos, el “síndrome de dependencia a las entregas” -como lo llaman en el juego- ya había trastornado a los cargadores que, eventualmente, se convirtieron en MULAS.

A pesar de esta situación, no es posible juzgar a las MULAS como oponentes del sistema. En uno de los textos del juego, se precisa lo siguiente:

“Cuando la gente escucha MULAS, piensa en “adictos enloquecidos por el deseo de robar suministros que necesitamos para sobrevivir”. Por fortuna, no todos los mensajeros son propensos a esto. De hecho, no todas las MULAS (...) Para aquellos que corren el riesgo de enloquecer, dicen que la única forma de evitar el síndrome es unirse a una organización de distribución con un liderazgo y apoyo sólidos para ayudarlos a mantenerse por el buen camino” (Kojima Productions, 2019).

Si bien esta condición de ser de las MULAS no tiene implicaciones más allá que lo descriptivo con respecto a la experiencia de juego, supone, al menos, dos reflexiones interesantes: la primera, aquella concerniente a la sustitución del humano por la máquina; la segunda, aquella que confirma que los grupos de marginados, independientemente de los motivos que los haya orillado a tales condiciones, deben ser vistos como como una potencial amenaza al orden establecido. Una vez más, se propone aquí una situación similar a la de los

Homo Demens: un Estado con pretensiones de unificar pero que relega, desplaza y margina a ciertos grupos.



Imagen 19. Una MULA vigilando su campamento.

Retomando la discusión principal, encontramos aquí un elemento en el que se encuentra la confrontación simbólica entre los conceptos del palo y la cuerda: la UCA, que tiene la intención de reunificar y reconectar lo que quedó de Estados Unidos, trae en su mismo propósito una consecuencia relacionada con la fragmentación y la desconexión, es decir, la de los grupos opositores, en cuyo caso más extremo están tildados de terroristas o separatistas, y la de los grupos marginados que, aunque no son necesariamente como los anteriores, sí son desplazados y representados como una potencial amenaza. La experiencia prototípica de juego en *Death Stranding* sitúa al jugador en una cierta posición con respecto a esta situación: es él quien, a través de Sam Porter Bridges, está fungiendo como invasor.

3.2 La experiencia bélica-onírica de Death Stranding

Si bien Death Stranding no es un videojuego de guerra, o que base su argumento en conflictos bélicos propiamente dichos, es cierto que la idea de la guerra juega un papel específico en la experiencia narrativa y lúdica de este videojuego. Por otro lado, existen también otro tipo de juegos que apuntan más bien hacia un cierto tipo de reconstrucción historia en los cuales, por supuesto, no escapan los conflictos bélicos.

Sobre este último punto, es necesario poner sobre la mesa la manera en cómo se ha representado el conflicto bélico de carácter histórico en el videojuego que, en muchos casos, están basados en el mito de la experiencia de guerra, el cual...

...está atado al culto de la nación: si este se encuentra en suspensión, como estuvo tras la Segunda Guerra Mundial en la Europa occidental y central, el mito se debilita fatalmente, pero si la religión cívica del nacionalismo vuelve de nuevo a ascender, el mito lo acompañará una vez más (Mosse, 2016, pág. 279 en Venegas Ramos, 2020, pág. 283).

Lo mencionado anteriormente sirve para introducir de nueva cuenta la situación conferida al nacionalismo, en este caso con la finalidad de comenzar a abordar las tres escenas belicas-oníricas del juego: las luchas contra Clifford Unger en la Primera y Segunda Guerra Mundial, y la Guerra de Vietnam.

De acuerdo con la ficción propuesta en el juego, Sam “viaja al pasado” en tres ocasiones tras tres tormentas eléctricas, sin embargo, dichos viajes no son como tales “viajes al pasado”: se trata en realidad de Playas que toman la

forma de escenarios bélicos y en los cuales Sam se enfrentará a Clifford Unger. Por supuesto, estas escenas del juego no puede catalogarse como experiencias prototípicas puesto que en ellas los objetivos, los escenarios y la dinámica de juego del cual se habló en el apartado anterior son disntintos con respecto a la sitaución principal del juego.

Para escapar de estos escenarios, Sam debe vencer a Clifford Unger, quien, a su vez, está en búsqueda del BB. Ante esta situación, la dinámica de juego consiste en una confrontación abierta dada entre Sam contra Clifford Unger y sus soldados. Tras vencerlo, Sam volverá a su mundo ordinario. Ahora bien, aunque este tipo de gameplay es similar entre sí, es necesario establecer las diferencias narrativas y de representación audiovisual presentes en ellas.

El primero y más importante es el concerniente a la propia identidad de Clifford Unger. En la primera batalla, que toma lugar en la Primera Guerra Mundial, a este enemigo se le presenta como un “veterano de guerra”, es decir, se presenta despojado de su identidad, manteniendo cierta concordancia con algunos de los elementos de otros videojuegos bélico-históricos que mantienen cierta continuidad con respecto a una determinada memoria estética:

“Medal of Honor tuvo, en el videojuego, el mismo papel que *Salvando al Soldado Ryan* en el cine (...) sirvió de mediación maestra y vehículo del mito para el resto de producciones posteriores. Las características formales de este videojuego: perspectiva en primera persona, deshumanización de los enemigos, espacio como galería de tiros, eliminación de la sociedad civil, interacción del personaje protagonista masculino con el resto de elementos a través del disparo y pretensión de realidad a través de la representación fotorrealista, se mantuvieron inalteradas durante años conformando una

fuerte memoria estética del conflicto en el videojuego de guerra (Venegas Ramos, 2020, págs. 287-288).



Imagen 20. Primera aparición de Clifford Unger como “veterano de guerra”.

Aunque *Death Stranding* es un juego en tercera persona, las características presentes en estos tres escenarios son básicamente las mismas que en lo descrito en la cita anterior. No obstante, las condiciones de ser Clifford Unger van cambiando conforme se avanza en el juego. Visto de manera más bien general, este personaje pasa de un estado inicial de deshumanización en el que la relación que se establece con él es a través del conflicto armado a proporcionarle un nombre, un trastorno emocional, y un vínculo afectivo con Sam. Esto último puede reforzar también el vínculo afectivo que se da a lo largo del juego entre Sam y Lou -el BB-.

Por otro lado, el proceso de deshumanización de los enemigos cambia con respecto a los expresado en otros videojuegos históricos de temática bélica. La indumentaria que Clifford Unger lleva puesta no es otra sino una indumentaria similar a la del soldado estadounidense contemporáneo. Por otro lado, resulta poderosamente significativo que los soldados dirigidos por

Unger sean esqueletos que visten los uniformes de soldados estadounidenses según el conflicto bélico que se plantea, ya sea la Primera o Segunda Guerra Mundial o la Guerra de Vietnam.



Imagen 21. Al centro, Clifford Unger con la indumentaria de un soldado estadounidense contemporáneo. A sus lados, sus dirigidos, esqueletos vestidos con indumentarias de soldados estadounidenses de la Segunda Guerra Mundial.

Se pueden realizar en este punto diversas interpretaciones con respecto a estos símbolos y mensajes denotativos. En principio, la dinámica de juego resulta ser similar a otras dinámicas de videojuegos históricos de temática bélica, no obstante, la construcción estética y el diseño de estos personajes rompen con la continuidad de representar a un enemigo extranjero no estadounidense, despojado de identidad y deshumanizado. No solo se muestra al soldado estadounidense como un invasor, sino que se proyecta simbólicamente como un ser que, a través del conflicto bélico, trae la desgracia, la destrucción y la muerte acompañándola.

Por otro lado, los entornos presentados no replican tal cual los entornos de los conflictos bélicos ya mencionados, sino que son presentados, y esto tiene

relación con el objetivo de estas escenas jugables, como una especie de “pesadilla de la que hay que escapar”.

De hecho, estos escenarios concuerdan más con la construcción estética de videojuegos de horror que de videojuegos de temática bélica: en ellos está presente, por ejemplo, lo grotesco o lo monstruoso. Por ejemplo, la cinemática inicial de la escena bélica que tiene como entorno a la Segunda Guerra Mundial muestra una figura monstruosa y grotesca hecha de carne, o de algo similar a la carne, sobre un tanque de guerra, mismo que es escoltado por los soldados esqueléticos que ya se ha mencionado.



Imagen 22. Figuras monstruosas sobre un tanque de guerra.

Si bien estas imágenes y dinámica de juego podrían no tener la intención de generar un sentimiento de horror o terror en el jugador, lo cierto es que representan a la guerra como evento en el que existen las monstruosidades y lo grotesco. Esto, por supuesto, implica también una ruptura de la representación de los conflictos bélicos en los videojuegos que muestran una experiencia de la guerra heroica y nacionalista.

En este sentido, se podría estipular que *Death Stranding* realiza una crítica jugable tanto de la representación del conflicto bélico como de la guerra

y sus tintes nacionalistas. Desde el objetivo de estas escenas, se plantea que lo que debe hacerse es escapar de una pesadilla en la que la muerte impregna el ambiente y acecha constantemente. El sistema de juego, en cambio, modera una idea que también puede entenderse como crítica a la representación del conflicto bélico en los videojuegos, y esto está relacionado con el objetivo y la posición del jugador en este campo de juego específico: dado que Sam se encuentra atrapado en la batalla, la única opción que el invasor le deja es la de escapar a través del conflicto.

3.3 La condición humana a partir de la confrontación simbólica entre el palo y la cuerda

Hasta el momento se han analizado lo que se puede denominar el gameplay prototípico de Death Stranding y el gameplay de las misiones bélicas. Además de estas misiones, se pueden afirmar además las misiones que comprenden las luchas con el otro personaje que también es representativo del concepto del palo: Higgs Monaghan, el líder de los Homo Demens.

Las misiones en las que se lucha contra Higgs son cuatro: en las primeras dos, este personaje invoca a dos BT. A la primera es necesario vencerla, pero a la segunda se le puede evadir si se huye. La tercera y cuarta batalla son confrontaciones directas con Higgs, por lo que también se presentan como batallas en las que el sistema de juego obliga al jugador a vencer al personaje para avanzar con la trama.

La primera, segunda y tercera batalla tienen una dinámica de juego similar: Higgs invoca a tres BT con formas de animales gigantes y un humanoide, todos ellos hechos de alquitrán. Estos monstruos son vulnerables a la sangre de Sam, por lo que este utiliza armas que tengan municiones hechas con este fluido. No obstante, si Sam utiliza toda su sangre puede sufrir anemia y morir a mitad de la batalla.



Imagen 23. Higgs a punto de fusionarse al cuerpo del BT humanoide.

La cuarta batalla contra Higgs es la más representativa de todas: es la confrontación final, pero es también una confrontación simbólica entre el palo y la cuerda o, mejor dicho, entre las representaciones de estos objetos a través de Higgs Monaghan (el palo) y Sam Porter Bridges (la cuerda).

El objetivo de la última batalla es, por supuesto, vencer a Higgs, sin embargo, el juego obliga a confrontarse a él solo con el utensilio más básico que Sam tiene entre sus pertenencias: una cuerda. Higgs, en cambio, combate con un rifle de asalto, claro símbolo del palo con el cual se ahuyenta se fragmenta y se divide. Esta lucha tiene lugar en la Playa de Amelie, es decir, sucede fuera del espacio y el tiempo del mundo ordinario de Death Stranding.



Imagen 24. Cinemática previa a la batalla entre Higgs y Sam.

La última confrontación trae consigo un conjunto de connotaciones que se pueden construir a partir de la narración del juego. La primera de ellas, y quizá la más notoria, es aquella concerniente a constatar que Sam y Higgs son polos opuestos de una misma cosa: la condición humana. Cabe recordar que en el mundo de *Death Stranding* aquellos que se oponen a la reconstrucción del Estado-nación de la UCA se les denomina Homo Demens. En este sentido, Higgs es el Homo Demens por excelencia.

El término de Homo Demens proviene de la antropología, aunque no es posible asegurar que Hideo Kojima haya pensado en este concepto para la creación de este grupo. No obstante, de acuerdo con Edgar Morin, el hombre “original” no subyace en su carácter de *sapiens*, sino en que el *homo* es al mismo tiempo *sapiens* y *demens* (...) es la nueva relación de orden y desorden, entre destrucción y creación, entre sapiencia y demencia que el hombre es capaz de introducir en el mundo donde se encuentra su propia complejidad (Solana Ruiz, 1996, pág. 15).

A partir de lo anterior se podría suponer que la lucha que libran Sam y Higgs no es solo una confrontación simbólica de lo que representan dos instrumentos, sino que se puede observar también como una representación de la condición humana entre lo que es *sapiens* (la cuerda, Sam) y *demens* (el palo, Higgs). La sapiencia y la demencia conforman la racionalidad y la animalidad de los seres humanos. Por lo tanto, tiene sentido que Sam y Higgs sean una manera de presentar esta dualidad de la condición humana.

Por otro lado, esta representación de la condición humana entre lo racional y lo animal en el ser humano no es nueva. Haciendo un símil con *Death Stranding* -al menos en lo que se refiere a la lucha entre Sam y Higgs-, un ejemplo interesante dado en la literatura es la novela corta de Robert Louis

Stevenson *El extraño caso del Dr Jeckill y el señor Hyde*. En ella, el personaje del Dr Jeckill asume que existe una parte racional y una parte demencial de sí mismo. Del mismo modo que sucede con Sam y Higgs, el Dr Jeckil (la parte racional, ordenada) y el señor Hyde (la parte demencial, caótica) se insertan en una confrontación en la que una parte desea dominar la otra, pero al final todo resulta catastrófico dada la muerte del protagonista.

A diferencia de esta novela, Sam y Higgs no mueren. Por el contrario, funcionan como una suerte de marionetas de Amelie quien, en su estatus de Entidad de Extinción, busca perpetrar una extinción de todos los seres vivos como único propósito. En este sentido, se puede establecer una nueva forma de interpretar esta escena: en el margen de esta condición humana, de la confrontación entre la sapiencia y la demencia, del orden y el caos, se encuentra el espacio y el tiempo esperando el momento en que el ser humano terminará su existencia. Sea a través del orden, o sea a través del caos, el destino de los seres existentes del planeta siempre será el mismo.

3.4 Interpretación global de Death Stranding



Imagen 25. Panorámica del mundo de Death Stranding.

Death Stranding muestra un conjunto de elementos a lo largo del juego que pueden corresponder a una representación del contexto social y cultural de la época contemporánea. En este sentido, el objetivo principal del juego, a saber, reconectar un mundo fragmentado, resulta irónico al final ya que, a pesar de la reconexión, ese mundo sigue fragmentado.

Tal como sucede en Death Stranding, el mundo contemporáneo ha rebasado las barreras físicas, los límites territoriales para encontrarse en el ciberespacio: conectados, pero divididos finalmente. Más allá aún, en Death Stranding se presenta la resistencia a formar parte de algo, y el sesgo del mundo hacia aquellos que se oponen a creer que conectados, unidos y juntos es mejor para lograr el desarrollo.

Como señala Bauman, “lejos de homogeneizar la condición humana, la anulación tecnológica de las distancias de tiempo y espacio tiende a polarizarlas” (Bauman, 2017, pág. 25). Más adelante, este autor señala que, para algunos, la anulación de obstáculos físicos y la libertad de desplazamiento implica una libertad sin precedentes, pero para otros significa la imposibilidad

de apropiarse y domesticar lo local, dentro de la cual no habrá modo de liberarse para ir a otra parte (Bauman, 2017, pág. 25). En este sentido, para algunos esta libertad crea significados, pero para otros implica la insignificancia de la distancia.

Esta última idea permea por completo la jugabilidad de *Death Stranding*. Por un lado, el diseño de este videojuego empuja a los jugadores a la participación cooperativa en vista de un objetivo común a pesar de sus distancias, y siempre dentro del espacio de juego. Pero, por otro lado, no hay forma de interactuar con otros jugadores más allá del objeto que los representa: el “me gusta” se vuelve la manera de saber que el otro existe. Así mismo, la vastedad del mundo de *Death Stranding* juega un papel importante en fortalecer la soledad que debe sentir el jugador.

En *Death Stranding* todo mundo es libre, pero prisionero en sus refugios o ciudades. El aislamiento que muestra el juego es similar al aislamiento que se da en el mundo real. Si el héroe del juego es un cargador que va de un punto a otro estableciendo conexiones a través de sus entregas, ¿a quienes representa esta figura heroica? ¿Quiénes son y cómo se les reconoce? Tal situación pondría al trabajador común y corriente como figura relevante del mundo contemporáneo. En este sentido, vale la pena desgarnar las condiciones de ser y estar de la figura de Sam Porter Bridges.



Imagen 26. Refugio de un preparacionista en medio de la montaña.

El protagonista del juego es mostrado como un ser humano común y corriente que lo único que tiene de especial es su capacidad de volver a la vida -condición que, de acuerdo con el universo del juego, se obtiene por pura casualidad-. Más allá de ello, y esto se puede constatar a partir del gameplay, Sam es un sujeto que se cansa, se estresa, hace sus necesidades y, por su puesto, tiene problemas, traumas y situaciones personales que debe resolver. En este sentido, resulta natural que Sam logre establecer un vínculo afectivo con el BB, despojarlo de su condición de herramienta y darle una identidad al proporcionarle un nombre propio.

El gameplay global muestra una cosa sobre este personaje con relación a su condición de trabajador: la mecanicidad, la repetitividad y el riesgo siempre latente al realizar su trabajo. Para muchos videojugadores, Death Stranding es un videojuego aburrido porque casi todo el gameplay implica ir de un lugar a otro haciendo entregas. Aunque se esté o no de acuerdo con esta opinión, lo cierto es que en ella está impresa un discurso sobre el trabajo que es relevante: el de la rutina, el cansancio y la pesadez de las acciones repetitivas que terminan por aburrir, decepcionar e, incluso, odiar esta dinámica.

Las acciones de Sam no son extraordinarias desde un punto de vista denotativo, sin embargo, se vuelven extraordinarias si se tiene en cuenta el planteamiento y objetivo inicial del juego: un mundo fragmentado en cuyo exterior existe un peligro latente. De esta manera se muestra que el héroe contemporáneo puede ser un trabajador común y corriente que lleva paquetes y pedidos de un lugar a otro, siempre corriendo los riesgos que aquellos que viven fragmentados, pero conectados, no están dispuestos a tomar.



Imagen 27. Sam Porter Bridges.

CONCLUSIONES

La construcción del sentido de un videojuego se puede configurar a partir de una red compleja que comprende la dimensión estética, narrativa y lúdica que el propio medio dispone para la expresión. No obstante, es importante diferenciar entre aquellos videojuegos que se producen enteramente para satisfacer un entretenimiento inmediato y aquellos que se diseñan para proponer una experiencia más compleja.

En este sentido, lo que se propone en este trabajo es que, para que el videojugador dé significación y construya sentido es necesario que tenga en consideración que aquello que se experimenta no solo es un juego, sino una experiencia estética-narrativa-lúdica. Esta triada de experiencias puede comprender la columna vertebral del modo en que el videojuego significa.

Por otro lado, durante las observaciones realizadas en esta investigación se pudo identificar que lo estético no se impregna solo en lo audiovisual y lo narrativo, sino que puede estar presente también en el diseño de las mecánicas, dinámicas, objetivos y sistema de juego. En este sentido, se apuesta a que, para comprender de mejor forma la experiencia videolúdica, es necesaria la observación del gameplay como fenómeno estético, es decir, como elemento constitutivo del videojuego cuyas dinámicas estimulan la sensibilidad del jugador y lo empujan hacia la experiencia estética. Esta propuesta se fundamenta en la observación realizada, a partir de la experiencia vivida en el videojuego *Death Stranding*.

Las mecánicas, las dinámicas, los objetivos y el sistema planteado en este juego apelan a la sensibilidad del jugador, mientras que su construcción audiovisual y su narrativa funcionan como los polos que complementan esta función estética del gameplay. Por supuesto, no se propone que el potencial de significación y de sentido del videojuego yace en su constitución lúdica, sino

que es precisamente la relación existente entre lo lúdico, lo estético y lo narrativo lo que da como resultado un sentido específico a partir de la experiencia vivida.

Death Stranding puede ser un buen ejemplo de ello. En este videojuego se van formando vínculos afectivos conforme se avanza. Así mismo, se configura una experiencia que se alimenta del mundo y la narración del juego. La experiencia de juego va cambiando conforme cambia el personaje a fin de conectar de un modo más profundo con él. Una vez que se ha realizado esta conexión, todas las acciones que se realizan en tanto que juego adquieren una connotación diferente. La primera caminata que se realiza no es la misma que la última, a pesar de que pareciera no existir diferencia alguna entre una acción y otra. En la primera caminata existe una distancia entre lo que es el personaje y el jugador. En la última, en cambio, se ha forjado un vínculo afectivo con el BB que acompaña a Sam Porter Bridges y, por ende, al jugador durante todo el viaje. La última caminata tiene un sentido más profundo que la primera: está diseñada para que el jugador padezca y sufra ante la idea de incinerar a su compañero. Tal situación puede ser representativo del gameplay como fenómeno estético.

Por otro lado, se ha intentado aportar una reflexión con respecto al arte, al videojuego y a la era digital. Siguiendo el cuestionamiento que hacía Walter Benjamin el siglo pasado sobre cómo es que cambió el carácter del arte con la llegada del cine y la fotografía, se puede cuestionar del mismo modo cómo es que ha cambiado el arte con la llegada del Internet y las tecnologías informáticas. En este sentido, y volviendo al caso particular de Death Stranding, se puede señalar que este tipo de arte ha cambiado al objeto por la experiencia diseñada. El arte del siglo XXI debería ser creado, experimentado

y cuestionado a partir de las particularidades tecnológicas en la que es creado. De considerar a *Death Stranding* como una obra artística ésta deberá ser experimentada para ser leída, entendida, analizada y cuestionada.

Como última reflexión, se pretende apelar al potencial expresivo del videojuego. Para entender este potencial es necesaria la formulación de puntos de vista teóricos y la discusión en torno a este medio de expresión desde su especificidad como videojuego. Si bien algunos métodos para el análisis cinematográfico resultan funcionales para explicar algunas de sus dinámicas, lo cierto es que puede ser insuficiente. En este sentido, es necesario entender el lenguaje videolúdico y sus usos para el análisis y crítica del videojuego en el campo académico. A través de la comprensión de su propio lenguaje, además de los elementos que ya se han mencionado, es posible determinar los posibles discursos y significaciones que el videojuego puedan presentar.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Center of Computer Game Research*, 2-6. doi:10.1145/2282338.2282365
- Abe, K. (1960). La saga. In K. Abe, *Historia de las pulgas que viajaron a la luna (y otros cuentos de ficción científica)*. Titivillus (editorial digital).
- Aicher, O. (2001). *Analógico y Digital*. Gustavo Gili.
- Arnau Roselló, R. (2013). Videojuegos y subversión estético-política: el diseño lúdico, como motor del proceso hermenéutico. *Videojuegos y cultura visual*(42), 135-156.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Paidós.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2017). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2017). *La globalización*. Fondo de cultura económica.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Itaca.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito (edición digital)*. Fondo de cultura económica.
- Codón Ramos, A. (2018). *Curso de diseño narrativo y guion de videojuegos*. Retrieved from Udemey: <https://www.udemy.com/course/disenonarrativovideojuegos/>
- Corbal, J. (2018). *Estética en videojuegos*. RA-MA Editorial.
- Cuadrado Alvarado, A., & Planells de la Maza, A. J. (2013). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo filmico interactivo. *Archivos de la filmoteca*, 91-104.
- Danto, A. (2011). *El abuso de la belleza: la estética y el concepto del arte*. Paidós.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eco, U. (2015). *Tratado de semiótica general*. De Bolsillo.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding videogames: the essential introduction*. Routledge.
- Fajardo, C. (2001). *Estética y posmodernidad: nuevos contextos y sensibilidades*. Ediciona Abya-Yala.
- Fajardo, C. (2012). Lo sublime en la cultura del mercado. *Sinapsis*(4), 178-195. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4955456>

- Frasca, G. (2009). Juego, videojuegos y creación de sentido. Una introducción. *Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales*(7), 37-44. Retrieved from http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf
- Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo. In S. Freud, *Obras completas, volumen 9* (pp. 124-135). Amorrortu editores.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Paidós.
- GamerDic. (2013). *Multijugador*. Retrieved Mayo 1, 2021, from GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer: <https://www.gamerdic.es/termino/multijugador/>
- GamerDic. (2013). *NPC*. Retrieved Agosto 01, 2021, from GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer: <https://www.gamerdic.es/termino/npc>
- GamerDic. (2013). *Single Player*. Retrieved Mayo 1, 2021, from GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer: <https://www.gamerdic.es/termino/single-player>
- GamerDic. (2015). *Gameplay*. Retrieved Marzo 25, 2021, from GamerDic. Diccionario online de términos sobre videojuegos: <https://www.gamerdic.es/termino/gameplay>
- Hidalgo Vázquez, X. P. (2011). Videojuegos, un arte para la historia del arte [Tesis Doctoral]. España: Departamento de historia del arte de la Universidad de Granada. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62244>
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza.
- IMBD. (2019). *Death Stranding Full Cast & Crew*. Retrieved from Internet Movie Data Base: https://www.imdb.com/title/tt5807606/fullcredits?ref_=ttloc_ql_1
- Jiménez, G. (2014). ¿Serán los videojuegadores los nuevos coleccionistas de arte? *Entretejidos, revista de transdisciplina y cultura digital*. Retrieved Mayo 5, 2021, from <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/seran-los-videojugadores-los-nuevos-coleccionistas-de-arte/>
- Jimenez, G. (2020). Transformación psíquica del cuerpo en el videojuego. (U. Iberoamericana, Ed.) *Journal semetral del departamento de diseño*, 5, 1-19. Retrieved Mayo 5, 2021, from <http://dis-journal.iberomx/index.php/DISJournal/issue/view/8>

- Kant, I. (1932). Observaciones sobre el sentimiento de lo sublime y lo bello. In I. Kant, *Prolegómenos a toda metafísica del porvenir - Observaciones sobre el sentimiento de lo sublime y lo bello - Crítica del juicio* (p. 155.202). Porrúa.
- Kojima, H. (2019). Cómo se hizo DEATH STRANDING | La obra de Hideo Kojima. Retrieved Agosto 01, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=n9HajJtWySI>
- LaBoral centro de arte y creación industrial. (2007). *GameWorld*. Retrieved Marzo 20, 2021, from LaBoral centro de arte y creación industrial: <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/gameworld>
- Lanzaco Salafranca, F. (2009). *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*. Verbum.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Lizarazo, D. (2014). Hermenéutica de las imágenes y estética de la mirada [Conferencia]. Retrieved Abril 5, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=gy3Vh9CMcdY>
- Lopez Pérez, B. E. (2013). Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) [Tesis Doctoral]. México: División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana. Retrieved from <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5640>
- López Pérez, B. E. (2021). Diseño de mecánicas de juego para videojuegos autobiográficos. *Revista internacional de principios y prácticas del diseño*, 36-50.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Martínez Mendoza, E. (2019). El dolor y el asco como factores de la experiencia estética en la saga de videojuegos Silent Hill [Tesis Doctoral]. México: Facultad de Ciencias y Artes para el diseño de la Universidad Nacional Autónoma Metropolitana. Retrieved from https://ru.dgb.unam.mx/handle/DGB_UNAM/TES01000784092
- Maté, D. (2020). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 19-35.
- Molina González, J. L. (2014). El estatuto artístico del videojuego. *LifePlay: revista académica internacional sobre videojuegos*(3), 5-6. Retrieved Julio 23, 2021, from <https://www.lifeplay.es/volumen3/revista.html>
- Mosqueda, C. (2019). La materialidad e inmaterialidad en el arte digital: conceptos clave para comprender su inmanencia. *Revista humanidades*(9), 1-25.


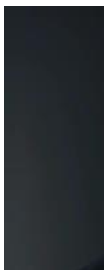
- Retrieved from
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/humanidades/article/view/37706>
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Laertes.
- Play Station. (2019). *Death Stranding*. Retrieved Agosto 20, 2021, from
<https://www.playstation.com/es-mx/games/death-stranding/>
- Smithsonian American Art Museum. (s.f). *The art of videogames*. Retrieved Marzo 20, 2021, from <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>
- Solana Ruiz, J. L. (1996). Bioculturalidad y homo demens, dos jalones de la antropología compleja. *Gazeta de antropología*, 1-21.
- Tamayo Acevedo, M. I. (2013). La imagen visaul en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 29-46. Retrieved Julio 23, 2021, from
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf>
- Venegas Ramos, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética. *Pasado y memoria, revista de historia contemporánea*, 277-301.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor, las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ma non troppo.



LUDOGRAFÍA


Age of Empires (1997-2021). Esemble Studios.
Assassin's Creed (Saga) (2007-2021). Ubisoft
Civilization (1991-2016). Firaxis Games.
Death Stranding (Versión para PS4). (2019). Kojima Productions.
Dungeons & Dragons (1974-2014). Wizard of the Coast.
EVE Online (2003-2021). CCP Games. <https://www.eveonline.com/>
FIFA [Videojuego] (1993-2021). EA Sports
Final Fantasy (Saga) (1987-2019). Square Enix
Guitar Hero (2005-2015). Harmonix Music Systems.
Madden NFL (1988-2021). EA Sports
Microsoft Flight Simulator (1979-2020). Asobo Studio.
Microsoft Train Simulator (2001). Kuju Entertainment.
PAC-MAN (1980). Namco
Rock Band (2008-2015). Harmonix Music Systems.
Silent Hill (1999-2017). Konami
SimCity (1987-2015). Maxis.
The Legend of Zelda (Saga) (1986-2020). Nintendo.
The Sims (2000-2021). Electronic Arts.
World of Warcraft (2005-2021). Blizzard Entertainment
<https://worldofwarcraft.com/es-es/>



ANEXOS




Anexo 1. Personajes de Death Stranding de acuerdo con los arquetipos junguianos.

<i>Personaje</i>	<i>Descripción</i>	
Sam Porter Bridges	Sam Porter Bridges es el héroe de la historia, el protagonista que maneja el jugador. Su misión es ayudar a Bridges unificar a Norteamérica luego del Death Stranding. Al principio del juego se da a conocer que a Sam también le llama “El hombre que entrega”, como si se tratase de una especie de leyenda de los cargadores. Es un “Repatriado” es decir, un sujeto capaz de volver de la muerte, y tiene DOOMS moderados, es decir, logra sentir la presencia de los entes que habitan el mundo de Death Stranding.	
Die-hardman	Nacido como Jhon Blake McLane, Die-hardman es un antiguo militar y miembro de Bridges que tiene el rol de empujar a Sam para que realice su viaje. También es una de las 5 guías o mentores del juego. Conforme se avanza en la historia, se sabe que Die-hardman siente culpa por haber sido obligado a traicionar a su antiguo compañero y capitán Clifford Unger. Se ganó el sobrenombre Die-hardman por haberse salvado de la muerte en varias ocasiones, aunque él afirma que fue su capitán quien lo ayudó.	

<p style="text-align: center;">Deadman</p>	<p>Deadman es un miembro de Bridges que da información a Sam sobre su BB (Bebé Bridges). En algún momento del juego se llama a sí mismo “el monstruo de Frankenstein”, y confiesa que no tiene alma y su cuerpo está hecho de cadáveres, por lo que su relación con la muerte le da los elementos necesarios para estudiar a los BB. Es el primero en sospechar sobre las intenciones de Die-hardman y el origen de Amelie.</p>	
<p style="text-align: center;">Heartman</p>	<p>Heartman es un miembro de Bridges que da información a Sam sobre las Playas, la relación de éstas con el Death Stranding y la unión del mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Heartman tiene ataques cardiacos cada 21 minutos, y un desfibrilador que tiene conectado al cuerpo lo revive cada 3 minutos, por lo que todas sus necesidades básicas debe acotarlas a ese periodo de tiempo.</p>	

<p>Mama/Löckne</p>	<p>Malingen o Mama es una miembro de Bridges que da información a Sam sobre los ítems y herramientas que puede utilizar. Tiene una hermana gemela llamada Löckne, desertora de Bridges, quien toma el lugar de su hermana dando información cuando Mama muere. Malingen es especialista en Hardware, mientras que Löckne es especialista en software. Ambas crearon el Q-PIDO, el dispositivo capaz de conectar a la red a todas las terminales que Sam visita. Aunque ambas se consideran “una misma persona en dos cuerpos diferentes”, se distanciaron porque Mama, quien no producía ovarios, pero tenía un útero sano, pudo tener al hijo de Löckne, quien producía ovarios, pero era incapaz, aunque tenía el deseo, de embarazarse. Sin embargo, luego de un ataque terrorista, el hospital en el que estaba Mama se derrumbó dando luz a una niña muerta y convertida en BT (Beatched Thing o Ente Varado), pero unida aún al útero de Mama por medio del cordón umbilical.</p>	
<p>Fragile</p>	<p>Fragile es una miembro de Fragile Express, una empresa de mensajería privada que brinda algunos servicios a Bridges. Igual que Sam, es una cargadora cuya habilidad más importante es saltar entre las Playas y teletransportarse a otros sitios de modo rápido. Ella es culpada de haberse aliado con Higgs Monaghan, líder de los Homo Demens, y haber entregado paquetes con bombas nucleares que hizo explotar dos ciudades. En algún punto del juego, busca la ayuda de Sam para encontrar a Higgs y poder limpiar su nombre y el de su empresa.</p>	

<p>Amelie</p>	<p>Samantha America Strand, o Amelie, como la llama Sam, es el “alma” de la Entidad de Extinción. Durante gran parte del juego se piensa que Amelie es hermana mayor de Sam y que esta secuestrada por los Homo Demens. Para “salvarla” Sam emprende el viaje. No obstante, Amelie no es la hermana de Sam, y tampoco está secuestrada por los Homo Demens: es ella quien los controla y es ella quien idea el plan de unificar a la UCA (United Cities of America) para llevar a cabo la sexta extinción. No obstante, busca a Sam desde el principio para detenerla.</p>	
<p>Bridget Strand</p>	<p>Bridget Strand es la primera presidenta de la UCA y madre adoptiva de Sam Porter Bridges. Si Amelie es el “alma”, Bridget es el cuerpo que, eventualmente, envejeció y murió tras un cáncer terminal. Antes de su muerte, pide a Sam que le ayude a terminar su cometido: unificar la UCA por medio de la red quirral. Para ello pide a Sam que se encuentre con su “hermana” Amelie. Bridget fue quien obligó a Die-hardman a matar a Clifford Unger.</p>	

Clifford Unger	También conocido como el “veterano de guerra” o “el guerrero misterioso”, Clifford Unger es un exmilitar y uno de los antagonistas principales del juego. Es el padre biológico de Sam Porter y murió tras intentar escapar con él cuando Sam era un bebé. Básicamente, Cliff regresó de la muerte para buscar a su BB, por lo que las veces que Sam lo encuentra no es en el mundo ordinario, sino en Playas que simulan un campo de guerra, ya que Cliff solo sabe “combatir” y “luchar”.	
Higgs Monaghan	Higgs Monaghan, también conocido como “El hombre de la máscara dorada” o Peter Engler, es otro de los antagonistas, líder de los Homo Demens y contraparte directa de Sam. Higgs busca perpetrar la sexta extinción bajo las ordenes de Amelie a través de la destrucción y el caos. En contraposición, Sam contribuye a la extinción, pero a través de la construcción y el orden.	
Lou	También conocido como BB (Baby Bridges), Lou es el compañero de viaje de Sam. Lou es considerado un instrumento cuya capacidad de ver a los BT surge por su posición espaciotemporal: al ser un bebé no nacido cuya madre biológica tiene muerte cerebral o enfermedad terminal, se ubica exactamente en la frontera del mundo de los vivos y el mundo de los muertos. Para que esta condición siempre se cumpla y los BB mantengan ese lazo con el mundo de los muertos, deben permanecer siempre en su útero artificial.	

Anexo 2. El Viaje Del Héroe en Death Stranding con base en la estructura propuesta p

<i>Etapa</i>	<i>Descripción</i>
El mundo ordinario	En un futuro cercano, el mundo de los vivos y el mundo de los muertos está me evento llamado Death Stranding. Si una persona muere no va al “otro mundo”, (Beached Thing). Si un BT se encuentra con un humano vivo, el primero “dev colisión por la antimateria con la que está hecha el BT y la materia con la que tendrá como consecuencia un vacío que destruirá todo lo que se encuentre en como consecuencia que las personas que aún siguen vivas tras el Death Stran comunicados, y que exista un inminente peligro de salir al mundo exterior. El consigo cambios en el medio ambiente: la lluvia (denominada Timefall) afecta cae, sean personas o medio ambiente, acelerando el paso del tiempo. Si hay l cerca.
Llamado a la aventura	Tras un ataque de BT en Central Knot City, Sam Porter Bridges, un cargador que a que es un repatriado -una persona con la capacidad de volver de entre los mue descanso de la ciudad Capital Knot City. Ahí, un holograma de Deadman, un tra gubernamental que intenta reconstruir y reconectar a Estados Unidos, le da a S a la organización. También, solicita a Sam que lleve una carga de morfina a la p de muerte. Tras completar su envío, Sam se encuentra con la presidenta, Bridg cargo político también es su madre. Bridget le cuenta a Sam que Amelie, herma

	algún tiempo hacia el oeste con el objetivo de conectar a las ciudades distribuidas. En su último aliento, Bridget le pide a Sam que ayude a su hermana a terminar
Rechazo de la llamada	Debido a la muerte de la presidenta, Deadman y Die-hardman, otro agente de B... el cadáver de su madre a un incinerador cerca de Capital Knot City para que no s... la ciudad. Antes de regresar, afuera del incinerador comienza a llover y Sam, q... Bridges) decide conectarse con él para lograr ver a los BT -los BB son her... cargadores detectar a estas criaturas-. A partir de ese momento, cada que Sam... flashbacks en las que logra ver a un hombre misterioso, al parecer, el padre de... Capital Knot City, y tras un breve descanso, Sam se encuentra nuevamente con... de Amelie, su hermana, quien en ese momento se encontraba al otro lado del pa... en esa primera expedición convencieron a muchas instalaciones de unirse a l... trabajo se vio truncado debido a que Amelie y su grupo fueron capturados... organización separatista que no está de acuerdo con la reconexión y unificaci... motivo, Amelie vuelve a pedirle a Sam que los ayude a continuar con su comet... argumentando que no es asunto suyo y que no tiene nada que ver con Bridges y... existe. Luego de su negativa, Sam vuelve a su dormitorio para descansar. L... encuentra” con Sam y le recuerda todo el cariño mutuo que se tienen. Finalmen... una promesa que hizo él a ella cuando era niño: que haría cualquier cosa por su
Encuentro con el mentor	Al despertar, Sam decide que ayudará a Bridges a reconectar el país. Para log... entregan a Sam un conjunto de herramientas, entre las cuales se haya el BB co... antes fuera del incinerador. Sam, sin embargo, recibe una advertencia de Dea...

	<p>(los BB son bebés no nacidos que están encapsulados en un útero artificial, o en estado terminal de alguna enfermedad o con muerte cerebral, lo que los coloca entre la vida y la muerte) es necesario que Sam tenga siempre presente que se trata de un ser humano. Por tal motivo, no puede apegarse emocionalmente al BB. Con la guía de Die-hardman, Sam comienza el viaje para conectar las ciudades nodo, como Demens.</p>
<p>La travesía del primer umbral.</p>	<p>El primer objetivo importante que Die-hardman impone a Sam es la conexión con el mundo. Cuando Sam logra la conexión, Die-hardman le da la instrucción a Sam de tomar un barco -una mensajería privada- con destino hacia Lake Knot City. No obstante, antes de salir de los Homo Demens y responsable del vacío creado en Central Knot City, se enfrenta a un enemigo que parece tener la capacidad de controlar a los BT, invoca a una criatura con forma de alquitrán. Durante la batalla, Sam se da cuenta que su propia sangre es capaz de controlar a los BT. Deadman le advierte a Sam que tenga cuidado de esto, pues el uso excesivo de esta habilidad, por la falta de bolsas de sangre para hacer transfusiones, podrían provocarle una aneurisma. Después de su primera prueba, Sam, junto con Fragile, la propietaria de Fragile Express, se dirige al país para continuar con las conexiones.</p>
<p>Retos, relaciones y pruebas</p>	<p>Cuando Sam llega a Lake Knot City, Die-hardman le da instrucciones a Sam para las pruebas importantes de la segunda parte del trayecto. En esta parte del camino, Sam encuentra preparacionistas -personas que viven refugiadas- de unirse a la UCA. Así mismo enfrenta obstáculos: zonas plagadas de BT, campamentos de MULAS (enemigos no letales para Sam) y campamentos de Homo Demens (enemigos letales que buscan matar a Sam).</p>

	<p>sucedan algunos eventos importantes. Primero, Die-hardman le pide que prepare a las preparacionistas -personas que viven refugiadas- de unirse a la red, sin embargo, esto no sucede en la reunificación. Otros advierten a Sam que no trabaje con Fragile Express, ya que ella fue responsable de ataques que destruyeron a dos ciudades, y que ella estaba aliada con los Homines. Fragile le informa a Sam que en realidad fue engañada por Higgs, por lo que tiene que ir a buscarlo y vengarse de él. Al conectar South Knot City, Sam es arrastrado por una tormenta eléctrica y lucha con un guerrero misterioso que resulta ser aquel hombre que ve durante los ataques con el BB. Así mismo, acude con Mama y la ayuda a reencontrarse con Lockman y encontrar un dispositivo capaz de conectar las terminales a la red. En ese reencuentro, Mama le informa a Sam que su BB está fallando debido a que está tomando conciencia de sí mismo como un humano, por lo que Deadman se lo lleva para restaurarlo. Además, Deadman revela sus sospechas sobre Die-hardman y su papel con el experimento de los BB. Cuando Deadman devuelve a Sam el BB, ambos son atrapados por una tormenta y nuevamente viajan al pasado. De nueva cuenta encuentran al guerrero misterioso y Sam lucha con él. Sam lleva el cadáver de Mama a Heartman, ya que, por alguna extraña razón, su BB interfiere con el proceso de necrosis -momento en el que el cadáver se convierte en BT-. Heartman le ayuda a conectar a algunos compañeros de la zona para que lo auxilién, y a su regreso, Heartman encuentra junto con el cadáver, había un cordón umbilical intacto que, al parecer, pertenecía a Mama. Esto sugiere a Sam que era posible que se encontraran en medio de una extensión más allá del tiempo, no solamente era el principio. Así mismo, Heartman le da información a Sam sobre el experimento.</p>
--	---

	<p>pertenecía a una Entidad de Extinción (abreviado EE), lo que levanta las sospechas de que en realidad una EE. Con toda esta información, Sam continúa hacia el último tramo.</p>
<p>La aproximación a la caverna más profunda</p>	<p>Die-hardman le pide a Sam que acuda al último punto: un cinturón de alquitrán. Sam debe invocar un BT similar a una ballena. Una de las científicas que Heartman pide a Sam que se acerque a este último que cada que una BT toma una forma monstruosa, se hace una ballena enorme de la cual emergen edificios de los tiempos anteriores al Death Stranding. Sam debe, en forma de ballena, cruzar el cinturón de alquitrán trepando y corriendo por los edificios para esquivar los ataques de la ballena para lograrlo. Cuando logra cruzar, y conectar con Higgs, invoca nuevamente a una BT con forma de humanoide gigante. Durante la batalla, que, aunque él sea vencido, la extinción será inevitable. Cuando Sam vence al humanoide, rescata a Amelie y escapa con ella hacia La Playa.</p>
<p>La gran prueba</p>	<p>Sam debe rescatar a Amelie de Higgs, y para lograrlo pide la ayuda de Fragile, quien puede viajar entre las playas y teletransportarse por el mundo. Las playas son el limbo que se crea entre el lugar donde se origina el quiralio, un elemento importante de la vida en el Death Stranding, el paso del tiempo no ocurre. Si una persona muere en la playa, no habrá retorno. Sam debe ser un repatriado y puede volver a la vida, si llegara a ser vencido por Higgs no habría retorno. En la batalla, Higgs, quien está armado con un rifle de asalto, dispara a Sam para alejarlo. Sam acude a la lucha desarmado y solo con una cuerda, halla la manera de acercarse a Higgs. Después de una ardua lucha, Sam logra vencer a Higgs y liberar a Amelie. Fragile, quien estaba escondido, encontraban, logra por fin cumplir el cometido de vengarse de Higgs. Tras esto, Sam se va de él.</p>

<p>La odisea</p>	<p>Luego de que Sam logra rescatar a su hermana, ambos corren por la orilla de la playa. Clifford Unger comienza a comportarse de forma extraña y le pide a Sam que espere mientras él va a buscar algo. Sin embargo, sube detrás de ella. A lo lejos, Die-hardman y Bridget Strand discuten sobre el plan de escape de que para ellos no habría perdón. Tras ello, del mar emerge Clifford Unger, quien se enfrenta con quien Sam ha luchado cada vez que vuelve al pasado. Die-hardman se arroja al agua apuntando con su arma a Die-hardman y a Bridget Strand, vuelve a preguntar por Amelie. En ese momento, Bridget apunta hacia la colina donde se encuentran Sam y Amelie. El plan de escape de Clifford éste termina siendo rescatado por Deadman, quien lo lleva al mundo real.</p>
<p>El camino de regreso</p>	<p>A su regreso, Deadman le informa a Sam sobre la desaparición de Die-hardman y que el problema debe resolverse: rescatar nuevamente a Amelie y detener la Sexta Extinción. Hacia el pasado, Die-hardman habían resuelto que Higgs era quien controlaba a Unger para intentar escapar, pero ahora se teorizaba que Unger era el artífice de todo lo sucedido con Higgs y que él era el culpable. Por ello, Deadman, Lockne y Heartman parten hacia Capital Knot City con la intención de rescatar a Amelie debido a la cantidad de veces que se ella se teletransportó en tan poco tiempo, por lo que él debe recorrer todo el camino de regreso a Lake Knot City, una tormenta vuelve a hacerse presente y ésta transporta a Sam de vuelta al mundo real. Tras enfrentarse por última vez, Sam vence a Clifford Unger y éste último por no querer hacerle daño, simplemente quiere a su BB de vuelta. Sam, a pesar de que en el mundo real tiene una conexión emocional con Low -así nombró a su BB-, acepta regresarle a Clifford a cambio de su conexión devuelta, regala a Sam un collar y se despide de él dándole un abrazo. Una vez en el mundo real se encuentra con un holograma de Deadman en Port Knot City. Deadman le mu</p>

	<p>Die-hardman dejó en caso de desaparecer, y en ella señala que nunca nadie había sabido quién era, y que la única manera en la que habían interactuado con ella es a través de él mismo, confesó que Bridget Strand nunca pudo tener hijos, por lo tanto, Amelie y Fragile, quien aparece luego del mensaje de Die-hardman, revela que Higgs, a través de Amelie quien estaba detrás de los vacíos, los Homo Demens, y el plan de extinción. Después de esto, Sam continúa con su viaje de retorno, donde lucha con algunos BT antes de llegar a la playa.</p>
<p>La resurrección</p>	<p>Sam decide acudir él solo a la playa de Amelie para tratar de convencerla de detener la extinción. Con el esfuerzo, Fragile ayuda a transportar a Sam a la playa donde Sam y Amelie se encuentran. Amelie confiesa que, en realidad, ella es Bridget Strand y que ambas son la Entidad de la Extinción que debe culminar su cometido. Sin embargo, ella ofrece a Sam dos opciones: quedarse en la playa o desconectar a la EE de la playa y detener la extinción. Amelie, además, le dice a Sam que ella es el tiempo y el espacio que todo lo controla, por lo que nada puede hacerla morir. En esta situación, Sam decide detener a Amelie dejando a un lado un arma que él había traído, recordándole los buenos momentos que pasaron juntos cuando él era pequeño. Después de esto, Sam sale fuera de la playa para evitar que muera, desconectando así a la EE de la playa y evitando una explosión masiva que termina con la vida de Amelie.</p>
<p>El retorno con el elixir</p>	<p>Cuando Sam evita la extinción, termina atrapado en su propia playa, sin saber cómo salir de su estancia, tiene visiones de Amelie revelando todos sus secretos: Bridget Strand tuvo 10 años de cáncer uterino, sin embargo, su alma se quedó atrapada en la playa y su cuerpo se fue de "ir al otro mundo". Esta es la razón por la que Amelie siempre se vio como una entidad final, Amelie le dice a Sam que debe regresar al mundo real.</p>

En este resumen se engloban todos los elementos de El Viaje Del Héroe en Death Strand concluye ahí. En el siguiente cuadro se realizará, pues, un resumen del epílogo del juego, donde se cierra la historia del personaje principal.

Tras la muerte de Bridget Strand, Die-hardman se convierte en el nuevo presidente de la UCA. Al finalizar su discurso, le confiesa a Sam su más grande pesar: la culpa que siente al traicionar a su comandante y amigo, Clifford Strand. Al terminar su plática, Deadman le informa a Sam que Low, su BB ha muerto, por lo que le da la orden de llevarlo al mismo al incinerador. Para ello, Deadman desconecta el brazalete de identificación de Sam, pues la acción es considerada como ilegal. Sam, entonces, lleva a Low al incinerador, pero antes de meterlo al fuego, realiza un flashback a tener un nuevo flashback sobre los últimos momentos de Clifford Unger. Con ayuda de su amigo John -Dylan, realiza un plan para escapar de las instalaciones con su bebé. Para ello, asesina a su esposa, quien tenía muerte cerebral. Para escapar, sin embargo, es interceptado por agentes de Bridges. Tras un nuevo intento de fuga, y ya herido, Clifford es llevado a la habitación donde está su esposa muerta. Sam, quien mira toda la escena como una especie de fantasma, huye con el bebé a los agentes cuando logran entrar. Tras esta acción, el tiempo se detiene y Clifford habla con Sam. Entonces Clifford revela que su padre biológico es Clifford Unger. Bridget, quien llegó a la habitación donde se encontraba Clifford, intenta quitarle el BB a Unger y lo asesinará, pero él se resistió hasta que Bridget tomó la mano de John, apuñalándolo. Sin embargo, dio también al BB que Clifford tenía sobre sus brazos. En la playa, Amelie, sabiendo la importancia

sanó la herida y lo devolvió a la vida, convirtiéndolo en un repatriado. Luego de esa revelación, Sam, en ve
brazales para evitar ser localizado por Bridges. En un último esfuerzo, Sam intenta despertar a Low. Al fin