



Estudios  
**HUMANÍSTICOS**  
De La Cultura



**Editorial**

García Hernández

**Reseña**

Evangelista Ávila

**Miscelánea**

Cháidez Leos

**Galería**

Jaramillo

Sierra Olivares

Tapias Rubiano

Torres Ordóñez

**Creación**

Acevedo Merlano

Murillo Rincón

Pérez Ortiz

Ramírez Mendoza

Tavarez Chacón

**Portada**

Ramos Bustillos

**Industria cultural del entretenimiento:  
manga, anime, series, videojuegos, otros**

López Ledezma  
López Delacruz  
Ponce Díaz  
Lon Roca

Castro y Tavarez  
Erivez Chaparro  
Herendira Aguilar  
Calderón Ayala

**Artículos**  
Treviño y Salinas  
Pacheco Macías

Guzmán-Viloria *et al*  
Loera y Téllez  
Camacho Gámez  
Treviño Aldape

Murillo Rincón  
Reyes Rodríguez  
Flores Pérez  
Núñez Ruiz

**Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades** (Año 4, No. 8, julio-diciembre de 2023) es una publicación semestral editada por el Cuerpo Académico Estudios Humanísticos de la Cultura 138, Secretaría de Investigación y Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua (Rúa de las Humanidades S/N, Ciudad Universitaria, 31203 Chihuahua, Chih. C.P. 31130 <http://www.uach.mx>). Director: Iram Isaí Evangelista Ávila. Responsable de la última actualización de este número: Cuerpo Académico Estudios Humanísticos de la Cultura 138, Iram Isaí Evangelista Ávila. (Secretaría de Investigación y Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua Rúa de las Humanidades S/N, Ciudad Universitaria, 31203 Chihuahua, Chih. C.P. 31130).

Todos los contenidos de **Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades** se publican bajo una licencia de uso no exclusiva, firmada por los autores, para editar, reproducir, comunicar y publicar las obras, sin fines lucrativos, sin restricción territorial, durante un tiempo indefinido y exento de cargos o regalías, a través de la difusión electrónica de la revista Leteo. Los autores conservan todos los derechos morales y patrimoniales sobre su obra, únicamente ceden a la revista Leteo el derecho a la primera publicación de estos. Puesto que ésta es una publicación de acceso abierto, los lectores de Leteo tienen autorización de reproducir total o parcialmente su contenido siempre y cuando proporcionen adecuadamente el crédito a los autores correspondientes y a la revista misma. La revista Leteo se compromete a no hacer uso comercial de los textos que recibe, como lo establece esta licencia. Leteo: revista de investigación y producción en humanidades, se encuentra en Latindex (Directorio), ROAD, Google académico.



**Créditos de la imagen de portada:** Para el diseño de portada se hace uso de la obra pictórica de Andrea Ramos Bustillos, séptimo semestre, Licenciatura en Letras Españolas, UACH. El equipo de la revista Leteo ha añadido la información necesaria para dar reconocimiento a todos los participantes de la misma, sin embargo, la obra de la autora se puede encontrar íntegra en el cuerpo de la revista.

**Contacto general de la revista:** [revista\\_leteo@uach.mx](mailto:revista_leteo@uach.mx)



## **Directorio rectoría**

M.I.D. Luis Rivera Campos

Rector

## **Directorio facultad de filosofía y letras**

Dr. Javier Contreras Orozco

Director

Dr. Jorge Alan Flores Flores

Secretaría de investigación y posgrado

M.E.S. Mónica Guevara Torres

Secretaría académica

Lic. Berenice León Galindo

Secretaría de extensión y difusión

## Comité editorial

Director

**Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila**

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de Filosofía

**Dr. José Luis Evangelista Ávila**

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de traducción y traductología

**Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete**

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua

## Comité de redacción

**Osmar Isay Urías Flores**

Estudiante del primer semestre de la Maestría en Investigación Humanística

**Joel Alonso Luna Mendoza**

Estudiante del tercer semestre del Doctorado en Educación, Artes y Humanidades, UACH

**Editores del número especial:**

“Industrias culturales del entretenimiento: manga, anime, series, videojuegos, otros”

Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila

Cuerpo académico “Estudios humanísticos de la cultura”, Facultad de Filosofía y Letras, UACH

Mg. Sc. Alvaro Alfonso Acevedo Merlano

Director del grupo de investigación Community, Universidad de la Costa, Colombia

Dr. José Alejandro García Hernández

Cuerpo académico “Estudios humanísticos de la cultura”, Facultad de Filosofía y Letras, UACH

# Contenido

<b>Editorial.....</b>	<b>9</b>
José Alejandro García Hernández	

## *Artículos*

<b>La empatía según Edith Stein, los streamers y los vtubers. Empathy according to Edith Stein, streamers and vtubers.....</b>	<b>12</b>
Mario López Ledezma	
<b>Expansión transmedia desde los videojuegos: el caso de Uncharted.....</b>	<b>22</b>
Santiago López Delacruz	
<b>Comunidad y memoria: Testimonios en torno a la masificación, restauración y preservación de los videojuegos arcade en México. La labor de Artemio Urbina y Arcades.mx.....</b>	<b>31</b>
Romano Ponce Díaz	
<b>Las nuevas experiencias narrativas del cine digital dentro de la pantalla global The new narrative experiences of digital cinema on the global screen.....</b>	<b>41</b>
Nuria Lon Roca	
<b>Entre titanes y humanos: libertad y anarquía en “De parte de tu yo de hace 2000 años” del anime Shingeki No Kyojin; un enfoque filosófico.....</b>	<b>48</b>
Omar Alonso Castro Romano y Gloria Elena Tavarez Chacón	
<b>“¿De eso se trata la Historia, Jack!” Metal Gear Solid 2 y la Filosofía de la Historia.....</b>	<b>61</b>
Kevin Erives Chaparro	
<b>Un viaje atractivo hacia la ciencia: análisis de la serie de televisión The Big Bang Theory desde los imaginarios sociales.....</b>	<b>75</b>
Norma Natividad Herendira Aguilar y Julio Cuevas Romo	
<b>La monetización cultural por la industria lúdica, el lado oscuro de <i>Dungeons &amp; Dragons</i>.....</b>	<b>85</b>
Daniel E. Calderón Ayala	

<b>De la mirada al control masculino: Lecturas de videojugadores hombres millennials regiomontanos sobre personajes femeninos de videojuegos.....</b>	<b>94</b>
Raul Alejandro Treviño González y Daniel Eugenio Salinas Lara	
<b>Armas en <i>Fire Emblem: Three Houses</i>: un análisis histórico.....</b>	<b>107</b>
Héctor Leonardo Pacheco Macías	
<b>Estudio del estereotipo del aficionado al <i>anime</i> como alguien introvertido y neurótico en una muestra de estudiantes universitarios de Cartagena de Indias (Colombia).....</b>	<b>116</b>
Lina Guzmán-Viloria <i>et al</i>	
<b>El estigma social sobre el corrido de narcotráfico a través del meme.....</b>	<b>129</b>
Henry Harley Tellez y Nereida Loera Salcedo	
<b>Crítica interamericana a la idea de <i>imperio</i> desde una aproximación filosófica a los estudios del videojuego.....</b>	<b>151</b>
César Antonio Camacho Gámez	
<b>Crónica de una topomorfogénesis forjada desde Minecraft.....</b>	<b>164</b>
Abiel Treviño Aldape	
<b>Hibridación de formatos y géneros televisivos: análisis crítico de la serie <i>La Casa de las Flores</i>.....</b>	<b>175</b>
Yair Alfonso Murillo Rincón	
<b>La comunidad Geek de Ciudad Juárez: el Bazar otaku.....</b>	<b>184</b>
Guillermo Ignacio Reyes Rodríguez	
<b>Transición filosófica de <i>La Princesa Mononoke</i>: Breve análisis del pesimismo.....</b>	<b>192</b>
Ruth Dibely Flores Pérez	
<b>Transdigitalidad o cómo el soporte digital transforma la narración de la realidad .....</b>	<b>197</b>
David Núñez Ruiz	

## ***Miscelánea***

<b>El Burnout como síndrome social del siglo XXI en Byung-Chul Han.....</b>	<b>209</b>
Luis Enrique Cháidez Leos	

## ***Galería***

<b>Alice</b> .....	227
Andrea Ramos Bustillos	
<b>Cyber draw</b> .....	219
Andrea Ramos Bustillos	
<b>Nostálgica Matilda</b> .....	221
Eva Cristina Jaramillo Aguado	
<b>Dazai</b> .....	223
Sihara Elena Sierra Olivares	
<b>La tinta y el Mono</b> .....	225
Manuel Tapias Rubiano	
<b>“Busco el día en el que la gente no sea juzgada por el color de su piel, sino por el contenido de su carácter”</b> .....	227
Manuel Tapias Rubiano	
<b>Mojito cubano 001</b> .....	229
Angela Torres Ordoñez	

## ***Creación***

<b>Un funeral para las hormigas</b> .....	232
Gloria Elena Tavarez Chacón	
<b>Historia en un fruver de Madrid</b> .....	235
Yair Alfonso Murillo Rincón	
<b>De tajo</b> .....	237
José Oswaldo Ramírez Mendoza	
<b>Colapso de follaje y Espejo de risa</b> .....	239
Leslie Aleida Pérez Ortiz	
<b>Clico octagonal</b> .....	240
Álvaro Alfonso Acevedo Merlano	

## *Reseña*

<b>Minificciones: Zombies letrantes. Los muertos-vivientes de la literatura, de José Antonio García Pérez.....</b>	<b>244</b>
Iram Isáí Evangelista Ávila	

---

Leteo, noviembre de 2023

## **Editorial**

**Por: José Alejandro García Hernández**

¡Quién imaginaría que la pareja de San Valentín ideal de Luke Skywalker sería Jabba the Hutt!<sup>1</sup> Asimismo, decir que Jill Valentine jugó *Resident Evil 3* caracterizada como Jill Valentine y controlando a su propio personaje, Jill Valentine<sup>2</sup>, en el aniversario de la famosa saga, resultaría bastante confuso tres décadas atrás. También, afirmar que Otto Octavius no hablaba solamente con Peter Parker cuando expresó “*Ya creciste. ¿Cómo te ha ido?*”, sino con toda una generación que lo vio en pantalla grande allá por el 2004<sup>3</sup> y que ahora cuenta con responsabilidades de la vida adulta. Estas narrativas son un ejemplo de la transmedia, fenómeno cultural que rompe la frontera entre el canon y permite a la afición formar parte del universo de ficción.

La cultura pop es digna de discutirse críticamente desde la academia, y en el presente número de *Leteo. Revista de Investigación y Producción en Humanidades*, se proporciona el portal donde investigadores nacionales e internacionales presentan los resultados de las representaciones cotidianas que influyen en el pensamiento contemporáneo.

El Dossier se enorgullece en presentar un número dedicado a los elementos culturales que conforman las referencias populares, contenidos a los cuales se tienen acceso desde los dispositivos móviles en cualquier localidad y que son aprehendidas por las diversas personalidades. El catálogo de artículos versa desde la revisión humanística de videojuegos, *Anime*, *Media*, series de *streaming* y se traslada hacia la investigación de campo en espacios sociales.

En el reino del videojuego se presentan resultados sobre la convergencia mediática en *Uncharted*, cuestionamientos filosóficos de la Historia a partir de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la implementación de *Minecraft* en el desarrollo urbano, la deconstrucción de videojugadores varones y la evolución ideológica y narrativa de personajes femeninos en los videojuegos, el análisis histórico sobre el armamento en *Fire Emblem: Three Houses*, la crítica a la genealogía imperial en

1 Mark Hamill, actor que representa a Luke Skywalker en la franquicia *Star Wars*, es reconocido también por ser una personalidad activa en *Twitter*. Recientemente en su cuenta, jugando con una aplicación que selecciona su *Valentine* ideal en el universo de la saga, compartió el extraño emparejamiento, al haber resultado su antagonista del episodio VI, Jabba the Hutt.

2 Sasha Zotova es la modelo rusa que participó como molde para personificar a la protagonista de *Resident Evil 3* Remake, Jill Valentine. Al declararse fan de la saga, compartió en su canal de *Youtube* un *live* donde jugó la aclamada entrega durante el aniversario de la misma y disfrazada como su propio personaje, generando una gran aceptación por la afición.

3 El filme del 2021 *Spiderman: No Way Home*, generó expectativa por parte de la afición al especular que los personajes y actores de la trilogía *Spiderman* (2002-2007) y *The Amazing Spiderman* (2012-2014) aparecerían en la reciente entrega, lo cual representó un hito en la narrativa de superhéroes, pues conectó tres generaciones, además de presentarse mediáticamente la participación de seguidores al sugerir el retorno de los actores de las primeras entregas en la última trilogía. El resultado fue un éxito que causó conmoción en quienes pasaron su juventud en la primera década del 2000.

---

los juegos *Resident Evil 6*, *Dishonored* y *Max Payne 3* desde una perspectiva interamericana.

En la región Anime se encuentra la representación del anarquismo a partir de la figura de Eren en *Shingeki No Kyojin* y el cuestionamiento existencial de la libertad, así como la transición ecología-ecosofía, el pesimismo, y las relaciones de poder manifestadas en la obra *La Princesa Mononoke*.

En la tierra de las representaciones se habla del lado oscuro de *Dungeons & Dragons* y su paulatina monetización, el legado cultural de las salas *Arcades*, la nueva realidad de la cultura audiovisual, la relación digital entre *La Historia Interminable* y los actuales navegadores *GPS*, así como la Empatía en *Streamers* y *Vtubers*.

En la zona *display* se realiza un viaje atractivo hacia la ciencia por medio del análisis de la serie de televisión *The Big Bang Theory* desde los imaginarios sociales; así como la Hibridación de formatos y géneros televisivos: a partir de la serie *La Casa de las Flores*.

Para terminar el recorrido, se presenta el estigma creado alrededor del corrido de narcotráfico y sus variantes discursivas, expresadas por medio de los memes de internet, el estudio del estereotipo del aficionado al anime como alguien introvertido y neurótico, la ritualidad en el espacio y las expresiones corporizadas en el Bazar Otaku, para regresar a la realidad y referir al Burnout como síndrome social del siglo XXI.

La Era Transmedia ha llegado, y con ello, la participación de la comunidad *fandom* dentro de los fenómenos de la cultura pop, el espacio donde la realidad forma parte también de la ficción. El número fue coordinado por el Maestro Álvaro Alfonso Acevedo Medrano, de la Universidad de la Costa, Colombia; el Doctor José Alejandro García Hernández, UACH; y el Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila, UACH.

# Artículos

---



REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES

Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades. Volumen 4, No. 8, julio-diciembre de 2023.

**La empatía según Edith Stein, los *streamers* y los *vtubers*.  
Empathy according to Edith Stein, *streamers* and *vtubers***

**Mario López Ledezma**

Licenciatura en Filosofía, UACH.

[zero.mario.lopez@gmail.com](mailto:zero.mario.lopez@gmail.com)

Artículo recibido: 21/07/2023

Artículo aceptado: 03/10/2023

**Resumen**

A partir de los nuevos medios y tecnologías del entretenimiento generadas por plataformas de *streaming*, así como de las investigaciones fenomenológicas de Edith Stein, se busca aplicar el concepto de empatía, de la obra *Sobre la empatía*, a las relaciones en línea con *streamers* y *vtubers*. De este modo, se busca discutir, fenomenológicamente hablando, cómo son posibles las acciones empáticas durante las interacciones por internet. Esto con el fin de identificar los límites de la empatía según Stein por un lado, y reconocer las posibilidades interpersonales creadas por la interacción en línea. Para ello se analizará la obra de Stein y se caracterizará el concepto de empatía, sus límites y sus posibilidades. Después, se indaga en las particularidades de los medios de *streaming* y su conexión con el fenómeno de las relaciones parasociales. Por último, se contrastará la teoría de Stein con las relaciones en línea y, a partir de ello, indicar de qué modo y en qué medida se generan actos empáticos en estas interacciones. Lo cual permitirá, por un lado, descubrir los nuevos límites de la empatía generados por la tecnología, y por otro lado, plantear que los nuevos medios de entretenimiento son una fuente legítima para las vivencias empáticas. Palabras clave: *Live-streaming*, *Streamers*, *Vtubers*, Empatía, Edith Stein, Fenomenología

**Abstract**

This work seeks to approach the new media and technologies generated by *streaming* platforms, as well as the phenomenological research by Edith Sten. Parting from the concept of empathy, found in *On the problem of Empathy*, this paper applies the concept to the online relationships amongst *streamers* and *vtubers*. It is sought to discuss, in phenomenological terms, how is it possible to find empathetic online interactions. The main focus will be to find the limits of empathy, according to Stein, as well as to recognize the interpersonal possibilities for online interactions. For this approach Stein's work will be analyzed in order to characterize the concept of empathy along with its limits and possibilities, after doing so we will dive into the particularities of the *streaming* media and its connection to the phenomenon of parasocial relationships. Lastly Stein's theory will be contrasted with the online relationships, and, from this, it will indicate the way, and the rate, empathetic acts are developed during such interactions. The later will allow to discover the new limits for empathy that are generated through technology, as well as to propose that the new entertainment media is a legitimate source for empathetic experiences. Keywords: *Live-streaming*, *Streamers*, *Vtubers*, Empathy, Edith Stein, Phenomenology

---

---

## Introducción

Dentro de la filosofía, las relaciones emocionales e interpersonales suelen ser dejadas de lado para enfocarse en aspectos racionales. No obstante, existen pensadores y pensadoras que han resaltado por poner una especial atención en las posibilidades de la sensibilidad humana. Algunos de los ejemplos notables se encuentran en la fenomenología, que parte de la vivencia humana como fuente de conocimiento esencial; en específico, se debe hablar de Edith Stein. Si bien su pensamiento tuvo diferentes etapas y cambios a lo largo de su vida, su etapa fenomenológica es una de las que todavía llama más la atención. Sobre todo, su tesis de doctorado *Sobre el problema de la empatía*, donde parte del método fenomenológico de Husserl, pero sale de la constitución del yo puro, para adentrarse en la constitución del mundo intersubjetivo mediante el concepto clave de la empatía. Si bien estos intentos por entender la empatía son de gran valía, también es necesario admitir que, con el paso del tiempo, estos han quedado cortos, pues la tecnología ha cambiado de manera drástica el modo en el que las personas se relacionan unas con las otras. De esta manera, es pertinente retomar estas reflexiones y aplicarlas a nuevas formas de interacción.

En la actualidad, el internet es la tecnología que más ha revolucionado las formas en que las relaciones interpersonales son llevadas a cabo; pues no solo puede llegar a conectar a personas a miles de kilómetros de distancia y a tiempo real, sino que también ha creado la posibilidad de interactuar con otros sin necesidad de enfrentarse cara a cara. Entre las distintas herramientas y medios que provee el internet, uno que sobresale del resto son las prácticas de *live streaming* (de transmisión en directo), en específico, las figuras de los *streamers* o *vtubers*, es decir, personas que se dedican a generar transmisiones en directo, usualmente mediante una grabación de sí mismos, como una forma de entretenimiento interactivo en línea. Estas prácticas han sido estudiadas desde enfoques sociológicos y psicológicos, pues es notable que generan relaciones de tipo parasocial, es decir, interacciones unidireccionales con figuras mediáticas. Fenómenos que se vuelven todavía más interesantes si se considera la existencia de los *Virtual Youtubers (Vtubers)*, pues en estos la persona no presenta una grabación de sí misma, sino un avatar virtual mediante el cual interactúa con los usuarios, sin que por ello las relaciones sean menos complejas. No obstante, incidencias como estas no han sido suficientemente tomadas en cuenta dentro de las esferas de reflexión filosófica.

La presente investigación, entonces, busca adentrarse en este hueco, al aplicar el concepto de empatía, a partir de la obra *Sobre el problema de la empatía* de Edith Stein, en las prácticas de *streamers* y *vtubers*, con el fin de identificar las particularidades de estos fenómenos, por un lado, y de profundizar en las posibilidades y límites de la empatía por otro. Para ello se analizará la obra de Stein y se caracterizará el concepto de empatía, sus límites y sus posibilidades. Después, se profundizará en las características del *streaming* y las figuras de los *streamers*, así como en el tipo de relaciones que estos generan. Luego, se procederá a aplicar el concepto de empatía en el *streaming*, para con ello dar cuenta de cómo se presentan los actos empáticos durante las interacciones en línea. Lo cual permitirá concluir que, al igual que en las relaciones parasociales, la empatía es, sobre todo, unidireccional. Asimismo, se argumentará que el uso de avatares virtuales no es, de manera necesaria, un impedimento de la empatía, pero las interacciones a través de texto sí lo son.

### La empatía según Edith Stein

Stein inicia su examen de la empatía siguiendo el método fenomenológico de Husserl, a partir de ello, lo primero en lo que la autora repara es que el otro se presenta a nosotros a partir de su cuerpo. Empero, resalta la autora, la empatía no se encuentra en reconocer el otro como un objeto en el espacio, sino como un sujeto con sus propias vivencias. Es por ello que se tiene que distinguir entre dos aspectos, el cuerpo físico (*körper*) y el cuerpo vivo (*leib*). El primero, como explica García Rojo,

---

consiste solo en el aspecto material, perceptible y aprehensible del otro, el cual posee características sensoriales como textura, olor, color, etc (García, 403). Lo que distingue esta masa corpórea del cuerpo vivo, es que este último se encuentra animado y se le supone como portador de sensaciones (405), ajenas a las propias. Ahora bien, se debe aclarar, como afirma García, que “La distinción corporal aquí traída no deja de ser un recurso epistemológico, pero que no debería afectar a la percepción unitaria propia y a la de nuestros semejantes” (406). De modo que, en la relación con los otros, se percibe el cuerpo físico en conjunto con el cuerpo vivo, pues el cuerpo está animado y posee sensaciones, pero estas son mostradas debido a que hay un cuerpo físico que puede expresar la vivencia del sujeto.

Es a partir de la distinción entre cuerpo físico y vivo que se puede entender la empatía, pues si alguien se acerca con el ceño fruncido y una gran mueca, no solo se nota los músculos tensados del cuerpo físico, sino también el dolor o tristeza que motiva dicha expresión, propia del cuerpo vivo. La empatía, entonces, consistiría en esta posibilidad de notar el sentir ajeno, sin embargo, es todavía necesario indagar en qué se caracteriza este “notar”.

Stein diferencia entre los actos originarios y no-originarios de la conciencia. Por un lado, “Originarias son todas las vivencias propias presentes como tales [...]. Pero no todas las vivencias están dándose originariamente, no todas son originarias según su contenido. El recuerdo, la espera, la fantasía, tienen su objeto no como propiamente presente ante sí, sino que sólo lo presentifican” (Stein, 23). De este modo, el sentirse triste o enojado ante una situación presente, constituye una experiencia originaria en tanto su darse (pues ocurre en el aquí y el ahora), como su contenido (pues la tristeza o enojo se vivencian en el momento). Lo peculiar se encuentra en actos de la conciencia como el recuerdo, la espera, la fantasía y la empatía, pues bien todos son diferentes, pero coinciden en que su darse o su contenido son no-originarios.

Cuando se recuerda una situación alegre o frustrante del pasado, el recuerdo es originario en cuanto la memoria está “presente” ante la conciencia, pero la alegría o frustración recordada es no-originaria, pues no se encuentra en el aquí y el ahora; es por ello que se puede recordar con tristeza una situación alegre o viceversa. La espera, admite Stein, es similar al recuerdo en este aspecto (25). La fantasía, en cambio, es originaria en cuanto la vivencia de tener la cabeza en las nubes está “dándose”, pero la experiencia imaginada es no-originaria (25); lo que la distingue del recuerdo es que lo fantaseado no es una vivencia real del pasado. Por último, la empatía es igual en cuanto que es una vivencia originaria con un contenido no-originario, empero, añade Stein: “el sujeto de la vivencia empatizada -y ésta es la novedad fundamental frente al recuerdo, la espera, la fantasía de las propias vivencias- no es el mismo que realiza la empatía, sino otro.” (27). De este modo, la tristeza es originaria para el otro, pero es no-originaria para el observador, el cual no obstante, aprehende la tristeza ajena. Es por ello que Stein añade que la empatía entra dentro otra categoría nueva, la de “co-originalidad”, pues implica la existencia del otro en conjunto con el yo propio, lo cual permite ver al otro como algo más que un cuerpo físico, sino también como un cuerpo vivo.

Si bien ya se ha caracterizado el concepto de la empatía, todavía se puede confundir con otros actos de la conciencia similares. El primero de ellos es el cosentir, este se le podría considerar más como sentir lo que siente el otro por algo; por ejemplo, alegrarse porque un amigo tuvo éxito en un examen difícil, mientras que la empatía sería aprehender la alegría que el amigo siente (30-31). A esto se le añade que la alegría del consentir puede ser mayor o menor a la del amigo, pero la alegría empatizada es, por definición, igual a la ajena. Asimismo, ambos actos de la conciencia se distinguen del “sentir a una”, la cual Celedón explica cómo: “En este caso lo preponderante es el sentimiento mismo, por sobre las individualidades de los demás. Sin perder de vista lo que siento, formo parte, de un ‘nosotros’. Que logra unir, y

---

difuminar la sensación no originaria y crear un denominador común que enriquece el propio vivenciar.” (Celedón, 37). De modo que el sentir a una es más propio de experiencias colectivas.

Ahora bien, queda preguntar por los límites de la empatía. Si bien Stein no es explícita al respecto, pues no es parte de sus objetivos, es posible extraer conclusiones a partir de su obra. Por un lado, la autora resalta la importancia del cuerpo físico, con las expresiones que puede generar, como medio para lograr la empatía; pues el cuerpo físico es el acceso hacia el cuerpo vivo y la realidad psíquica del otro (Stein, 103). No obstante, este cuerpo físico no tiene porqué ser humano, bien es posible empatizar con animales u otros seres. Más Stein pone límites claros en este punto, por un lado, el cuerpo debe ser un cuerpo vivo (*ergo*, uno animado) y, por otro lado, la empatía es posible en tanto exista cierta antropologización o mientras se presente un *typos* humano (77); entre menos humano menos se puede empatizar.

Si la empatía no se puede pensar sin la existencia del cuerpo vivo, entonces es pertinente preguntar qué ocurre cuando se lee una novela, una carta, o un testimonio que provoca una profunda respuesta emocional. Si bien también es una pregunta algo secundaria dentro del texto de Stein, existen algunos rasgos a considerar. La autora reconoce que la ficción puede provocar fuertes sentimientos, los cuales son reales y presentes. Asimismo, reconoce que es posible identificarse con personajes ficticios y tomar como propios sus sentimientos, no obstante, la identificación con el personaje sería un engaño; aun si lo sentido no lo es (Stein, 43). A esto se le añade, como bien afirma Infante del Rosal, que a pesar de estar tan cautivado por una ficción que se siente como si los personajes estuvieran en realidad vivos, estos serían cuerpos vivos inauténticos según Stein (Rosal, 153-152). En efecto, el otro con el que se empatiza no existiría en realidad, por lo que no habría ninguna co-originalidad.

En lo que respecta al lenguaje, Stein también reconoce que la palabra puede ocasionar intensas sensaciones, no obstante, en lo que respecta la empatía no son útiles: “Las palabras, pues, pueden ser consideradas enteramente en sí mismas sin atención al hablante y a todo lo que pasa en él” (Stein, 98). La palabra pertenece al ámbito de las proposiciones y significados; los sentimientos que ocasionen son parte de su sentido, no de la presencia de un otro o un cuerpo vivo. Stein afirma que la empatía sólo sería posible si, por un lado, interesa conocer la vivencia que subyace a la palabra escrita o hablada, y por otro lado, si se consideran cosas como la acentuación, la tonalidad, el énfasis, la cualidad de la voz o cualquier otra señal que manifieste el sentir del otro (101-102). De modo que la palabra no es tan propicia para la empatía como lo es la expresión corporal, no obstante, sí existen momentos en los que la palabra puede posibilitarla.

Por último, queda por remarcar que es posible estar equivocado al momento de empatizar. Ya sea porque se cree que el otro siente algo que en realidad no siente, porque se malinterpreten las expresiones ajenas o porque alguien busque fabricar emociones en los demás actuando de manera doliente, contenta u otros. Empero, es solo mediante otro acto de empatía que se puede descubrir dicho error o engaño (103-104).

### ***Live streaming, vtubers* y relaciones parasociales**

El *live streaming* es una transmisión de video en vivo, la cual es, de manera actual, considerada por muchos usuarios como un medio para entretenerse, aprender, divertirse o para generar comunidades en línea alrededor de diferentes temas de interés. La práctica inició dentro de cadenas de televisión y noticieros pero, con el desarrollo del internet y los equipos de grabación, se convirtió en algo accesible para una mayor población. Si a esto se le añade el desarrollo de redes sociales como *Youtube*, *Facebook*, *Twitch* y similares, se tiene entonces un medio amplio donde se pueden encontrar tanto amateurs como profesionales; ya sea creando contenido o consumiéndolo.

---

Gracias al crecimiento de la popularidad del *live streaming* como medio de entretenimiento, los creadores de contenido, usualmente llamados *streamers* o *youtubers*, han logrado establecer un impacto similar al de las celebridades, si es que no mayor (Ault y Wallenstein, “*Survey: YouTube Stars More Popular Than Mainstream Celebs Among U.S. Teens*”, en línea). Uno de los aspectos que los distinguen de otro tipo de celebridad, es que los *streamers* tienen la posibilidad de interactuar activamente con los usuarios, usualmente mediante el uso de una caja de comentarios en vivo; o bien mediante otras redes sociales. Este tipo de interacciones es de suma importancia, pues gran parte del funcionamiento de plataformas de *live streaming* depende del desarrollo de pequeñas comunidades de usuarios, los cuales apoyan al *streamer* mediante la visualizaciones del contenido, los comentarios en tiempo real y donaciones monetarias.

Según trabajos como el de Millán Berzosa, la presencia de comunidades o audiencias alrededor de la figura de los *streamers* o *youtubers* es, además, una de las características que distingue a estos de otros usuarios con acceso a redes sociales. A lo cual se añade la existencia de cierta periodicidad alrededor de la creación de contenido (Berzosa, 16). Si bien se suele etiquetar como *youtubers* o *streamers* solo a los particularmente exitosos y conocidos, es posible encontrar creadores de contenido que consideran su actividad como algo secundario, como un *hobbie*, o bien como una profesión de tiempo completo (18). De este modo, el contenido resulta ser amplio y con distintos grados de calidad y compromiso.

A pesar de la diversidad de contenido, suele ser común observar la grabación en vivo del *streamer* mientras realiza algún tipo de actividad tales como: jugar un videojuego, cocinar, pintar, cantar o simplemente conversar con los usuarios. Asimismo, también es posible encontrar *streamers* que presentan el contenido sin mostrar su rostro o figura, sino sólo mediante la grabación de su voz. A estas modalidades se puede añadir otra todavía más nueva, que es cuando el *streamer* presenta su contenido y locución en vivo, pero lo hace a través de un avatar virtual conectado a una cámara de video, de modo que el avatar se mueva del mismo modo que lo hace el *streamer*; todo sin que el usuario pueda ver el rostro real del creador de contenido. A los practicantes de este tipo de modalidades, se les suele llamar *virtual youtubers* o *vtubers*.

Las prácticas de *vtubers* empezaron cerca del 2015 dentro de Japón y, desde entonces, han presentado un ritmo de crecimiento acelerado a lo largo de la región de Asia del este en particular, y a lo largo del globo en general. Tanto así, que para 2019, la compañía de análisis de datos *User Local* estimaba más de diez mil *vtubers* activos, algunos con miles de seguidores y millones de visualizaciones (citado por Lu et al., 2). De este modo, se puede admitir que tanto las prácticas regulares de *live streaming*, como las nuevas modalidades generadas por los *vtubers*, son parte de fenómenos socio-tecnológicos de amplio alcance y rápido desarrollo.

Ahora bien, debido a la naturaleza del *live streaming* y las interacciones entre los usuarios y los *streamers*, varios investigadores<sup>1</sup> han reconocido estas prácticas como un medio propicio para el desarrollo de relaciones parasociales, aún más, es común que estas relaciones sean buscadas activamente. Empero, antes de continuar, es pertinente indagar en qué es una relación parasocial. Rubin y McHugh las describen como “una relación interpersonal unidireccional que los espectadores televisivos forman con personajes mediáticos” (“*The development of parasocial relationships on youtube*”, 280; traducción propia<sup>2</sup>). Esto se puede complementar al tomar en cuenta el trabajo

1 Investigaciones como: Kurtin et al., “*The development of parasocial relationships on Youtube*”; Chen, “*Forming digital self and parasocial relationships on youtube*”; Tolson, “*A new authenticity? communicative practices on Youtube*”; y Lu et al., “*More kawaii than a real-person live streamer: understanding how the otaku community engages with and perceives virtual Youtubers*”.

2 En el original: “Parasocial interaction is a one-sided interpersonal relationship that television viewers

---

seminal de Horton y Wohl, quienes acuñaron el término de relación parasocial, donde dicen que la interacción es: “no-dialéctica, controlada por el intérprete, y no susceptible de desarrollo mutuo” (“*Mass communication and para-social interaction*”, 215; traducción propia<sup>3</sup>). Así, una relación parasocial se puede identificar porque el espectador conoce al personaje mediático del mismo modo que conoce a sus amigos, podría conocer sobre su vida, sus gustos y su personalidad, pero, a diferencia de una relación estándar, el personaje mediático no tiene contacto real con el espectador.

Otras características de una relación parasocial es que el espectador recaba información del personaje mediante exposición prolongada y la simulación de interacción (Kurtin et al. 236). Es decir, si el espectador sintoniza un programa de manera repetitiva, este empezará a sentir que comprende a la figura mediática. Mientras que, por otro lado, si la figura mediática reconoce a la audiencia de algún modo, ya sea dirigiendo su discurso a esta, respondiendo llamadas, cartas o mensajes, la audiencia puede empezar a desarrollar una relación unidireccional con el personaje. A esto se añade que para Horton y Wohl, es usual que la figura mediática se presente mediante algún tipo de fachada o papel que puede diferir en gran medida de su carácter en privado (Horton and Wohl, 226). Esto resulta relevante, pues para los autores, la figura mediática puede presentar una imagen ideal, la cual puede fungir como un incentivo para que la audiencia desarrolle un rol parasocial.

Ahora bien, Horton y Wohl pensaban que los medios más propicios para desarrollar interacciones de tipo parasocial eran noticieros, programas de televisión y de radio, pues estos permiten a la audiencia tener un acercamiento más o menos íntimo, y bastante similar a un encuentro cara a cara (Horton and Wohl, 228). No obstante, con los nuevos medios de entretenimiento generados por el internet, múltiples investigadores han indagado en el modo que se desarrollan las relaciones parasociales en el mundo digital, lo que los lleva a sugerir que los medios digitales son igual de, si es que no más, aptos para promover interacciones parasociales; aún si también admiten que más investigación es necesaria para cualquier conclusión (Kurtin et al., 248-249; Chen, 19-20). Si bien las relaciones parasociales se desarrollan del mismo modo en los medios televisivos como por los digitales, también hay algunas diferencias a tomar en cuenta.

Por un lado, artículos como el de Tolson argumentan que plataformas como *Youtube* permiten un tipo de nueva autenticidad, distinta y más radical a la de los medios televisivos, pues reproducen de mejor manera el sentimiento de una conversación cara a cara (Tolson, 277-279). Mientras que, por otro lado, también parece que estos medios otorgan una mayor libertad para que la figura mediática genere su fachada. Pues los creadores de contenido tienen la posibilidad de idealizar su figura, imitar a una celebridad ya reconocida, mitificar su apariencia o personaje, e incluso romper con roles de género (Chen, 12-17). De modo que se debe admitir una peculiar dicotomía entre considerar al creador de contenido como un sujeto más auténtico, similar en algún modo al espectador, y también con una fachada compleja y cambiante.

Además, se puede agregar que, si bien en el presente trabajo se busca considerar el *live-streaming* en particular, las relaciones parasociales con este tipo de figuras mediáticas también se desarrolla mediante otras redes sociales, tales como *X* (antes conocida como *Twitter*), *Facebook*, *Instagram*, etc. Pues estas, como explican Kurtin y sus demás colaboradores, permiten un supuesto acercamiento a las vidas privadas y pensamientos íntimos de los creadores de contenido (Kurtin et al., 236-237). Lo cual añade complejidad a la dicotomía autenticidad/falsedad, pues lo que se muestra

---

establish with media characters.” (Rubin y McHugh, 280).

3 En el original: “The interaction, characteristically, is one-sided, nondialectical, controlled by the performer, and not susceptible of mutual development.” (Horton y Wohl, 215).

---

en las redes sociales no deja de ser unidireccional, y estar curado, o seleccionado, previamente<sup>4</sup>.

A partir de lo expuesto es posible afirmar que los fenómenos de *streaming* y *vtubing* permiten generar relaciones parasociales. Lo cual indica que, a pesar de cualquier tipo de distancia, o la falta de interacción “en persona”, no implica una dificultad para que dos sujetos puedan tener una relación similar a la de amigos relacionándose cara a cara. Por lo tanto, es sensato suponer que los actos empáticos puedan ocurrir en este tipo de casos. No obstante, es necesario contrastar las prácticas de *live streaming* con las ideas de Edith Stein y, a partir de ello, responder a cómo se efectúan los actos empáticos en estas prácticas

### **.Empatía en directo**

Si se considera un *live stream* común, donde el *streamer* presenta una grabación de sí mismo a tiempo real, se sigue fácilmente que la empatía es posible, por lo menos de parte del usuario. En efecto, el usuario tiene un acceso concreto al otro, esto es, su cuerpo físico y, con ello, la vivencia del cuerpo vivo. Por ejemplo, si el *streamer* se siente frustrado, triste o feliz, este lo puede mostrar a través de sus expresiones, lenguaje corporal, etc. La audiencia puede, en cambio, percibir las vivencias a través de sus expresiones; del mismo modo que lo haría de estar frente a frente con él. Lo mismo no puede ser afirmado del caso contrario.

Durante un *live-stream*, los *streamers* suelen interactuar con los usuarios mediante texto escrito, por lo que las posibilidades empáticas hacia la audiencia están limitadas. Se debe recordar que, para Edith Stein, el texto o el lenguaje permite prescindir de la vivencia, o la persona, detrás de las palabras y sus mensajes; aun si las palabras ocasionan sensaciones intensas. De este modo, la empatía resulta ser unidireccional, pues aun cuando la audiencia tiene la posibilidad de los actos empáticos, el *streamer* no la tiene con respecto a los usuarios. Esta conclusión tiene todavía más sentido cuando se consideran las relaciones parasociales, pues también en estas la relación va en un solo sentido.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando los *streamers* trabajan sin una grabación de su rostro o figura? Se debe retomar, una vez más, las consideraciones de Stein sobre la palabra. Si bien el texto es, por sí solo, deficiente respecto a la empatía, el lenguaje hablado presenta una mayor apertura, pues trae consigo entonaciones, acentuaciones y ritmos que denotan la vivencia del sujeto. De esta manera, aun si no se tiene acceso a la corporalidad, la audiencia puede sentir empatía gracias a las cualidades de la voz. Empero, una vez más, el *streamer* no tiene este acceso sobre los usuarios, pero estos últimos si lo tienen.

Queda por considerar, entonces, que sucede con los *vtubers*. Aquí se aplica el mismo razonamiento: los *vtubers* pueden denotar sus vivencias mediante la voz y la audiencia puede empatizar mediante esta. Sin embargo, ¿qué sucede con el avatar virtual? ¿puede ocasionar una respuesta empática? Para empezar, se debe tener presente que el cuerpo físico no tiene que ser humano, sino solo presentar cierta antropologización o un *typos* humano. Los avatares suelen cumplir con esto, pues si bien sus diseños suelen ser altamente estilizados, tienden a representar una figura humana. Asimismo, el avatar puede mostrar los gestos del *streamer* a tiempo real (con distintos grados de precisión y naturalidad, dependiendo de las tecnologías utilizadas), de modo que se puede denotar un cuerpo vivo detrás del cuerpo virtual. Por lo tanto, hay posibilidades muy concretas para que la audiencia empatice con el *streamer* a través de su avatar, o a pesar de este.

Ahora bien, hay estudios que sugieren que las prácticas de *vtubers* son, de cierto modo, más similares a una presentación teatral, donde el modelo fungirá como una máscara para identificarse con un personaje (Lu et al., 6-8; Bredikhina, “*Virtual theatrics and the ideal vtuber bishōjo*”).

---

4 Si bien se puede extender la investigación al considerar otras redes sociales y diferentes medios de interacción entre los *streamers*/*youtubers*, por motivos prácticos y temáticos, se delimita el trabajo a considerar, sobre todo, el momento del *live-streaming*.

En este caso, la empatía sería más similar a la de una obra de ficción. Es decir, los sentimientos vivenciados pueden ser reales e intensos, pero el sujeto con el que se empatiza es, de cierto modo, inauténtico. No obstante, el trabajo del equipo de investigadores de Lu<sup>5</sup>, también indica que, para la audiencia, los límites entre lo que es un acto y lo que es verdadero resultan algo difusos (Lu et al., 8). Lo cual se puede apreciar en el hecho de que los usuarios podrían aceptar reemplazar al *streamer* pero mantener el mismo avatar virtual, y a la vez estar profundamente preocupados por los estándares laborales del *streamer* (9-10). Si bien la medida en que se empatice con el sujeto detrás del avatar depende de cada usuario en particular, queda claro que la empatía es, fenomenológicamente hablando, posible aun cuando se desconoce la apariencia o corporalidad del *vtuber*.

Hasta el momento, se ha considerado, sobre todo, el *live-streaming* por sí mismo. No obstante, también se puede preguntar ¿qué ocurre con otras redes sociales?. Si bien estas permiten desarrollar y fortalecer las relaciones parasociales, desde la postura fenomenológica de Stein, la empatía sería más posible en contenido como videos cortos, fotos o grabaciones de audio; mientras que sería menos posible en mensajes o publicaciones escritas.

Lo último que queda por discutir es la posibilidad de engaño y manipulación de parte de los *streamers*. Horton y Wohl indicaban en 1956 que la imagen de una figura mediática puede diferir en gran medida de su carácter en privado (Horton y Wohl, 226), mientras que los trabajos de Cheng y Lu sugieren que esto mismo puede ocurrir en los entornos de *Youtube* y con respecto a los *vtubers* (Cheng, 12-16; Lu et al., 8). Asimismo, se puede entender que dicha manipulación puede ser buscada de manera activa, pues parte del sustento de muchos *streamers* depende de donaciones de la audiencia. De modo que los *streamers* pueden buscar generar cierto tipo de respuestas emocionales y empáticas en los usuarios. Esto, más que ir en contra de la posibilidad fenomenológica de la empatía, juega a su favor. Pues el único modo de descubrir dicho engaño sería, según Stein, mediante otro acto de empatía.

### Conclusiones

El presente trabajo inició por analizar el concepto de empatía según Stein. Se partió de la distinción entre cuerpo físico y cuerpo vivo, para después caracterizar la empatía a partir de su co-originalidad y su acceso al cuerpo vivo. Luego, se profundizó en el papel del cuerpo y la palabra para generar acciones empáticas, así como las limitantes que se pueden presentar.

En un segundo momento, se procedió a indagar en las características y particularidades del *live streaming*, así como algunas de sus distintas modalidades. Después se profundizó en la naturaleza de las relaciones parasociales, y como es que estas se desarrollan en los entornos digitales. Esto permitió admitir la posibilidad de las acciones empáticas, pues los entornos cibernéticos pueden simular un tipo de interacción íntima, tal como si fuera cara a cara.

A partir de lo expuesto, entonces, se admitió que la empatía es una posibilidad fenomenológica real dentro de las interacciones en línea, en específico, vía *live streaming*. No obstante, al igual que con las relaciones parasociales, la empatía se presenta de manera unidireccional y no recíproca. En efecto, la audiencia tiene un acceso casi completo al *streamer* y sus expresiones mediante su cuerpo vivo, su voz o una simulación del cuerpo vivo mediante un avatar. Mientras que el *streamer* no tiene semejantes accesos, sino que se suele limitar a interactuar con la audiencia mediante texto, el cual permite prescindir del sujeto y sus vivencias.

Ahora bien, las prácticas de *streaming* y *vtubing* son relativamente nuevas, además que, al tratarse de situaciones tecnosociales, están propensas a cambiar, desarrollarse o evolucionar de maneras insospechadas, por lo que las conclusiones aquí planteadas se encuentran abiertas

5 Si bien la investigación es limitada, pues la población tomada en cuenta es mayormente masculina de la región del este de Asia, es suficiente para indicar algunas de las posibilidades fenomenológicas del problema.

---

a ser revisadas, actualizadas y, tal vez, transportadas a otros medios. Asimismo, los ámbitos del entretenimiento por internet, y las distintas formas de relacionarse en línea, todavía tienen muchas vertientes por explorar, tanto desde otras áreas como la sociología y la psicología, como de la filosofía misma. Mientras que, en lo que respecta las investigaciones como la de Edith Stein, resulta claro que todavía son relevantes y que es pertinente contrastarlas con las nuevas formas de relacionarse, y existir, generadas por los cambios sociales, culturales y tecnológicos.

---

---

## Referencias

- Ault, Susanne, and Andrew Wallenstein. "Survey: YouTube Stars More Popular Than Mainstream Celebs Among U.S. Teens." *Variety*, 5 August 2014, <https://variety.com/2014/digital/news/survey-youtube-stars-more-popular-than-mainstream-celebs-among-u-s-teens-1201275245/>. Acceso 16 Julio 2023.
- Berzosa, Millán I. *Youtubers y otras especies: El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales*. Ariel, 2017.
- Bredikhina, Liudmila. "Virtual theatrics and the ideal Vtuber Bishōjo." *Replaying Japan*, vol. 3, 2021, pp. 21-32.
- Celedón Aguirre, Romina. *Empatía y resignificación: el ejercicio de volver a valorar el encuentro con el otro desde la perspectiva de Edith Stein*. Tesis de maestría, Universidad San Alberto Hurtado, 2017.
- Chen, Chih-Ping. "Forming digital self and parasocial relationships on YouTube." *Journal of Consumer Culture*, vol. 0, no. 0, 2014, pp. 1-23.
- García Rojo, Ezequiel. "El cuerpo: puente hacia el otro en Edith Stein." *Revista de espiritualidad*, vol. 70, 2011, pp. 397-427.
- Horton, Donald, and R. Richard Wohl. "Mass communication and para-social interaction." *Psychiatry*, vol. 19, no. 3, 1956, pp. 215-229.
- Infante del Rosal, Fernando. "Ficción en la idea de empatía de Edith Stein." *Ideas y Valores*, vol. LXII, no. núm. 153, 2013, pp. 137-155.
- Kurtin, Kate S., et al. "The development of parasocial relationships on YouTube." *The Journal of Social Media in Society*, vol. 7, no. 1, 2018, pp. 233-252.
- Lu, Zhicong, et al. "More kawaii than a real-person live streamer: understanding how the otaku community engages with and perceives virtual YouTubers." *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, vol. 21, 2021, pp. 8-13.
- Rubin, Rebecca B., and Michael P. McHugh. "Development of parasocial interaction relationships." *Journal of broadcasting and electronic media*, vol. 31, no. 3, 1987, pp. 279-292.
- Stein, Edith. *Sobre el problema de la empatía*. Edited by José Luis Caballero Bono, translated by José Luis Caballero Bono, Trotta, 2004.
- Tolson, Andrew. "A new authenticity? communicative practices on YouTube." *Critical Discourse Studies*, vol. 7, no. 4, 2010, pp. 277-289.

**Expansión transmedia desde los videojuegos: el caso de Uncharted**  
**Transmedia expansion from videogames: the case of Uncharted**

**Santiago López Delacruz**

Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

[santiago.lopez@fic.edu.uy](mailto:santiago.lopez@fic.edu.uy)

Artículo recibido: 02/07/2023

Artículo aceptado: 13/11/2023

**Resumen:** El artículo explora la franquicia de videojuegos *Uncharted* identificándola como un ejemplo de narrativa transmedia, cuyo relato se expande, profundiza y atraviesa hacia distintos medios, lenguajes, plataformas y soportes de la era digital. El universo transmedia de *Uncharted* está caracterizado por tres elementos centrales: un flujo de contenidos basado en la convergencia mediática, el desarrollo de una cultura participativa por parte de sus fanáticos, y la creación de espacios de inteligencia colectiva que abordan la franquicia como instancia de conocimiento. De esta manera, el relato propuesto por la franquicia de videojuegos actúa en conjunto con medios masivos y digitales para lograr un mayor alcance mediático y de audiencias a nivel de consumo cultural.

**Palabras clave:** convergencia mediática; cultura participativa; inteligencia colectiva; narrativas transmedia; videojuegos.

**Abstract:** The article explores the *Uncharted* video game franchise, identifying it as an example of transmedia narrative, its story expands, deepens and crosses into different media, languages, platforms and supports of the digital age. The *Uncharted* transmedia universe is characterized by three central elements: a flow of content based on media convergence, the development of a participatory culture from its fans, and the development of collective intelligence spaces that approach the franchise as an instance for knowledge. The story proposed by the video game franchise acts in conjunction with mass and digital media to achieve a greater media and audience reach at the level of cultural consumption.

**Keywords:** media convergence; participatory culture; collective intelligence; transmedia storytelling; videogames.

---

En el nuevo milenio, diversos medios, lenguajes y soportes mediados por tecnologías digitales se conforman como potentes espacios de interacción sociocultural, que incitan una mutación en los hábitos de consumo, producción y circulación de distintos contenidos mediáticos, tanto de los medios masivos como de internet. Surge de este modo una sociedad hipermediatizada (Carlón, 256), donde distintas instancias discursivo-mediáticas, como filmes, videojuegos, cómics o páginas webs evidencian un diálogo permanente entre los medios de comunicación tradicionales y los medios sociales de Internet.

La era digital rompe el modelo típico de comunicación masiva uno-a-muchos, desarrollando en distintas plataformas de contenido, dentro de una misma red de comunicación global-local (Castells, 110), un nuevo paradigma de comunicación muchos-a-muchos (Scolari, Ecología, 32). En este sentido, también se considera la remediación que los nuevos medios realizan desde la reconfiguración de los medios tradicionales (Bolter y Grusin, 19), como también la cada vez mayor presencia de pantallas en el ámbito de las relaciones interpersonales; una sociedad de la pantalla (Márquez, 10) donde tecnologías digitales y vida cotidiana se integran para un consumo de contenidos convergente, dinámico y participativo.

Un ejemplo de este nuevo escenario son las narrativas transmedia, que constituyen una transformación en la producción y consumo de la cultura, pero también en la organización y reconfiguración de contenidos mediáticamente dispersos a través de distintas plataformas (Jenkins *et al.*, 24). Las narrativas transmedia involucran diversos sistemas mediáticos y comunidades que colaboran para el desarrollo de un relato mayor. Diferenciándose de las adaptaciones, donde un mismo relato se desarrolla en diferentes medios, las narrativas transmedia son formas narrativas expandidas en diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos), una estrategia que desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes (Scolari, Narrativas, 24). Sagas cinematográficas como *The Matrix*, *Star Wars*, *Harry Potter* o los Universos cinematográficos de Marvel y DC Cómics, series como *Breaking Bad*, *Game of Thrones* o *Stranger Things*, y videojuegos como *Final Fantasy* o *The Last of Us*, son ejemplos de narrativas transmedia que abarcan diferentes sistemas mediáticos con gran repercusión a nivel de consumo global.

La consolidación de las narrativas transmedia se debe a tres factores centrales: la convergencia mediática, la cultura participativa y la inteligencia colectiva. La convergencia mediática designa un proceso de coexistencia de múltiples sistemas mediáticos en la que distintos contenidos transitan con fluidez (Jenkins, 276). En el contexto convergente, los contenidos mediáticos discurren por diversos sistemas, generando significado en conjunto. Respecto a la cultura participativa, es toda cultura que invita a la participación de fanáticos en la creación y difusión activa de los contenidos que reciben (Jenkins, 277). Aquí, el usuario digital no es pasivo, sino que adquiere un rol de agente que puede crear nuevos contenidos vinculados al relato central. Finalmente, la inteligencia colectiva es entendida como la capacidad de las comunidades

---

virtuales de estimular el conocimiento mediante la colaboración y deliberación a gran escala (Jenkins, 280). En este marco, surgen espacios digitales donde se comparte información de los productos mediáticos, que ayudan a generar una experiencia más completa de los relatos. Por lo tanto, las narrativas transmedia se benefician de las tecnologías digitales que amplían tendencias existentes y también se remezclan radicalmente desde la comunidad de usuarios (Harvey, 201).

Considerando que los videojuegos son mundos ficcionales susceptibles de expansión, absorción y reconducción de universos (Ligero, 153), en el terreno económico e industrial de la convergencia mediática (Brookey, 4), la compañía Sony Interactive Entertainment generó una estrategia transmedia de sus contenidos a través de distintos medios y plataformas. Desde una iniciativa en conjunto con PlayStation, ambas empresas focalizaron la transformación del entretenimiento inmersivo de los videojuegos a través de experiencias transmedia que involucren a los jugadores habituales, pero que también convoque a nuevas audiencias (Parijat, s.p.). Naughty Dog, empresas estadounidenses desarrolladora de videojuegos fundada por Andy Gavin y Jason Rubin en 1984, y comprada por Sony Interactive Entertainment en 2001, fue la elegida para visibilizar la expansión transmedia por medio de uno de sus videojuegos más populares y exitosos: *Uncharted*.

*Uncharted* es una serie de videojuegos desarrollados por Naughty Dog, en conjunto con Bend Studio y Blindspot Games, compuesta por un total de cuatro entregas: *Uncharted: Drake's Fortune* (2007), *Uncharted 2: Among Thieves* (2009), *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011) y *Uncharted 4: A Thief's End* (2016). A estas entregas se les suman los spin-offs *Uncharted: Golden Abyss* (2011) y *Uncharted: Fight for Fortune* (2012), y la expansión *Uncharted: The Lost Legacy* (2017). La saga, perteneciente al género de acción y aventuras, combinando elementos de plataformas y disparos en tercera persona con un alto grado de realismo en gráficos, relata las aventuras de Nathan Drake, un explorador y cazarrecompensas que recorre distintas ciudades perdidas para encontrar tesoros míticos, a la par de enfrentar cuantiosos delincuentes y cazadores de riquezas. Drake está acompañado en sus misiones por tres personajes: su amigo y socio Victor Sullivan, la experiodista Elena Fisher y la cazarrecompensas Chloe Frazer.

Puesto que el videojuego *Uncharted* es considerado por Sony Interactive Entertainment como puntapié de la expansión transmedia, proponemos realizar un estudio de caso de las principales estrategias transmedia que propone el relato original del videojuego hacia otros medios, plataformas y soportes. El estudio de caso implica potencialidad para proveer una base empírica relevante para la interpretación y comprensión un fenómeno determinado (Archenti *et al.*, 238). Por ello, metodológicamente reconocemos a *Uncharted* como un caso denominado instrumental (Stake, 16) o crítico (Flyvbjerg, 230), ya que es corroborativo y confirmativo de los postulados de determinada teoría o conjunto de teorías. En lo que concierne al presente estudio, proponemos que *Uncharted* es un caso paradigmático de narrativa transmedia cuyas principales estrategias de expansión hacia otros medios deben ser

---

descriptas en términos de convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva.

Una primera acción transmedia en *Uncharted* refiere al uso del cómic como elemento de expansión del relato: se trata de una serie de seis entregas en formato papel y digital, publicadas mensualmente desde noviembre de 2011 a abril de 2012, escritos por Joshua Williamson y editados por DC Comics. Si bien parece que los cómics no se vinculan directamente con el relato del juego, las seis ediciones tienen como protagonistas a tres de sus personajes centrales: Drake, Sullivan y Frazer. Cada cómic se centra en nuevas aventuras y escenarios no presentes en el videojuego, pero se vinculan con este de tres maneras: profundizando en la descripción de los personajes ya conocidos, insertándose en el género de acción y aventuras en el que también se encuentra el relato original, y manteniendo la línea narrativa del videojuego en tanto los personajes, si bien cambian de escenarios, mantienen sus mismos objetivos y composiciones psicológicas individuales como agentes del relato.

Los seis cómics evidencian que la narrativa transmedia no adapta contenido, sino que explora nuevas posibilidades del relato expandiendo y profundizando en alguno o varios aspectos del mismo. Como plantea Scolari (Narrativas, 25) en el relato transmedia aparecen nuevos roles y acciones que traspasan las fronteras del universo de ficción desde una red de personajes y situaciones que conforman un mundo expandido. Lo mismo sucede con la novela *Uncharted: The Fourth Labyrinth*, escrito por Christopher Golden, editado en papel y digital por Del Rey y publicado en octubre de 2011. Considerada la novela oficial del videojuego por Naughty Dog, nuevamente se trata de una historia independiente que no afecta la continuidad del juego, pero que toma sus personajes centrales (Drake y Sullivan) en nuevos escenarios de aventuras (Ecuador, Nueva York, China, Santorini, Egipto y China) no presentes en el videojuego.

Los cómics escritos por Williamson y la novela escrita por Golden muestran la necesidad de *Uncharted* por expandir su relato más allá del videojuego, ya que estas nuevas narrativas permiten que los personajes transiten nuevos escenarios y aventuras, que sirven como excusa para continuar conociendo sus motivaciones, vínculos e intereses. Se profundiza en el universo de la saga, ampliando la experiencia del videojuego y poniéndola en diálogo con otras formas de expresión. De este modo, se visibiliza una convergencia que anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos (Jenkins, 15). En este caso, observamos una convergencia mediática (del videojuego a la literatura), pero también de lenguaje (audiovisual a escrito/gráfico) y de soporte (digital a ocasionalmente papel), que visibiliza una narrativa claramente profundizada en personajes y expandida en nuevos escenarios de acción.

Un segundo momento de expansión transmedia tiene lugar en febrero de 2022 con el estreno del filme *Uncharted*, dirigido por Ruben Fleischer, escrito por Art Marcum y Matt Holloway, y protagonizado por Tom Holland, Mark Wahlberg, Sophia Ali, Tati Gabrielle y Antonio Banderas. Producida por Columbia Pictures, Playstation Productions, Atlas Entertainment y A2 Productions, con distribución internacional de Sony Pictures Releasing, es uno de los filmes basados en videojuegos

---

con mayor recaudación comercial de la historia, superando una taquilla mundial de 400 millones de dólares. Si bien se difundió como adaptación del videojuego, la realización cinematográfica planteó cambios de importancia en lo que se refiere a los personajes y el relato original del juego; por otra parte, el filme también añade personajes que no estaban presentes en ninguno de los videojuegos de la saga.

Si la convergencia es la remediación mutua de tecnologías como un híbrido de prácticas técnicas, sociales y económicas hacia una nueva experiencia de la inmediatez (Bolter y Grusin, 224), no consideramos que el filme sea una adaptación tradicional de la franquicia, sino una clara expansión y profundización del relato original en términos de convergencia mediático-narrativa. Esto se evidencia, por ejemplo, en la modificación de edad de su protagonista, ya que Drake es un personaje mucho más joven en el filme que en el videojuego, sumado a distintos cambios en su historia familiar, respecto a la muerte de sus padres (en el filme ambos fallecieron mientras que en el juego solamente falleció su madre) y en su personalidad, pues en el filme se observa a un Drake mucho más ingenuo e inocente que en el videojuego. Por otra parte, Sam Drake, hermano del protagonista, tiene un vínculo importante con Sully en el filme, algo que en la franquicia de videojuegos no se explora. A su vez, en los videojuegos Nathan y Sam estuvieron en un orfanato, y este último visitaba a Nathan en el lugar antes de que ambos abandonaran sus viejas vidas; en el filme, Sam abandona a Nathan y nunca vuelve a buscarlo.

El filme también incorpora dos nuevos personajes no presentes en el relato original: el antagonista secundario Santiago Moncada, aristócrata español de una de las familias más influyentes de España, y Jo Braddock, principal antagonista del filme, una mercenaria y cazarecompensas que trabaja para Moncada. Sumado a esto, a pesar de estar presente en los cuatro videojuegos, el personaje de Elena Fisher no aparece en la película, ni tampoco es mencionada a lo largo de la misma. En el videojuego, Fisher tenía un rol secundario importante desde el inicio de la franquicia, puesto que finalmente se casa con Nathan y tienen una hija, pero el personaje no es tomado en cuenta por la película en ningún momento del relato.

En la sociedad hipermediatizada, la emergencia de internet provocó que los medios masivos también tengan su expresión en el ámbito digital (Carlón, 257). En este contexto, el caso de *Uncharted* muestra de que forma el cine como medio tradicional y el videojuego como nuevo medio convergen para ampliar, profundizar o suprimir elementos de un relato original. La convergencia mediática permite la circulación de relatos a través de distintos medios, en una paradoja que los vuelve susceptibles a una permanente reconfiguración de su sentido y también a un enriquecimiento de su narrativa. *Uncharted* converge medios y lenguajes gráficos, escritos y audiovisuales, junto a soportes físicos y digitales, para crear una experiencia transmedia desde las nuevas posibilidades de un relato claramente hipermediático.

Pasando al ámbito de la cultura participativa, donde se visibiliza que las industrias mediáticas aceptan que el público se ocupa de la circulación de los contenidos digitales

---

sin renunciar a su control como creadores (Jenkins *et al.*, 24), el universo de *Uncharted* posibilitó el desarrollo de espacios y actividades donde los fanáticos del videojuego colaboraron en su ampliación narrativa, ya sea como parte de una iniciativa generada por la industria, o de forma autogestionada en redes sociales y plataformas de consumo audiovisual. Repasaremos dos instancias que ilustran el desarrollo de la cultura participativa en *Uncharted*.

Un primer momento surge en julio de 2012 con Sony Make.Believe, concurso que premiaba a los fans del videojuego con la creación de su propio personaje en una actualización de la tercera entrega de la franquicia. A través de una serie de desafíos desarrollados en Estados Unidos y Europa, los participantes debían demostrar sus mejores destrezas físicas para ilustrar su cualidad de héroe. El ganador del concurso, tras una deliberación llevada a cabo por el equipo de Naughty Dog, fue Jeremy Gallant, quien pasó un día entero con el equipo creativo de la desarrolladora para crear el aspecto, los movimientos, las armas, la vestimenta y la voz de su personaje, sometiéndose también a filmaciones de captura en movimiento y entrenamientos con Nolan North (actor que interpreta a Nathan en el videojuego) y Amy Hennig (directora creativa de *Uncharted 3: Drake's Deception*). Finalmente, el nuevo personaje fue introducido y elegible en el modo multijugador del videojuego.

De esta manera, observamos una iniciativa de participación abierta desarrollada desde Naughty Dog hacia la comunidad de fanáticos de *Uncharted*, ya que los videojuegos son una experiencia de inmersión individual/emocional que propician la creatividad y el *feedback* de los usuarios al expandir el mundo ficcional a través de la experiencia (Ligero, 163). Esto trae dos consecuencias centrales en la expansión transmedia del videojuego. Primero, se hace de *Uncharted* una experiencia abierta a sus fanáticos, que tienen la posibilidad de integrarse en el mundo ficcional del videojuego con un personaje propio. En segundo lugar, esta iniciativa permite desarrollar aún más la expansión narrativa, ya que la integración de nuevos personajes implica el surgimiento de nuevas acciones, vínculos y roles en el relato original. Por este motivo, la iniciativa de Sony Make.Believe es un ejemplo de cultura participativa que enriqueció la configuración transmedia de *Uncharted* en dos aspectos: brindando espacio para la participación de comunidades digitales e integrándolas a nivel ficcional como colaboradoras en la ampliación del universo narrativo del videojuego.

Una segunda instancia transmedia que involucra la cultura participativa refiere a la creación de *fanfilms* por parte de los fanáticos del videojuego. La cultura transmedia es completamente atravesada por una dinámica videolúdica que modela y permea las maneras de crear y consumir productos culturales (Márquez, 149-150). Por lo tanto, los *fanfilms* aparecen como producciones audiovisuales, desarrolladas en términos de bajo presupuesto principalmente en cortometrajes y medimetrajes, realizadas por la comunidad de fanáticos sobre determinado personaje o relato mediático. La difusión de Internet ha descentralizado las redes de comunicación (Castells, 110), y los *fanfilms* han encontrado en redes sociales y plataformas de contenido audiovisual del ámbito virtual un espacio fructífero para su circulación y consumo. En esta línea,

---

la popularización de aparatos de filmación digital y distintos softwares de edición audiovisual extendieron el uso y alcance de dichas herramientas a la comunidad virtual de aficionados.

Es el caso de los *fanfilms* de *Uncharted* disponibles en YouTube, principal plataforma de consumo digital de videos, que poseen un gran número de visualizaciones e interacciones respecto a su contenido. A modo de ejemplo, en la plataforma encontramos el video titulado *UNCHARTED - Live Action Fan Film (2018) Nathan Fillion*, publicado por el canal Allan Ungar en julio de 2018 y que cuenta con más de 11 millones de visualizaciones y más de 42 mil comentarios, o el video *Uncharted vs Tomb Raider vs Indiana Jones*, publicado por el canal Devinsupertramp en octubre de 2014, el cual posee más de un millón y medio de visualizaciones y más de 4 mil comentarios. Ambos videos son ejemplo de cultura participativa, en el entendido que cada usuario digital tiene la posibilidad de construir su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático global (Jenkins 15). Ambas producciones toman elementos del relato original de *Uncharted*, realizando una resignificación de los mismos, e incluso remezclándolos con otros productos mediáticos de gran impacto cultural (como es el caso de las franquicias *Tomb Raider* e *Indiana Jones*), pero manteniendo una conexión original con los personajes de la saga, sus contextos de acción y el género temático de acción y aventuras en la franquicia.

El *fanfilm* evidencia que algunos consumidores se convierten en prosumidores (productores + consumidores) apropiándose de sus personajes favoritos y expandiendo aún más sus mundos narrativos (Scolari, Narrativas, 27). En el ámbito de la cultura participativa, los *fanfilms* de *Uncharted* muestran que el usuario produce sus propios textos mediáticos para integrarse a un relato mayor, permitiendo su expansión y profundización respecto a algún personaje o subtrama relevante del videojuego original. A su vez, la publicación de estas producciones audiovisuales en plataformas de gran consumo como YouTube habilitan espacios de interacción con otros usuarios, que participan con comentarios y reacciones hacia los videos, desarrollando aún más el ámbito de participación a nivel virtual, y con ello, nuevas instancias de consumo e interpretación del relato que propone *Uncharted*.

Finalmente, el universo transmedia de *Uncharted* predispone la inteligencia colectiva, ya que muestra la capacidad de las comunidades virtuales para estimular el conocimiento sobre los contenidos mediáticos que consumen desde la colaboración a gran escala (Jenkins, 280). En el contexto digital, las comunidades de usuarios pueden reunirse en torno a determinados contenidos, a los cuales adscriben desde su afición o fanatismo, para establecer un espacio de intercambio de conocimiento sobre dichos contenidos. Los fanáticos son importantes comercializadores de las narrativas de culto, no solo porque disfrutan y compran materiales relacionados con el texto principal, sino también porque difunden estos textos con otros fans (Brookey, 36). Estos espacios desarrollados por los propios usuarios, que reúnen, analizan y clasifican información, abren la franquicia a la comunidad virtual en general, logrando un mayor conocimiento del fenómeno mediático abordado.

Un claro ejemplo de inteligencia colectiva es el sitio [fandom.com](http://fandom.com). Similar al funcionamiento

---

de Wikipedia, se trata de un portal en el que los usuarios pueden crear libremente páginas y artículos, subir contenido audiovisual o interactuar mediante foros, acerca de múltiples contenidos mediáticos. En el caso de *Uncharted*, observamos que posee dos grandes comunidades en el sitio, denominadas *Wiki Uncharted*: una en inglés con más de 800 artículos y más de 2700 audiovisuales, y otra en español, con más de 1100 artículos y audiovisuales disponibles. Ambas comunidades permiten que cualquier usuario interesado en la saga agregue información importante, para compartirla con otros usuarios, favoreciendo el desarrollo del conocimiento colectivo sobre la mayor cantidad de elementos de la franquicia. La información que encontramos en estas comunidades ni siquiera se puede hallar en la página oficial del videojuego, por lo que resulta una instancia enriquecedora para desarrollar un conocimiento autogestionado de la franquicia.

De esta manera, encontramos en ambas comunidades información organizada sobre todos los videojuegos de la saga, perfiles biográficos de cada personaje, descripción detallada de objetos, vehículos, armas y lugares de cada videojuego, información sobre libros y películas asociadas, junto a un foro de discusión para los usuarios. Por ello, es importante ver cómo las franquicias son aceptadas y reinterpretadas por los *fandoms* (Harvey, 37), para tratar de observar el alcance de las narrativas transmedia en términos de interacción sociocultural. En este sentido, las comunidades de *Uncharted* en Fandom implican una lectura del producto como instancia cultural y su correspondiente apropiación como elemento de identificación y pertenencia de una comunidad, haciendo que cada usuario lea e interprete la franquicia desde una posición aceptada por la propia comunidad en general. La inteligencia colectiva permite, por lo tanto, una mayor comprensión de todos los detalles que la propuesta transmedia de *Uncharted* ofrece a nivel global en su relato.

A modo de conclusión, *Uncharted* cumple con los preceptos centrales de la narración transmedia. Primero, se posiciona como un resultado de la convergencia mediática de medios masivos y digitales, cuyo contenido transita distintos lenguajes y plataformas desde una experiencia claramente hipermediatizada. En segundo lugar, la franquicia habilita la cultura participativa en donde los fanáticos pueden intervenir de dos maneras en el relato: integrándose por iniciativa de la propia compañía responsable del videojuego, o bien resignificando, expandiendo y profundizando el relato de la saga generando sus propios textos mediáticos, como es el caso de los *fanfilms*. Finalmente, se plantea el ámbito de la inteligencia colectiva, en donde la franquicia es tomada como fuente de información para que los usuarios puedan autogestionar espacios en la comunidad virtual, como los *fandoms*, que ayuden a conocer de forma completa la experiencia transmedia de *Uncharted*.

Sin escapar a lógicas de carácter industrial, el universo transmedia de *Uncharted* es un enriquecedor espacio de resignificación de un producto mediático en la era digital contemporánea. Habilitando la participación de tradicionales y nuevos medios y ampliando su relato desde la integración de los fanáticos, estamos en presencia de un complejo relato en estilos y lenguajes, que nos continúa sumergiendo en las posibilidades creativas

---

que propone el ecosistema digital desde una perspectiva cultural, social y mediática.

### **Bibliografía**

- Archenti, Néida, *et al.* *Metodología de las ciencias sociales*. Emecé Editores, 2010.
- Bolter, Jay y Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, 2000.
- Brookey, Robert Alan. *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Indiana University Press, 2010.
- Carlón, Mario. “A modo de glosario”. *DeSignis*, vol. 37, 2022, pp. 255-262, doi: [10.35659/designis.i37p255-262](https://doi.org/10.35659/designis.i37p255-262).
- Castells, Manuel. *Comunicación y poder*. Alianza Editorial, 2009.
- Flyvbjerg, Bent. “Five misunderstandings about case-study research”. *Qualitative Inquiry* vol. 12, nº2, 2006, pp. 219-245, doi: 10.1177/1077800405284363.
- Harvey, Colin B. *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave Macmillan, 2015.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Paidós Ibérica, 2008.
- Jenkins, Henry *et al.* *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa, 2015.
- Ligero, Jesús. “El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: El mundo ficcional de Zone of the Enders”. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 2019, vol. 8, nº1, pp. 140-167.
- Márquez, Israel. *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Anagrama, 2015.
- Parijat, Shubhankar. “The Last of Us HBO Series is “Just the Beginning” of PlayStation’s Expansion Into New Media”. *GamingBolt*, 12 ene. 2021, <https://gamingbolt.com/the-last-of-us-hbo-series-is-just-the-beginning-of-playstations-expansion-into-new-media#nnn>.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Planeta, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa, 2015.
- Stake, Robert. *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata, 1999.

---

---

**Comunidad y memoria: Testimonios en torno a la masificación, restauración y preservación de los videojuegos arcade en México. La labor de Artemio Urbina y Arcades.mx**

**Community and memory: Testimonies about massification, restoration and preservation of arcade video games in Mexico. The work of Artemio Urbina and Arcades.mx**

**Romano Ponce Díaz**

Doctor en Arte y Cultura

Investigador Posdoctoral

*Facultad de Letras, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.*

[romponce@outlook.com](mailto:romponce@outlook.com)

Artículo recibido: 30/07/2023

Artículo aceptado: 15/10/2023

**Resumen:** La presente se enfoca en la influencia de los videojuegos arcade en la cultura, economía y sociedad mexicana durante el último cuarto del siglo XX. Incluso en áreas remotas, estos juegos eran accesibles y dejaron una huella significativa en la población. Se presentan testimonios de personas involucradas en su distribución. La degradación progresiva de las Printed Circuit Boards [PCB] ha dificultado el acceso a piezas íntegras. Artemio Urbina despliega una labor invaluable al restaurar y preservar los videojuegos arcade en México, con enfoque en las PCB Capcom's CP System II. Su trabajo incluye la extracción y reinsertión de llaves de acceso y documentación de circuitos ROM, asegurando la conservación de esta parte de la cultura. A diferencia de las intenciones comerciales, Urbina sigue un enfoque de conocimiento libre y compartido, reconociendo el valor de difundir la herencia cultural. Su labor trasciende la mera reparación mecánica y se extiende a la preservación de un aspecto cultural que podría desaparecer. El esfuerzo de Urbina aspira a que el testimonio de los videojuegos arcade perdure y se aprecie plenamente. Esta dedicación busca que este legado cultural no caiga en el olvido y siga siendo accesible.

**Palabras clave:** videojuegos arcade, preservación cultural, cultura visual contemporánea.

**Abstract:** This paper focuses on the influence of arcade video games on Mexican culture, economy and society during the last quarter of the 20th century. Even in remote areas, these games were accessible and left a significant mark on the population. Testimonials of people involved in its distribution are presented. The progressive degradation of PCBs has made it difficult to access whole parts. Artemio Urbina does invaluable work restoring and preserving arcade video games in Mexico, with a focus on Capcom's CP System II PCBs. His work includes the extraction and reinsertion of access keys and documentation of ROM circuits, ensuring the preservation of this part of the culture. Unlike commercial intentions, Urbina follows a free and shared knowledge approach, recognizing the value of spreading cultural heritage. His work transcends mere mechanical repair and extends to the preservation of a cultural aspect that could disappear. Urbina's effort aspires for the testimony of arcade videogames to last and be fully appreciated. This dedication seeks to ensure that this cultural legacy does not fall into oblivion and remains accessible.

**Keywords:** arcade video games, cultural preservation, contemporary visual culture.

---

## Consideraciones previas

La preservación de videojuegos arcade puede parecer un tema remoto y ajeno a la preservación de la cinematografía y otras artes audiovisuales, pero ambas formas de representación artística comparten importantes conexiones culturales y técnicas que pueden generar una vinculación y reflexión en torno a los archivos y memoria de lo audiovisual contemporáneo. Tanto los videojuegos arcade como la cinematografía son productos culturales que reflejan la época y sociedad en la que fueron creados. Los videojuegos arcade pueden fungir registro y testimonio de la cultura visual contemporánea y, los medios de entretenimiento del siglo XX. El abordar su preservación nos permite comprender mejor la forma en que se desarrolló la cultura visual y su impacto en la sociedad. De manera similar, la cinematografía es una de las más importantes y potentes manifestaciones artísticas, entretenimiento y activismo que reflejan la sociedad y la época en que fueron creadas, y su preservación nos permite comprender mejor la historia de los pueblos que les dan lugar, y en aquellos en los que han tenido impacto. Los videojuegos arcade, la cinematografía -especialmente en su nueva masificación a partir de las plataformas digitales-, y las artes audiovisuales digitales comparten importantes desafíos técnicos en cuanto a su preservación. Estos medios audiovisuales dependen de tecnologías específicas que están en constante cambio, degradación e incompatibilidad técnica; la falta de mantenimiento y actualización de estas tecnologías puede llevar a la obsolescencia y la pérdida de estos productos culturales. Por lo tanto, la preservación de los videojuegos arcade es un ejemplo relevante de cómo los aficionados y los expertos en preservación han encontrado soluciones contingentes para superar los desafíos técnicos y preservar estos productos culturales. La preservación de los videojuegos arcade puede ser vista como un caso de estudio para la preservación de otras artes audiovisuales, entre ellas la cinematografía en formato digital, ya que estas manifestaciones artísticas y culturales han experimentado una pérdida significativa de sus productos culturales debido a la falta de atención a la preservación. La preservación de los videojuegos arcade demuestra cómo es necesaria y urgente la colaboración entre aficionados, empresas y organizaciones gubernamentales para proteger y preservar productos culturales importantes de una forma efectiva y lo más duradera posible. El presente texto es una síntesis y replanteamientos de elementos de la investigación de tesis doctoral intitulada: *En contra de la momificación: Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación*, (Ponce-Díaz, *En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación*) realizada por el presente autor en el marco de las actividades del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura de la Universidad de Guadalajara, durante el periodo lectivo de 2014 a 2018. Algunos de los elementos presentados en la mencionada tesis y expuestos en el presente ensayo también han sido expuestos por el autor en el libro *La huella sensible del pasado: Pasado y memoria en el arte y la cultura* (Ponce-Díaz, “Por insignificante que parezca: Artemio Urbina y la labor de restauración y preservación de videojuegos en México como artefactos de la cultura visual contemporánea.”) editado por la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

## Introducción

Durante el último cuarto del siglo XX, los videojuegos *arcade* formaron parte del paisaje, la cultura y economía popular de México. Incluso en los asentamientos más remotos, rurales y marginados del país se podían acceder a gabinetes de *arcade* (González-Seguí). A pesar de haber sido un medio expresivo sumamente influyente en el cotidiano popular, no se ha podido conservar o preservar a la mayoría de sus *Printed Circuit Board [PCB]*. La degradación progresiva del *hardware* hace cada día más difícil el acceso a piezas integrales y con mantenimiento adecuado (Ponce-Díaz).

---

En el año 2021, las labores de restauración, conservación y preservación de videojuegos aún son realizadas por entusiastas y aficionados, con proyectos alejados de las instituciones culturales y académicas, trascendiendo a las intenciones autorales, comerciales y legales de los detentores de los derechos de las obras (Ponce-Díaz). Con un posicionamiento teórico en los Estudios Visuales, se abordará la labor de Artemio Urbina para la restauración y preservación de videojuegos *arcade* en México. Se realizará una breve descripción del proceso de degradación de las baterías de 3.6v que ha vuelto inoperativas a la mayoría de las *PCB Capcom's CPS2* o *CP System II*. Se describirán los procesos en que Artemio Urbina desarrolla, instruye, difunde y promociona la documentación, restauración y preservación de las *PCB CPS2*, específicamente la extracción y reinscripción de las llaves de acceso, la sustitución de la batería de 3.6v y la documentación los circuitos *ROM*. Se expondrán las perspectivas de Artemio Urbina en torno a la necesidad de documentación, sistematización y difusión de la preservación. Se abordará la reflexión personal que Urbina tiene de su labor, en la cual expone que su actividad no es la mera reparación de un mecanismo. En el discurso de Artemio Urbina hay una articulación y un propósito frente al arte y la cultura. Urbina plantea un total entendimiento de la función de la preservación y emite una discusión alrededor de la misma. Si bien Jean Baudrillard (2007) señalaba que la restauración es el recomponer la ruina, Urbina no busca una mera regresión a la infancia, él busca la documentación de lo que es un aspecto de nuestra cultura, que pareciera ser olvidado o vuelto invisible. El eje rector de Urbina ha sido que el conocimiento debe ser libre y se debe compartir. El conocimiento que no se comparte es inútil. Al igual que todo arte que no puede apreciarse, es como si no hubiese existido. Si bien la emulación y replicación cada día tienen un desempeño relativamente cercano al hardware original, la restauración y preservación de videojuegos implica el proteger a un componente de nuestra cultura (Cifaldi; Rothenberg y Solomon R. Guggenheim Museum; Rouse).

### **Un breve panorama de los videojuegos arcade en México**

A México, a pesar de las restricciones en el comercio internacional, los primeros Arcades llegaron a finales de la década de 1970; muchas de las cabinas eran de contrabando, otras eran versiones piratas y bootleg. Mientras tanto la compañía Atari, encabezada por Nolan Bushnell, luchaba encarnizadamente por evitar que sus transistores fueran clonados, pirateados o reproducidos, realizando actos deliberados de sabotaje, por ejemplo, etiquetaban con números e indicadores erróneos a los chips con la intención de que los contrabandistas y piratas utilizaran chips incorrectos (Carr y Comtois). Para el año 1985, con la apertura comercial en México, ya era común y recurrente encontrar cabinas de videojuegos en diversos tipos establecimientos: farmacias, *lobbies* de hoteles, tiendas de abarrotes, y demás lugares. Económicamente, se había puesto en marcha una mecánica comercial muy particular.

Nuestro informante, el Ingeniero Luis Padilla<sup>1</sup>, durante el auge de los arcades durante los 1990s, trabajó subarrendando *maquinitas* para una compañía de Torreón, Coahuila. Su trabajo consistía en recorrer las colonias de la ciudad de Querétaro, visitar las tiendas y ofrecer a los propietarios los Arcades. El trato consistía en dejar la cabina en el establecimiento, señalando a los propietarios que ellos obtendrían el 30% del dinero que la cabina recaudara.

Luis Padilla narra que las transacciones generalmente se realizaban bajo la siguiente estructura:

“—Pues mire, yo le dejo la maquina aquí, sin compromiso, para que la pruebe, usted nomás la prende y les cambia las monedas a los muchachos. Yo vendría cada tercer día

---

<sup>1</sup> Luis Padilla nos ha permitido utilizar su testimonio y mostrar públicamente su nombre, pero en su relato omite los nombres de la empresa y los integrantes de la misma. Lo mismo podemos encontrar en el texto de González Seguí, quien omitió nombrar las denominaciones de las personas físicas o morales involucradas en la concesión y distribución de cabinas de videojuegos.

a revisarla. Sacamos el dinero, lo contamos, y de lo que salga le doy el 30%, ¿cómo ve?  
—¿Pero le tengo que firmar algo o poner dinero?  
—Nada, señora, ni firma ni paga nada, usted nomás la prende y ya, yo le doy su dinero dos veces por semana.  
—¿Pero eso jala mucha luz, ¿no? ¿Quién me va a pagar lo que suba el recibo?  
—Ah, mire, la maquina consume casi lo mismo que una televisión, y fijese, para que la maquina nos convenga a los dos, tiene que sacar mínimo unos 300 pesos a la semana, de esos 300, a usted le tocan 90. ¿De cuanto le llega su recibo?  
—Pues como de 300 pesos.  
—Ahí esta, y eso es al bimestre; al mes mínimo la maquina le tiene que dejar 350 pesos, fijese, la maquina le pagaría todo el recibo de la luz, incluyendo los refrigeradores y lo demás y aparte le quedaría dinero. No tiene pierde.”(Padilla)

Si los propietarios aceptaban, se instalaba la cabina y se les entregaba alrededor de 300 pesos en monedas, junto con el número de contacto para que se comunicaran con él, en caso de que la máquina fallara. Generalmente, recibían una llamada al día siguiente, en la misma, los propietarios de la tienda les solicitaban más monedas. Había ocasiones en que recibían la llamada esa misma tarde.

Su rutina diaria consistía en recorrer los establecimientos, si una cabina no recaudaba los 300 pesos semanales tenía que reubicarla, es decir, agradecer a los propietarios, subir la cabina de alrededor de 80 a 100 kilogramos a la camioneta que la empresa le había proporcionado y buscar otro establecimiento en el cual pudiese colocarla. En el mejor escenario posible, había locales en que las cabinas recaudaban un promedio de 800 pesos semanales, “*Algunas dejaban tanto que incluso pagaban la renta del local. Las señoras nos amaban*” (Padilla). Eventualmente, Padilla dejó ese empleo durante la enorme saturación del mercado.

González Seguí, del Colegio de Michoacán, relata el caso de Roberto, un ingeniero titulado por la Universidad de Guadalajara, quien consideró a los videojuegos como una oportunidad viable de negocio, compró una *motherboard* de Atari<sup>2</sup>, a partir de la misma construyó una cabina, constituida por un monitor de 14 pulgadas. La subarrendó al propietario de un negocio, bajo la promesa del 30% del dinero obtenido. Eventualmente, se dedicó a darle mantenimiento y reparar las Arcades fabricadas por otros individuos en el municipio de Zamora, Michoacán (González-Seguí).

Por diversos medios, llegaron a México miles de cabinas oficiales, provenientes de Japón, Estados Unidos de América e Inglaterra. A México llegaron *motherboards* de todo tipo y cabinas de todas las naturalezas. González Seguí apunta que la economía oficial y la subterránea compartieron y cubrieron el rubro de los videojuegos Arcade, señalando que a principios de los noventa se vendieron alrededor de trescientas mil versiones del *Street Fighter II (Street Fighter II: The World Warrior)*, de esas, únicamente 20,000 eran copias legales (González-Seguí). Incluso tal señalamiento puede ser erróneo, ya que Yoshiki Okamoto, el diseñador del videojuego testifica que:

“Capcom [el estudio que desarrolló a Street Fighter II] por sí mismo nunca vendió una sola copia a México, pero hubo alrededor de 200,000 copias en México. Así que había muchísimas copias ilegales alrededor del mundo” (Yoshiki Okamoto)

[Traducción propia]

Para principios de la década del 2000, repentinamente, comenzó a apagarse lo que los

2 En el texto original se refiere como “un juego de Atari de 170 dólares”, pero por la naturaleza de las modificaciones podemos asumir que se trata de una motherboard de pong.

---

nostálgicos podrían llamar la era dorada de los arcades. Es difícil señalar qué fue lo que provocó que la relevancia de los videojuegos arcades se perdiera, ya que no fue la disminución del interés de los videojuegos en sí mismos (Cassie). Podríamos especular que uno de los factores fue la saturación del mercado, al ser sumamente populares más y más individuos intentaron entrar en el mercado del subarrendamiento, pero al existir tanta oferta, era cada vez menos costoso. Otro factor, fue la popularización de consolas de videojuegos más potentes que los mismos arcades [ya que anteriormente al Nintendo 64 y al Sony Playstation, los arcades tendían a ser dispositivos con una calidad de audio y video superior a las de las consolas de videojuegos]. También se podría añadir que las computadoras personales se podían adquirir por precios más permisivos, por lo tanto, las personas podían jugar en sus ordenadores, ya fuera en su hogar o en sus trabajos. Y, finalmente, el incremento de los teléfonos móviles, los cuales, conforme la tecnología lo ha permitido, se han convertido en uno de los dispositivos de juego más recurrentes (Stuart, 2014). Paulatinamente, los establecimientos dejaron de colocar cabinas, los negocios especializados cerraron y los subarrendadores perdieron interés en el negocio. Se llegó al punto en que los comerciantes pagaban porque se llevaran las cabinas. En los estados de la provincia mexicana, aún existen sitios que funcionan como los antiguos locales de arcades, pero ahora arrendan por hora las consolas de videojuegos.

La mayoría de las cabinas fueron destruidas, arrojadas a la basura, los monitores y *motherboards* fueron vendidos como chatarra. Aún hace 17 años las cabinas, PCB y *motherboards* eran consideradas basura (Urbina, *Como reinsertar llaves para revivir CPS2 suicidadas - Arcade Hacker*; Ponce-Díaz et al.)

Las pocas cabinas que sobreviven, poco a poco se han convertido en artefactos de colección. Incluso se ha vuelto detonantes de relatos sobre míticos depósitos o contenedores, o locales abandonados en los que se encuentran miles de cabinas y *motherboards*. Es común escuchar relatos sobre subarrendadores convertidos en especuladores que ocultan sus colecciones, con la esperanza de potencialmente obtener más ganancias en una probable venta. Todo ello es la esencia de la transmutación en objetos míticos de funcionalidad mínima y significación máxima (Baudrillard), y podemos remitirnos a la novela de Neil Gaiman, *American Gods*, en ella hay un pasaje que habla sobre un ladrón de libros invaluable, quién dedicó su vida a rastrear, robar y almacenar toda variedad de libros valiosos. Durante años estuvo llenando el almacén con su precioso botín. Eventualmente, fue capturado por otro delito, nunca confesó en dónde había resguardado los libros y murió sin revelarlo a nadie, dejando que todos esos libros se pudrieran en un sótano (Gaiman).

De alguna forma, todas esas PCBs, *motherboards* y cabinas sobrevivientes poco a poco se convierten en artefactos raros y escasos. Con lo anterior es inevitable no recordar las preguntas planteadas por Michel Foucault: ¿por qué hay cosas que los hombres tratan de cambiar, por qué unas valen más que otras, por qué ciertas de ellas, que son inútiles, tienen un alto valor en tanto que otras, indispensables, tienen un valor nulo?(Foucault).

#### **BATERÍA SUICIDA DE CAPCOM Y LA MUERTE DEL OBJETO**

A inicios y mediados de los 1990s Capcom, el estudio y editora de cabinas de videojuegos Arcade, siendo el popular Street Fighter II (Okamoto) uno de ellos, desarrolló una generación de placas de circuitos integrados denominadas Capcom's CPS2 o CP System II. Tales PCB contaban con un sistema antipiratería que durante años fue el mayor adversario de la preservación de esos videojuegos. El videojuego para poder ejecutarse requería de una pequeña clave encriptada y alojada en un segmento de memoria RAM, cada vez que se prendía la cabina el sistema comprobaba que la clave estuviera en la memoria RAM y se ejecutaba. El sistema antipiratería consistía en volver dependiente a tal memoria RAM de la corriente de una batería de litio de 3.6v, de tal forma, si perdía esa carga eléctrica la memoria RAM se borraba y con ella las claves de acceso,

---

así que si esa batería se removía o dañaba la PCB se volvía inservible. El sistema tenía como propósito evitar la ingeniería inversa de las placas PCB, el término coloquial utilizado era: “la placa se suicidó”, o “CPS suicidas”. El principal problema vino décadas después, cuando los propietarios legítimos de videojuegos de cabina Arcade se dieron cuenta que sus PCB eran inservibles, ya que la vida útil de la batería de 3.6v se había terminado y, por lo tanto, las claves de acceso se habían perdido. En otros casos mucho más terribles, la batería derramaba el ácido de su interior y disolvía totalmente la placa de circuitos integrados (Ponce-Díaz).

Durante el periodo de años de 1993-2006, era imposible revivir una placa, hasta que el mexicano Artemio Urbina formó parte del desarrollo de la CPS2 Black PCB Phoenix Tool, una metodología y herramienta para volver a la vida a las placas CPS2 que habían perdido sus claves de ingreso por la muerte de su batería (Urbina, *Como reinsertar llaves para revivir CPS2 suicidadas - Arcade Hacker*). Tal proyecto ha ayudado a restaurar las llaves de acceso de hardware original, lo que ha permitido la preservación de miles de videojuegos que durante más de 13 años se consideraban perdidos. Esa metodología ha sido mejorada a lo largo de los años, manteniendo la integridad del software al no realizar modificaciones del mismo, además de que su herramienta permite almacenar las placas, luego de remover la batería lo que suprime el riesgo corrosión por el ácido.

Tal metodología fue desarrollada junto al español Eduardo Cruz [quien durante años utilizó el seudónimo de Arcade Hacker], a partir de un proceso de ingeniería inversa de unas PCB inutilizadas desde hace años. El proceso y la tecnología fueron desarrollados durante la primera década de 2000 y liberada al público en 2016. Los créditos del proyecto de resurrección de CPS2 incluyen a Eduardo Cruz, Ian Court y Artemio Urbina, con la colaboración clave de Digshadow, Ougun, Brizzo, Rockman, Tayoken, y las donaciones de PCB y materiales de Alberto Fuentes, Juan Félix, Alex Cmaylo, Bill de Leo, Alexander Schütz, François Lefebvre, Tormod Tjaberg, Felix Vazquez y Pau Oliva (Ponce-Díaz, “Por insignificante que parezca: Artemio Urbina y la labor de restauración y preservación de videojuegos en México como artefactos de la cultura visual contemporánea.”; Urbina, “Arcades.mx Preservación del arcade en México”).

Para poder reinsertar las llaves de la PCB se requiere de un Arduino, el cual es una pequeña placa de circuito integrado desarrollada con patentes y software libre, que permite realizar diversas funciones programadas. En términos prácticos, el Arduino es una microcomputadora que puede programarse para realizar funciones específicas. Es un dispositivo sumamente popular en el terreno de pedagogía de tecnología, ya que su bajo costo y versatilidad permite a los estudiantes realizar experimentos y modificaciones con mucha facilidad y con una baja inversión económica. Para el caso expuesto, el Arduino se encontraba programado para poder insertar las llaves de seguridad de la PCB y reinsertar las mismas luego de que se sustituyera la batería. En el sitio de web de Arcades.mx se encuentran los diagramas y documentación requerida para que cualquier interesado pueda utilizar un Arduino y para extraer y reinsertar las llaves de seguridad.

El 20 de octubre de 2018 presentaron tres nuevos métodos para reinsertar las llaves en CPS-2 y evitar el uso de batería suicida en CPS-II. Lo que representa otro enorme avance en la preservación de PCB, frente a la corrosión de las baterías de 3.6v, ya que los nuevos métodos desarrollados suprimen el uso de la batería y se sustituye por un pequeño circuito integrado de bajo costo (Urbina).

Dentro de los esfuerzos en el terreno de la restauración y preservación de videojuegos en México, el Ingeniero Artemio Urbina ha buscado documentar el hardware y software de diversas plataformas de videojuegos, pretendiendo registrar la información disponible en los temas de coleccionismo, mantenimiento y reparación de dispositivos de videojuegos. Se ha interesado en generar redes entre entusiastas, para así realizar intercambio de información, soporte técnico y

---

documentación de procesos, siendo la comunidad de internet Arcades.mx uno de sus logros más importantes. Dentro del largo historial de Urbina en actividades de restauración y preservación destaca su labor en el proyecto Phoenix que logró evitar la autodestrucción de los Arcades con placas CPSII, metodología técnica y teórica que ha documentado para poder ser empleada por cualquier interesado.

Urbina señala que, desde los inicios de su labor, la única fuente confiable se encuentra en las comunidades de internet y todas esas comunidades que se dedican a documentar a los videojuegos son de aficionados, poniendo como ejemplo a M.A.M.E., la cual es la mayor fuente de documentación de archivos ROM que funge como puente entre coleccionistas, documentadores y usuarios (Urbina, “Arcades.mx Preservación del arcade en México”). En los casos en que los coleccionistas se enfrentan a una pieza que deja de funcionar y buscan repararle o reconstruirle, forzosamente deben recurrir a algún tipo de documentación y la única documentación existente es la hecha por los entusiastas o por individuos que por medio de actos casi heroicos se encargan de realizar la documentación y la preservación de las piezas. Apunta que el problema se incrementa debido a que no existe un esfuerzo institucional por tratar de recuperar y preservar los videojuegos, “Por insignificante que parezca, rescatar piezas individuales en el presente es la posibilidad de evaluar su importancia cultural en el futuro” (Urbina).

Es por ello que resalta la importancia de preservar las piezas físicas, como sea posible, aunque implique realizar modificaciones a su arquitectura, pero que la misma no altere la ejecución del videojuego, señalando que, en su experiencia, la mejor forma de preservación de una obra es el exhibirla con frecuencia, porque es la única forma de mantenerlas vigentes en el imaginario popular (Castilla et al.; Farias; García-Morales; Learner; Noé et al.; Tagle; Vanrell-Vellosino) y si se mantiene el interés por esos videojuegos las presentes y futuras generaciones buscarán preservarles. Sosteniendo que mientras tengamos los objetos físicos preservados y se perfeccionan tácticas como la emulación y la simulación a nivel circuito, podremos aspirar a reproducciones más fieles sin alteraciones a causa de la adaptación: “Por esto, se busca resaltar la importancia de la preservación del objeto físico como sea posible, lo que le rodea y de la documentación detallada para su futuro estudio sin limitar éste a su parte lúdica o técnica”(Ponce-Díaz et al.).

La celeridad del cambio del mundo digital nos ha mostrado procesos culturales de formación, construcción y desaparición, de patrimonio cultural y de comunidades digitales; la mayoría de ellas desvaneciéndose en el anonimato, sin dejar rastro de las experiencias interpersonales que esos espacios permitieron construir, y que, ya sea por el pensamiento tecnófobo, desconocimiento o desinterés, no se han llegado a explorar. La historia de tales comunidades va desapareciendo y el relato audiovisual, sucedido en esos espacios, se acerca cada vez más al olvido.

Podríamos afirmar, con un cinismo desde la producción de bienes culturales del capitalismo, que los videojuegos son un simple productor manufacturado para poder venderse en el mercado; que el interés de generar relatos, elementos visuales atractivos y acontecimientos visuales memorables responde una estrategia de marketing que tiene como intención generar una vinculación afectiva con el producto, con la finalidad de poder vender más productos de la misma naturaleza y otras mercancías periféricas(Díez).

Pero, factiblemente, ese es uno de los grandes puntos de la existencia, el hecho de que estamos rodeados de objetos, imágenes, productos y acontecimientos visuales que no tienen ningún significado, una misma carencia de significado y propósito que señalan los nihilistas en el mismo hecho de existir; pero también podemos afirmar que el asignar significado a todo aquello que nos rodea es parte de lo que hace valiosa la existencia. El generar significados, a una existencia que se pudo haber remitido a la mera supervivencia biológica, es lo que

---

nos permitió articular a ese conjunto de sistemas simbólicos a los que llamamos cultura.

No debemos buscar en la tecnología la respuesta a preguntas fundamentales, pero sí debemos estar abiertos a reconocer que la tecnología nos plantea nuevas preguntas a nuestras condiciones fundamentales. Que los objetos nazcan y mueran con la intención de ser remplazados por una nueva generación de objetos (Baudrillard) no tiene nada de distinto con la vida biológica y, desde una perspectiva de supervivencia, las criaturas no son más que un vehículo de procreación con miras de generar la siguiente serie de criaturas biológicas. Si nos remitiéramos a ese aspecto de decir que los videojuegos sólo existen con la intención de vender más videojuegos y que los humanos sólo existen para poder procrear más humanos; entonces, el haber comenzado las primeras danzas, los primeros relatos y los primeros cantos serían actos totalmente innecesarios que nos pudimos haber ahorrado.

Así pues, responder a la pregunta: ¿los videojuegos son dignos de preservación? Se podría responder de la siguiente forma: son dignos de preservación en la misma medida que cualquier otro constructo humano, sí merecen ser preservados y no merecen ser preservados en lo absoluto. Podría parecer contradictoria y evasiva esa respuesta, pero sólo será preservado aquello que consideremos digno de ser preservado, y si existen individuos que dedican su vida a preservar algo que otros consideran vacuo, ¿quién se atrevería a cuestionar sus intenciones?, ¿quién se atrevería a decir que es inútil su labor a alguien que está arrojando tazas esperando la entropía?

Esto es porque no se trata meramente de la relación del individuo y un objeto de arte, entretenimiento o evasión; es una faceta que nos podría ayudar a entendernos a nosotros mismos, nuestras motivaciones, nuestras depresiones y de alguna forma nuestro proceder: ahí radica la importancia de los estudios alrededor de los videojuegos.

Son cada vez más los campos de conocimiento que colocan su mirada en los videojuegos para abordarles como objeto de estudio; los investigadores tenemos una deuda impagable con los aficionados y entusiastas que se han encargado de preservar el acceso a innumerables piezas. Lo mínimo que podemos hacer es mantener vivo su testimonio, de la misma forma que ellos han mantenido viva la memoria del medio.

---



---

## Referencias

- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Traducido por Francisco González Aramburu, Siglo XXI Editores, 2007.
- Carr, David, y David Comtois. *Video Game Invasion: The History of a Global Obsession*. Beantown Productions, 2004.
- Cassie. *The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted*. 2017.
- Castilla, Américo, et al. *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Editado por Carolina Sborovsky y Violeta Bronstein, 2015.
- Cifaldi, Frank. *The Videogame history foundation*. 2016.
- Díez, Rodrigo. *Ficciones lúdicas*. Dharma Book, 2020.
- Fariás, Humberto. “Una metodología para la conservación y restauración de arte contemporáneo”. *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*, editado por Américo Castilla, Teseo, 2015.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Traducido por Elsa Cecilia Frost, Siglo XXI Editores, 2010.
- Gaiman, Neil. *American Gods*. headline, 2013.
- García-Morales, Lino. “Una estrategia de conservación evolutiva del arte digital”. *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*, editado por Américo Castilla, Teseo, 2015.
- González-Seguí, Héctor Óscar. “25 años de videojuegos en México”. *Comunicación y Sociedad*, editado por Departamento de Estudios de la Comunicación Social, Universidad de Guadalajara, 2000.
- Learner, Tom. “Estrategias de difusión de la información y formación profesional en el GCI”. *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*, editado por Américo Castilla, Teseo, 2015.
- Noé, Luis Felipe, et al. “La perdurabilidad de las obras al acecho. Los arNstas Nenen la palabra”. *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*, editado por Américo Castilla, Teseo, 2015.
- Padilla, Luis. “Como se gana la vida: Subarrendando maquinas.” *Investigación Doctorado Inter-institucional en Arte y Cultura.*, editado por Romano Ponce-Díaz, 2018.
- Ponce-Díaz, Romano. *En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación*. 2019. Universidad de Guadalajara.
- . “Podcast de preservación de juegos con Rom Ponce-Díaz, Reijard, David Zuratzi y Artemio Urbina”. *ScoreVg*, editado por Artemio Urbina, 2017.
- . “Por insignificante que parezca: Artemio Urbina y la labor de restauración y preservación de videojuegos en México como artefactos de la cultura visual contemporánea.” *La huella sensible del pasado. Pasado y memoria en el arte y la cultura*, editado por Sarahi Lay-Trigo, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2020.
- Rothenberg, Jeff y Solomon R. Guggenheim Museum. *Echoes of Art: Emulation As a Preservation Strategy*. MAGIC BULLET OR SHOT IN THE DARK: EMULATION AS PRESERVATION STRATEGY, Solomon R. Guggenheim Museum, New York City.
- Rouse, Margaret. “Emulación de hardware”. *Search Data Center*, TechTarget, 2017.
- Street Fighter II: The World Warrior*. Dirigido por Yoshiki Okamoto, Capcom, 1991.
- Tagle, Alberto. *Observaciones acerca de la conservación del arte moderno y contemporáneo*.

- Teseo, 2015.
- Urbina, Artemio. “Arcades.mx Preservación del arcade en México”. *Noticias 22*, editado por Fernando Salinas, 2018.
- . *Como reinsertar llaves para revivir CPS2 suicidadas - Arcade Hacker*. 2016.
- Vanrell-Vellosino, Arianne. “Estrategias para la conservación de instalaciones de arte y obras complejas.” *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*, editado por Américo Castilla, Teseo, 2015.
- Yoshiki Okamoto. “Software Glitches”. *Street Fighter II: An Oral history.*, editado por Matt Leone, Polygon, 2014.

**Las nuevas experiencias narrativas del cine digital dentro de la pantalla global**  
**The new narrative experiences of digital cinema on the global screen**

**Nuria Lon Roca**

*Universidad de Zaragoza.*

e-mail: [698579@unizar.es](mailto:698579@unizar.es)

Artículo recibido: 31/07/2023

Artículo aceptado: 10/11/2023

**Resumen:** A lo largo del artículo quiero poner en valor las nuevas experiencias narrativas derivadas del cine digital donde se permite crear lenguajes específicos con los cuales definir las características más significativas del cine. En este sentido, la hipótesis que se defiende en el estudio es que la utilización de la tecnología, así como su propia evolución y el empleo de las diversas plataformas digitales para generar elementos creativos propios del cine actual, responde a la conformación de un cine específico, novedoso y que supera las narrativas precedentes. El objetivo del artículo es poner en valor los cambios derivados de la progresiva digitalización cinematográfica en los diversos estadios de la creación audiovisual. De esta manera, se advierte que estos cambios conforman una cultura audiovisual contemporánea basada en la hipertextualidad, interactividad y transmedialidad.

**Palabras clave:** Cine digital; digitalización; tecnología; comunicación

**Abstract:** Throughout this article, I want to highlight the new narrative experiences derived from digital cinema, where it is possible to create specific languages which can define the most significant characteristics of cinema. In this sense, the hypothesis in which this work is based on is that the use of technology, as well as its own evolution and the use of different digital platforms to generate creative elements, typical of today's cinema, responds to the creation of a specific and novel cinema that surpasses previous narratives. The aim of this paper is to highlight those changes which derive from the progressive digitalization of cinema in the different stages of the audiovisual creation. Taking the previously stated into account, it can be said that these changes are conforming a contemporary audiovisual culture based on hypertextuality, interactivity and transmediality.

**Keywords:** Digital cinema; digitization; technology; communication; digitalization

---

## Introducción

Nos encontramos en un mundo completamente digitalizado donde impera la multiplicación de pantallas pero ¿qué es el cine en el contexto de la pantalla global y las nuevas experiencias narrativas? El arte digital permite a sus creadores emplear las nuevas posibilidades ligadas a la tecnología que desde finales de los años setenta abrieron la puerta a creaciones inéditas hasta el momento gracias a la incorporación y desarrollo de la imagen digital; la cual ha revolucionado las tecnologías tradicionales de la producción cinematográfica.

Creo necesario llevar a cabo un análisis interdisciplinar para tratar de transmitir la relevancia del cine digital en la actualidad, desde una metodología transversal y multidisciplinar, como culminación a la transformación más radical de la cinematografía desde la implantación del sonoro. Actualmente, no solo ha cambiado el propio lenguaje cinematográfico, además de la producción y realización del mismo, sino que ver películas ya no implica hoy en día verlas en el cine: la experiencia del visionado de la proyección de celuloide también ha ido, progresivamente, desapareciendo en favor de las transferencias digitales. Ganancia y pérdida a la vez

El uso de Internet está extendido entre los jóvenes, el 70% de ellos entre los 15 y 24 años (Chicharro, 2014: 79). Teniendo en cuenta el equipamiento y uso de TIC en los hogares españoles en el año 2022, el Instituto Nacional de Estadística, apunta que los hogares con conexión de banda ancha responde a un total del 96,1% mientras que las viviendas que cuentan con algún tipo de ordenador el 82,9%. Ello hace que el 94,5% de la población entre los 16 y los 74 años haya usado en los últimos tres meses Internet. Muchos alarmistas ponen el acento en “la muerte del cine” pero, ¿ha muerto realmente el cine? La respuesta más aproximada es que no ha muerto, pero ha llevado a cabo una transformación profunda hasta resultar irreconocible; si llevamos a cabo una comparación con la que fueron sus orígenes y su época clásica. De esta forma, ¿cómo podemos valorar la relación entre los dispositivos digitales y la propia experiencia estética del espectador en esta nueva cinematografía? En un inicio, las películas únicamente podían ser observadas en las salas de cine, mientras que hoy podemos hablar de un gran número de los espectadores ven las películas en estas condiciones, ya que la televisión y/o los nuevos dispositivos han sustituido el espectáculo ofrecido por la gran pantalla (Fandango, 2022). La era digital ha permitido a los espectadores elegir la forma y el momento en que desean ver películas, ya que el público no tiene que depender exclusivamente a la salas de cine, lo cual ha obligado a múltiples industrias a adaptarse a estos cambios (Matei, 2019: 500).

Consecuentemente, las representaciones audiovisuales pensadas para las salas de cine en numerosas ocasiones se han descontextualizado, lo cual “afecta profundamente a sus efectos psicológicos y a su apreciación estética” (Gubern, 2016: 542).

La red de pantallas conforma nuestro mundo ha transformado la forma de vivir y la relación que tenemos con la información, con el consumo, con el ocio, etc. Ello se percibe en que se

---

han consolidado como un instrumento indispensable para la comunicación contemporánea. Las nuevas pantallas hacen que acceder a la información sea “sencillo y barato además de no tener la necesidad de pisar un cine o una biblioteca, ni siquiera debemos cargar ya con un libro o un CD para nuestro próximo viaje” (Rosenbaum & Martin, 2010: 19). Igualmente, las múltiples pantallas de la esfera visual del mundo contemporáneo “han revalorizado el papel que puede tener la imagen como documento, incidiendo en el ámbito familiar, donde se ha empezado a configurar el deseo de archivar toda la experiencia individual en imágenes” (Quintana, 2011: 80-81).

### **Desarrollo**

Con la proliferación de nuevas pantallas, ¿podemos afirmar que el cine sigue siendo una referencia cultural de primer orden cuando los telefilmes y las series tienen más espectadores que las películas cinematográficas? En mi opinión, el hecho de que las salas de cine se vacíen y las producciones sufran importantes declives no es razón suficiente para considerar el ocaso del cine, sino más bien el final de la emisión de películas en la televisión tradicional en pro de los programas a la carta más afines a los gustos e intereses del espectador. Por tanto, mi percepción de dicha realidad es que el cine no ha desaparecido, sino que ha cambiado hacia un mundo dominado por las nuevas y omnipresentes TRICs, adaptándose a las nuevas realidades y necesidades de la sociedad (Hernández Pérez & Martínez Díaz, 2016: 204-205).

¿Cuál es la situación de la imagen en el contexto de la digitalización? De igual forma que es prácticamente impensable que en la actualidad un usuario no intervenga en las redes sociales, o que no tenga dispositivos electrónicos con los que conectarse a Internet, es esencial plantear una reformulación a aquello que consideramos ‘audiovisual’. Las competencias comunicativas y artísticas requieren de nuevos entornos que respondan a la readaptación que están sufriendo las competencias tradicionales.

La participación activa de los consumidores en los productos audiovisuales hace que Jenkins defina el nuevo modelo de consumidores activos como “prosumidores”, fusionando los conceptos de profesional y consumidor. Entendiendo al espectador como un sujeto activo, en tanto que deberá mover su cabeza y explorar por sí mismo la realidad ofrecida debido a la incorporación de la realidad virtual o las experiencias en 3D, el concepto tradicional de audiovisual se ve completamente alterado.

En esta misma línea, las redes sociales juegan un papel crucial en la actualidad, ya que muchos espectadores no ven una película entera, sino que únicamente visualizan los fragmentos destacados presentes en Instagram, Twitter, Tik-Tok o Facebook. Con ello, quiero reflexionar sobre el hecho de que la tecnología digital no ha hecho sino diversificar los canales de visionado y, por ende, incrementar el uso doméstico del cine en el ámbito del hogar. En este sentido, la digitalización ha otorgado “una cierta autonomía y una capacidad para circular por sí mismas” (Martín Prada, 2023: 46) a las imágenes en la actualidad.

La evolución, o revolución, depende de la forma en la que se considere, del medio cinematográfico nos ha traído la mayor explosión en cuanto al número de pantallas se refiere; pues contamos

---

con televisores, tabletas, ordenadores personales, teléfonos móviles, y eso sin cuantificar los futuros inventos. Por si fuera poco, estas pantallas están evolucionando hacia el territorio de lo interactivo, es decir, son capaces de ofrecer nuevas capacidades de interacción al espectador con los medios audiovisuales. La experiencia cinematográfica tradicional se ha visto enriquecida y ampliada gracias a la integración de la tecnología digital, especialmente en aquella vinculada con la imagen y el sonido.

“El consumo más individual del cine a través de la televisión, los ordenadores, los *smartphones*, las pantallas de los respaldos de los aviones implica, entre varios factores, un fenómeno diverso en la percepción que modifica la identificación del espectador” (LaFerla, 2009: 187). Ello, de alguna forma, nos retrotrae al invento de Edison, el kinetoscopio, y la visualización cinematográfica individual a través de un visor que es personal.

No solo la correspondencia entre la cámara y la película final ha cambiado con las nuevas narrativas sino que las pantallas destinadas a estas nuevas expresiones audiovisuales se han visto modificadas. En este sentido, la tecnología contemporánea ha permitido a los creadores un contexto evolutivo imparable en el cual “experimentar nuevas sensaciones y ofrecer al público una experiencia nunca vista” (Quiles, 2019: 223) lo cual conduce a pensar en el futuro de la pantalla plana propia de las salas de cine, y de la mayoría de los hogares. Es precisamente tanto la facilidad de acceso como el éxito del marketing digital lo que permite que episodios filmicos que en su día pasaron desapercibidos se pongan en valor a través del efecto de interconexión presente en Internet, o que películas de cine independiente o con un presupuesto más ajustado se hacen partícipes en la red (Neira, 2019: 22-25).

El hecho que quiero evidenciar es que, esta pantalla, de forma progresiva, dejará de ser una pantalla convencional, puesto que irá enriqueciéndose con los avances tecnológicos futuros y las necesidades derivadas de estos; es decir, “la pantalla será un medio enriquecido con elementos gráficos multimedia y conectado a la red permanentemente” (Quiles, 2019: 223).

A pesar de ello creo que es necesario recordar que existe un conflicto generacional en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, lo cual podría suponer que estas nuevas narrativas cinematográficas llevasen a cabo una serie de películas destinadas al público del mañana produciéndose un sesgo poblacional importante. No obstante, la evolución también es amnésica, en tanto que tendemos a adaptarnos a los cambios y reclamar más avances en torno a dicha cuestión.

La irrupción y consolidación del digital ha sido un factor fundamental, teniendo en cuenta que “la tecnología ha permitido conquistar cierta ligereza en el uso del dispositivo que hace posible la captura de las imágenes” (Quintana, 2011: 139). Es precisamente este contexto de digitalización el que ha estimulado la irrupción de nuevas escrituras audiovisuales, ha permitido explorar nuevas temporalidades y ha redefinido el lugar que el cine puede llegar a ocupar dentro de la globalización de las pantallas de nuestro entorno. Esta transformación del cine está caracterizada por un movimiento global, en el cual participan las tecnologías en favor de una pantalla globalizada, donde “los cambios sociales son tan espectaculares

---

como los procesos de transformación tecnológicos y económicos” (Castells, 2000).

En la actualidad, f caracterizada por las nuevas tecnologías y las plataformas digitales, el cine ha llevado a cabo una transformación importante en sus narrativas. Con la democratización de la producción cinematográfica, se ha llevado a cabo una importante diversificación tanto en las voces como en la perspectiva narrativa que llega al público. Como consecuencia, la fusión entre tecnología y creatividad ha generado un abanico de posibilidades inimaginables donde las películas ya no quedan limitadas únicamente a la gran pantalla. Es precisamente esta nueva manera de contar las historias a la cual acuden los cineastas para aplicar las herramientas audiovisuales actuales.

Tal y como afirma Gifreu, “el medio digital permite la interactividad, pero no solo es una interactividad cognitiva sino también física: en este nuevo escenario, el usuario no solo tiene derecho a tomar decisiones sino que es invitado a hacerlo” (2013: 24). Lo que quiero exponer a lo largo de las siguientes páginas es la manera en la que el cine digital no solo permite sino que también fomenta una participación del espectador en una narrativa que ya no es fija debido a que permite una intervención externa.

Según considera Manovich (2005), gracias al formato digital las imágenes pueden ser manipuladas, haciendo alusión a la capacidad intrínseca en la estética digital, a través de los diversos procesos computacionales, lo cual afecta, en última instancia, a la representación y narratividad de estas.

Esta nueva situación del cine puede plantear ciertas dudas en su tratamiento: ¿hablamos de un cine de realidad o de ficción? El hecho de que se conforme una ilusión absoluta en torno a los personajes y a la realidad que atraviesan hace que se pueda cuestionar esta dicotomía. Aunque se trate de una predicción a futuro, las películas de James Cameron, *Avatar* (2009) y *Avatar el sentido del agua* (2022), nos conducen a reflexionar sobre si la realidad alternativa ofrecida por el cine, los videojuegos o la realidad virtual será más interesante que la propia realidad del público espectador.

Resulta evidente que nos encontramos ante un proceso revolucionario imparable, aunque en cierta manera cada vez más consolidado, en el campo de los audiovisuales, que no va a ser inocente en el futuro de la industria cinematográfica. La combinación entre la Historia del Cine y los nuevos soportes cinematográficos, tanto electrónicos como digitales, conduce a un reemplazo total del cine en favor de los procesos virtuales. En consecuencia, la narratividad y representación clásica del cine propone un nuevo modelo basado en una realidad inexistente creada a partir de la aplicación de las tecnologías. Ello se refleja, no solo en la industria, sino en la crítica y en la propia Academia que acepta producciones digitales y presentadas en las plataformas *streaming* en los principales festivales de cine.

La transformación más evidente que ha sufrido el cine a lo largo de su historia, ha sido el cambio que ha experimentado desde sus inicios como medio expresivo surgido de las tecnologías mecánicas al hecho de comprender el cine como un medio integrado en la nueva cultura digitalizada. La presente industria cinematográfica, entendida desde una perspectiva presente y real, donde impera una digitalización de la cultura, está obligando a los directores

---

a pensar la naturaleza propia de las películas. Hoy en día ya no vale seguir con los mismos modelos de producción que triunfaban a finales del siglo pasado ya que hay que saber adaptarse las ventajas que el medio digital ofrece para generar una filmografía que responda a los intensos y profundos cambios llevados a cabo en nuestra sociedad (Villén Higuera, 2020: 98-100).

### **Conclusiones**

La industria audiovisual no es ajena a estos procesos de cambio, por lo que está aprovechando todas las nuevas posibilidades que la tecnología ofrece. Estos desarrollos tecnológicos condicionarán la evolución del cine, pero no serán los únicos aspectos a tener en cuenta ya que los directores y la propia industria jugarán, y juega, un papel fundamental en la digitalización de la cultura. Es precisamente una consigna imperativa de la cultura de masas contemporánea que se lleve a cabo una diversificación que responda a los diversos intereses del mercado.

En este sentido, las limitaciones de la técnica de la industria cinematográfica clásica se ven superadas por las nuevas opciones que ofrecen las TRIC y la experimentación de nuevas narrativas que generan una cultura digitalizada. El cine enmarcado dentro de la digitalización cultural responde a una idea de experimentación y exploración de las nuevas posibilidades ofrecidas a partir de la transmedialidad, interactividad e hipertextualidad. Por tanto, entiendo que el cine contemporáneo debe ser considerado como una ruptura de los procesos creativos así como un punto de inflexión para llevar a cabo una reformulación teoría y práctica del audiovisual.

Ello obligará en un futuro, tal y como ya se hace en la actualidad, a una continua redefinición y reformulación del cine como forma de entretenimiento y expresión artística del ser humano, esta vez, basado en la tecnología ofrecida por el digital. Cualquier cambio es, por definición, emocionante debido a las potenciales novedades que puede aportar. Pero este cambio hacia la digitalización no creo que deba preocuparnos ya que el cine es un medio por el cual se evidencian los cambios en las tendencias estéticas.

En el caso del cine y de los medios audiovisuales, estos cambios nos permiten imaginar, por estar ya presentes estas nuevas narrativas ejemplificadas en la realidad virtual o en el cine 3D, por ejemplo, una verdadera aproximación al deseo original de los directores pioneros: situar al espectador en el centro de una realidad onírica.

El invento de Edison-Lumière se desarrolló a partir de un modo de representación iconocinética que ha ido evolucionando a través de la televisión, la imagen videográfica y, finalmente, la aplicación de las nuevas tecnologías y soportes en un nuevo modelo que pervive a los diversos cambios. El modelo de cultura digital en el cual se instaura el cine actual ha reformulado el carácter de producción, distribución y consumo siendo un ejemplo del cambio filmico existente en la cultura audiovisual contemporánea. Es precisamente el deseo original del cine el que mantendrá su esencia de ser una producción cultural

---

---

hecha por y para seres humanos que buscan expresar las ideas a través del medio artístico.

### Referencias

- Fandango Encuesta. It's show time! Moviegoing trends & Insights, 2022.
- Figgis, Mike. *El cine en la era digital*. Alba Editorial, 2007.
- Gifreu Castells, Arnau. *El documental interactivo. Evolución, caracterización y perspectiva de desarrollo*. UOCpress, 2013.
- La Ferla, Jorge. *Cine (y) digital*. Manantial, 2009.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós, 2005.
- Matei, Antonio. Aproximación al estudio de las tendencias de consumo de cine en los jóvenes universitarios. *Journal of Cultural and Creative Industries*, vol., 1(2), 2019, pp. 1-20
- Martín Prada, Juan. *Teoría del arte y cultura digital*. Akal, 2023.
- Neira, Elena. *Marketing cinematográfico*. Editorial UOC, 2019.
- Quiles, Arnau. *Nuevos formatos de cine digital: vídeo interactivo, transmedia y realidad virtual*. Ma Non Troppo, 2019.
- Quintana, Àngel. *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Acantilado, 2011.
- Riumbau, Esteve. *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Cátedra, 2011.
- Rosenbaum, Jonathan y Martín, Adrián. *Mutaciones del cine contemporáneo*. Errata Naturae. 2010.
- Villén Higuera, Sergio Jesús. "La promoción cinematográfica en las redes sociales: un enfoque desde los directores de cine español". *IROCAMM*, vol. 2(3), 2020, pp. 96-108.

**Entre titanes y humanos: libertad y anarquía en “De parte de tu yo de hace 2000 años” del anime *Shingeki No Kyojin*; un enfoque filosófico.**

**Amongst titans and humans: freedom and anarchy in “From you 2000 years ago” from the anime *Shingeki No Kyojin*; a philosophical approach.**

**Omar Alonso Castro Romano**

*Maestría en Investigación Humanística, UACH*

[omarcastro30@hotmail.com](mailto:omarcastro30@hotmail.com)

**Gloria Elena Tavarez Chacón**

*Doctorado en Educación Artes y Humanidades, UACH*

[gloriaelenatavarez@gmail.com](mailto:gloriaelenatavarez@gmail.com)

Artículo recibido: 31/07/2023

Artículo aceptado: 08/11/2023

**Resumen:** El argumento filosófico encontrado en el episodio “De parte de tu yo de hace 2000 años” del anime *Shingeki no Kyojin*, adaptado del manga de Hajime Isayama, se centra en la responsabilidad individual de la libertad. El protagonista, Eren Jaeger, a abordarse desde la perspectiva de Jean-Paul Sartre, devela un cuestionamiento existencial sobre el peso de la responsabilidad en el ejercicio de la libertad. Desde el punto de vista de Emma Goldman, Eren representa el anarquismo como una vía para liberarse de las cadenas del Estado. En suma, el anime permite destacar la complejidad de la narrativa y su relevancia filosófica, lo cual conduce a un análisis crítico de la condición humana.

**Palabras clave:** Ataque de los titanes, Eren Jaeger, libertad, anarquía, existencialismo.

**Abstract:** The philosophical argument found in the episode: “From you 2000 years ago” from the anime *Attack on Titan*, adaptation from Hayime Isayama’s manga, revolves around individual responsibility and freedom. The protagonist, Eren Jaeger, approached through the lens of Jean-Paul Sartre, unveils an existential questioning about the weight of responsibility in the exercise of freedom. On the other hand, from Emma Goldman’s point of view, Eren exemplifies anarchism as a way to liberate oneself from the chains of the State. In conclusion, this anime allows the highlighting of the complexity of its narrative and its philosophical significance, and it leads to a critical analysis of the human condition.

**Keywords:** Attack on Titan, Eren Jaeger, freedom, anarchy.

---

---

### Más allá de las murallas; el contexto del ataque de los titanes.

*Shingeki no Kyojin (El Ataque de los Titanes)* es un anime adaptado del manga homónimo de Hajime Isayama que presenta un mundo dominado por titanes, con humanos que tienen la capacidad de transformarse en titanes (conocidos como titán *shifters*), pertenecientes al pueblo de Ymir (también llamados eldianos). Quienes luego de siglos de guerra, se auto exilian a la isla Paradis. Su gobernante, el rey Karl Fritz<sup>1</sup>, portador del titán fundador, usa su poder para reescribir la memoria de su pueblo y edificar grandes murallas que les aislaron, todo en un gran esfuerzo por vivir en paz. El presente, sustenta el entrecruce de las ideas filosóficas del existencialismo de Jean-Paul Sartre y el anarquismo de Emma Goldman con el mundo ficticio de Isayama. Esto, a partir del tema de la libertad individual y la lucha contra la opresión del estado, mediante el análisis del anime como un producto audiovisual que, más allá de ser un mero entretenimiento, es un vehículo para la exploración de ideas que resuenan con la experiencia humana universal.

*Shingeki no Kyojin* puede considerarse una extrapolación de conflictos humanos conocidos a nivel histórico a su manifestación literaria en la obra de Isayama; los cuales pueden ser abordados para reflexionar sobre la naturaleza de la libertad en un mundo de opresión. Este anime nos brinda una lectura de la guerra desde ambos bandos; no existe un “enemigo” claro, sólo las versiones narradas por cada uno. El uso del poder de los titanes es una representación del ejercicio de la violencia, que ha sometido a los eldianos desde que el primer ser vivo adquirió la capacidad de transformarse en titán.

Al principio de la obra los titanes son presentados como una fuerza de la naturaleza, una entidad que amenaza con la extinción de la humanidad y ha recluso a los sobrevivientes detrás de tres murallas. Los habitantes, después de cien años de paz, convirtieron esta forma de vida en parte de su cotidianeidad. Hasta que ocurre una disrupción de la paz cuando el titán colosal y el titán acorazado destruyen la primera defensa de la humanidad: la muralla María. Así, una fuerza de voluntad externa transgrede la paz y trae de vuelta la guerra a Paradis. Es cuando: “la humanidad recordó el miedo a ser dominados por ellos y la humillación de estar encerrados” (“Para ti, dentro de 2000 años” 00:00:30-00:00:46), el estado de opresión es develado en la violencia, pues los actos que atentaban contra la libertad se vuelven tangibles con el ataque de los titanes. Además, para Eren Jaeger, protagonista de la historia, las murallas son deshumanizantes: “Aunque jamás salgamos fuera de las murallas, podemos comer, dormir y vivir. Pero así, es como si fuéramos ganado” (00:07:34-00:07:48). De esta manera, alienado y desposeído, lamenta no poder reconocerse como persona. Toda posibilidad de libertad palidece ante la existencia de las murallas y los titanes.

Detrás de las murallas, más allá del mar que separa la isla Paradis del resto del mundo, está un enemigo mayor que los titanes: la nación de Marley, que ha usado el poder titán para tener un control militar, ha diezmado a los eldianos que viven fuera de Paradis y ha recluso a los sobre-

---

1      Gobernante número 145 de la sucesión real de los Fritz.

---

vivientes en ghettos. Los eldianos “buenos” de Marley (declarados así por el régimen militar del que son parte) viven en continuas guerras por la libertad que su Estado les ha prometido, mientras que los eldianos de Paradis ansían conocer la verdad del mundo exterior. A diferencia de su medio hermano menor Eren, Zeke Jaeger, crece en Marley, bajo este precepto, por lo que para él la libertad de los eldianos sólo se conseguirá con el plan de eutanasia.

Dentro de la diversidad de posibilidades que supone analizar la trama del anime *Shingeki no Kyojin*, nos enfocaremos en dos conceptos principales: libertad y anarquía. A partir del protagonista Eren Jaeger, en el episodio “De parte de tu yo de hace 2000 años” de la cuarta temporada. Lo anterior, con la finalidad de comprender el anime como un producto audiovisual con perspectivas filosóficas dignas de análisis que es abordado en la esfera de lo individual a través de Sartre y en la esfera de lo político desde la perspectiva de Goldman.

### **Dos conceptos: libertad Sartreana y anarquismo de Goldman.**

Si consideramos, como Emma Goldman, que la tradición es la prisión que asegura que el humano sea humano en los términos de lo socialmente aceptado, el anarquismo será la filosofía de la libertad al devolverle la consciencia de sí y de su ser en el mundo. Así, el cuestionamiento del entramado social implica una actitud anarquista: “Rompe tus cadenas mentales; le dice el Anarquismo al hombre, porque, no va a ser hasta que tú pienses y juzgues por ti mismo, que saldrás del dominio de la obscuridad, el mayor obstáculo para todo progreso” (Goldman, *Anarquismo: lo que significa realmente* 23).

La información y el cuestionamiento son las vías que se plantean para alcanzar la libertad. Sólo ante la óptica del anarquismo la consciencia retorna al humano y comprende al fin las promesas vacías del Estado y la sociedad (22). La libertad es la aspiración a la que la naturaleza nos conduce: “La naturaleza del hombre es ser libre y querer serlo, pero su naturaleza es también tal que el hombre se pliega naturalmente a lo que la educación le da” (Boétie, *Discurso sobre la servidumbre voluntaria* 40). La educación es la limitante de la libertad, sin embargo, la adscripción a la educación es parte de la naturaleza, por lo que aprendemos a buscar la libertad en los términos que el Estado nos proporciona. Por ello, el anarquismo pretende develar las falsedades del Estado.

El dominio de la mente sobre los estatutos del Estado, implica la noción de que la fuerza de la voluntad individual debe anteponerse a los intereses colectivos: “Nada es al final sagrado salvo la integridad de vuestra propia mente. Absolveos a vosotros mismos y tendréis el sufragio del mundo” (Emerson, *Ensayos*, 60). La prevalencia de lo individual es una actitud que demanda un uso libre de la energía humana; el Estado emplea restricciones para asegurar que esa condición no sea alcanzada: “El Estado es el altar de la libertad política y como el altar religioso, es mantenido para el propósito del sacrificio humano” (Goldman, 26). Corrupción, manipulación y muerte son aceptables en tanto sean el medio para asegurar el engrandecimiento del Estado.

El anarquismo aspira a favorecer la libertad de la mente humana de las cadenas que el Es-

---

tado ha empleado para suprimirla (Goldman, 30). Así, el cuerpo está aprisionado por la propiedad, el espíritu por la religión y la mente por la tradición. En esta red de determinaciones, se exige el sacrificio de lo propio en favor del Estado; por lo que la libertad existe sólo en los términos que a este le sean convenientes. Para Goldman el anarquismo es: “La filosofía de un nuevo orden social basado en la libertad sin restricción, hecha de la ley del hombre; la teoría que todos los gobiernos descansan sobre la violencia y por lo tanto son equívocos y peligrosos, al igual que innecesarios” (21), por lo que se pretende la búsqueda de una nueva forma de gobernabilidad, en donde la libertad sea en eje central que rijá la vida del ser humano. Entiende los gobiernos como una forma de violencia; violencia sobre el individuo y su libertad. Por tanto, comprenderemos la anarquía con respecto a la libertad, como una filosofía que apunta a la búsqueda continua de la libertad.

De acuerdo con Goldman, la libertad es la condición en la que el ser humano puede llegar a ser una entidad plena:

Solo en la libertad puede el hombre alcanzar su completo desarrollo. Solamente en la libertad aprenderá a pensar y a moverse y a dar lo mejor de sí. Sólo en libertad realizará la verdadera fuerza de los lazos sociales, que atan al hombre entre sí y los cuales son la verdadera base de una vida social normal (Goldman, 29).

La libertad genuina será aquella en la que el individuo pueda pensar de forma independiente y accionar con autonomía sus deseos. La libertad debe permitir al individuo desarrollar su máximo potencial sin las restricciones del Estado. El ejercicio de la libertad no es sólo para la realización individual, sino que aspira a formar una vida en sociedad en que las libertades de cada uno de sus miembros tengan un espacio idóneo.

Por su parte, el anarquismo es la doctrina política que persigue tanto la libertad individual como la colectiva, y comprende una liberación mental, a la vez que establece un nuevo modelo de orden social. Este se basa en la asociación voluntaria de individuos, en donde se garantice el acceso libre a la tierra y se cumplan las necesidades, de acuerdo con sus deseos e inclinaciones individuales (Goldman, 30). Es decir, el anarquismo propugna un sistema sin el Estado como autoridad coercitiva; fomenta la autonomía y la cooperación voluntaria como forma de convivencia social. Para alcanzar esos objetivos es necesaria la abolición de las jerarquías y las estructuras de poder opresivas, sustentada a partir de la autogestión individual, alcanzada sólo a través de la ruptura de las cadenas que el Estado ha impuesto.

La educación se asumiría en términos de autogestión individual como ideal y fin último de la sociedad; fomentar la autonomía de cada miembro del Estado garantizaría una condición de liberación mental. Sin embargo, la tradición es la herramienta que auxilia al Estado para asegurar que los individuos se contenten con lo que les es brindado:

Es verdad que al principio se sirve forzado y vencido por la fuerza. Pero los que vienen después sirven sin pesar, y hacen gustosamente aquello que sus antecesores habían

---

hecho por coacción. Ello es así porque los hombres que nacen bajo el yugo y son después criados y educados en la servidumbre, sin mirar más allá, se contentan con vivir como han nacido, y como no piensan tener otro bien ni poseer otro derecho que aquel con el que se han encontrado, toman por su material el estado en que han nacido . . . la costumbre, que en todo tiene un gran poder sobre nosotros, para nada tiene mayor fuerza que para enseñarnos a servir y para enseñarnos a tragar y no encontrar amaga la ponzoña de la servidumbre (Boétie 36-37).

De acuerdo con esta cita se subyuga por la fuerza al individuo, pero esa coacción se vuelve innecesaria con el peso de la educación en generaciones posteriores. Un humano aleccionado en el supuesto bienestar que el Estado le brinda, defenderá esos ideales como propios y buscará la replicación voluntaria de los mismos en próximas generaciones. El triunfo del Estado es la aceptación ciega de la autoridad por encima de la libertad individual. La costumbre adquiere su poder porque se asegura que el ciudadano esté convencido de que la servidumbre es el bienestar, y sólo buscará la libertad en los términos dictados por el Estado.

Con lo anterior, se ha perfilado el anarquismo como la vía para alcanzar la libertad más allá de las barreras impuestas por el Estado, pero la libertad como concepto se amplía desde la perspectiva de Jean-Paul Sartre. De acuerdo con esta autoría, si se acepta que la existencia precede a la esencia, no hay una naturaleza humana fija que determine nuestro ser y conducta (*El existencialismo* 42). Es decir, no existe un destino o fuerza externa que determine nuestro acontecer, cada individuo es libre de construir su propia esencia.

Sartre concibe al humano como un ser libre, y la libertad es la característica fundamental de nuestra existencia. Somos responsables de nosotros mismos y de nuestras elecciones, pues no hay una naturaleza humana dada que nos guíe o limite (42). La libertad es la ausencia de determinismo, no obstante, esta libertad produce una angustia existencial. Cuando el ser es responsable de sí mismo, no existe un amparo externo en una autoridad superior o valores absolutos (43): el ser humano tiene la responsabilidad individual de sus elecciones. El peso de la libertad trae consigo una responsabilidad continua sobre nosotros, el humano es responsable de dar sentido a su propia vida. En suma, para Sartre “la libertad es originalmente relación con lo dado” (*El hombre*, 242), por lo que es inherente a la condición humana, siendo esta una posibilidad continua que define la existencia. Entenderemos la libertad como la posibilidad de acción, las decisiones son un ejercicio constante de la libertad.

Desde la libertad surge el concepto de *intersubjetividad*, el cual implica que el humano decide lo que es y lo que son los otros; la condición de la existencia son los otros, pues en la mirada de ellos reconozco mi propia existencia. Para acceder a la verdad de mí, es necesario que pase por el otro; la libertad del otro es colocada frente a mí, y no es, sino hasta que es confrontada con mi libertad que existo (65). El conocimiento de la existencia de los otros es tan fundamental como el

---

conocimiento de sí mismo. El humano es un ser condenado a lo social, pues requiere del otro para conocerse a sí mismo.

Desde el entrecruce de las perspectivas de Sartre, Goldman y Boétie, se articula una conexión entre anarquismo y libertad, ya que el individuo busca su libertad más allá de las limitantes del Estado y la sociedad. Entenderemos anarquismo como la herramienta filosófica que permite alcanzar esa libertad. Estos elementos son necesarios para el contraste con el desarrollo de Eren, el protagonista de *Shingeki no Kyojin*, porque la búsqueda de la libertad es su motivación, busca romper las cadenas que el atan y conocer la verdad de su mundo.

### **“De parte de tu yo de hace 2000 mil años” y la búsqueda de la libertad de Eren Jaeger.**

Ante un mundo de opresión queda romper las cadenas que nos dominan. La búsqueda de la libertad es para el oprimido una de las vías para alcanzar un propósito, un sentido más allá de lo servil. Existe en *Shingeki no Kyojin* una continua referencialidad a la búsqueda de la libertad, y, por ende, un cuestionamiento sobre la naturaleza de la misma. Eren Jaeger vive sometido detrás de murallas que le limitan, no sólo geográficamente, sino que le ocultan la verdad del mundo más allá de esas paredes. Si bien, es una temática que se encuentra presente en diversos momentos del anime, para el presente análisis, nos centraremos en el episodio “De parte de tu yo de hace 2000 años” correspondiente a la cuarta temporada.

La forma de gobierno que ha establecido el rey Karl Fritz es un estado de sumisión; la renuncia a la guerra por el pacto de no agresión<sup>2</sup> ha condenado a los eldianos a vivir y perecer detrás de las murallas, sin conocer el mundo exterior. Los eldianos de sangre real que heredan el titán fundador viven bajo el yugo opresor de la voluntad de los Fritz. El poder que posee el titán fundador de borrar y reescribir los recuerdos de su pueblo, es una cualidad que cualquier Estado totalitario o tiránico implementaría para “controlar” a sus súbditos. La memoria<sup>3</sup> se vuelve un recurso de las clases dominantes, ciertas perspectivas predisponen la visión social que los individuos poseen, y esta puede determinar un actuar en favor del Estado (Sanmartín, Israel, “Historia, historiografía y memoria” 95). El dominio de la memoria es el control del pueblo. Esta opresión por medio del poder del titán fundador, es una representación de las cadenas que el Estado usa para reprimir la mente humana (Goldman, 30).

Luego de que Eren Jaeger, quien ahora posee el titán fundador, entra en contacto con su hermano Zeke Jaeger, un eldiano de sangre real quien posee al titán bestia, estos son trasladados al espacio metafísico conocido como *los caminos*. El espacio atemporal donde Ymir, la fundadora, provee del poder titán a todos los eldianos, además de pasar la eternidad construyendo los cuerpos

---

2 Luego de cien años de guerra, arrepentido de lo que el poder titán ha ocasionado en el mundo, el rey Fritz se retira con su pueblo a Paradis. Una vez encerrado hace un pacto de renuncia a la guerra, y promete al resto del mundo que no iniciará acciones violentas y pretende vivir en paz. Sin embargo, también dice que tiene diez mil titanes colosales listos para iniciar “el retumbar” y exterminar a quien intente perturbar dicha paz.

3 Nos referimos a la memoria como concepto que atañe a una actividad psíquica de los individuos a través de la cual construye impresiones mentales (Sanmartín, 94).

de los titanes con arena y agua, aún esclavizada por la voluntad de quien gobierne a través del poder del titán fundador. En el espacio de *los caminos*, Zeke y Eren acceden a los recuerdos de su padre, Grisha Jaeger, anterior portador del titán de ataque. Ambos deseaban entrar en contacto para activar el poder del titán fundador, cada uno con un plan en específico. Por una parte, Zeke desea el fin del sufrimiento que ha traído la existencia del pueblo de Ymir, así que desea usar el poder del fundador para reescribir el código genético de los eldianos y que ninguno pueda procrear. A este plan de genocidio le llama “eutanasia”<sup>4</sup> y para que funcione pretende activar un “pequeño retumbar” con los titanes colosales que duermen dentro de las murallas, para demostrar el poder militar que alberga Paradis. Por su parte Eren desea activar el retumbar, para exterminar al resto de la humanidad fuera de las murallas, porque sólo así eliminará a cualquier enemigo más allá del mar. Ambos hermanos, tienen un plan para alcanzar la noción que cada uno entiende de libertad; a pesar de haber sido criados por un mismo padre, entienden la libertad en los términos sartrianos, es decir de acuerdo con lo que les es dado (242). Entonces el contexto de Zeke de eldiano marleyense, y de Eren como eldiano de Paradis, los lleva a tener una noción distinta de la libertad que su pueblo requiere, por eso hay una confrontación entre ambos.

En *los caminos* se nos muestra el recuerdo del asesinato de la familia real a manos de Grisha Jaeger. Este, usando el titán de ataque, asesina a Frida Reiss y devora su cuerpo para adquirir el poder del titán fundador; para luego aplastar con sus manos al resto de la familia, incluyendo infantes. Grisha abandona el refugio de los Reiss lleno de remordimiento y llorando clama a Eren: “¿Por qué no me lo muestras todo? La destrucción de la muralla. Ese fatídico día. Si Carla está bien o no ¿De verdad esta era la única opción?” (00:00:57- 00:01:15). Confrontado con el peso de sus acciones, Grisha tiene una duda existencial sobre sus acciones individuales, y el peso que estas traen consigo. Retornando al existencialismo sartreano, este pone a todo humano ante la responsabilidad de su existencia (Sartre 33), pero esto ocasiona angustia por la duda constante si nuestras decisiones son “las correctas”. En el caso de Grisha, su responsabilidad le decanta a buscar una autoridad “superior”; clama por Eren, cuestiona si su voluntad futura era la única posibilidad que se ha presentado como verdadera ante los portadores del titán de ataque.

La elección implica la imposibilidad del individuo de sobrepasar la subjetividad humana (Sartre, 33). Es aquí cuando la ficción del anime abre la posibilidad de cuestionar ¿qué pasaría si sobrepasáramos esa subjetividad humana? Con el poder del titán de ataque, sus usuarios tienen acceso a los recuerdos del pasado y futuro de otros portadores, así es como Zeke entabla una conversación con los recuerdos de Grisha, y este le sentencia: “Tus deseos no se cumplirán. Se cumplirán los de Eren . . . Vi los recuerdos del futuro de Eren, no me esperaba algo tan aterrador” (00:01:21-00:01:37) el peso de su existencia no sólo es la propia, sino la responsabilidad sobre las elecciones del pasado, presente y futuro. Ante el conocimiento atemporal de la existencia ¿qué de-

4 Denominado así, porque Zeke lo considera el bien morir de toda su gente.

cidiríamos?, ¿cuánto pesaría la responsabilidad de nuestros actos? Sartre plantea que “al elegirse, elige a todos los hombres” (33), y el vínculo omnisciente del titán de ataque es la representación ficticia de esa elección y su peso sobre la libertad del pueblo de Ymir.

La elección es inherente al humano. Esto es así en el sentido que es imposible no elegir, incluso cuando se piensa que no se elige, la no elección es una elección (Sartre, 70). En otras palabras, la voluntad está presente incluso en la no elección:

Si el poder del titán de ataque realmente trasciende el tiempo pudiste mostrarle los recuerdos justos para influenciar el pasado. Papá... Grisha dudaba sobre si seguir como restauracionista<sup>5</sup>, al ver tus recuerdos, sabía que no podía usar el poder del fundador pese a robarlo, y aun así lo robó y te lo transfirió a ti porque vio algo aún más allá del futuro, porque tú le mostraste algo del futuro (00:03:02-00:04:42)

El titán de ataque tiene la posibilidad de trascender el tiempo a través de los recuerdos. Zeke al enterarse de esto cuestiona la naturaleza del ejercicio libre de la voluntad realizado por Grisha, pues la elección de unos recuerdos por sobre otros, pudo condicionar su actuar. El compromiso de la decisión de Grisha, no es sólo la responsabilidad individual sobre sí mismo, sino que compromete al resto de eldianos, y en última instancia a la humanidad.

En *los caminos* Eren se encuentra encadenado, detenido por Zeke para impedir que entre en contacto con Ymir: “Grisha me pidió que te detuviera. Se arrepentía de hacerte caso. No sé qué futuro viste en los recuerdos de papá, pero no lo viste todo, ¿no? No sabías que no podías usar el poder de la fundadora aquí, por ejemplo” (00:04:28-00:04:55). A pesar del control que posee Zeke en *los caminos*, por su sangre real, la voluntad de Eren y del titán de ataque hacen que, negligiendo su bienestar, se libere de las cadenas que lo aprisionan desgarrando su propia mano. La voluntad por alcanzar la libertad le lleva hasta las últimas consecuencias. Poco importan la integridad de su cuerpo, su mente o alma, en tanto alcance su objetivo. Es una libertad sartriana porque se expresa en la acción (*El hombre*, 253), Eren actúa en la situación que le es dada, hace uso de su voluntad a pesar de poner en juego su integridad, y ese instinto individual de lucha por la libertad más allá de las cadenas que le oprimen, es anarquismo (Goldman, 22).

Una vez que Eren, liberado de las cadenas, intenta aproximarse a Ymir, vemos un recuerdo sobre la historia de la fundadora. Este inicia con ella viviendo una vida de aparente calma en su pueblo. Cuando una fuerza militar masacra su aldea y aprisiona a algunos sobrevivientes, Ymir incluida. Una vez cautivos son mutilados cortándoles la lengua (00:07:57-00:08:55). El uso del poder del Rey Fritz<sup>6</sup> emplea la violencia como medio para la lograr la servidumbre. La esclavitud es puesta de manifiesto en su cuerpo con la mutilación de sus lenguas: no tienen voz. El Estado silenciosa la voluntad en individual, porque para el colectivo sólo importa la voluntad del gobernante.

5 Nombre que se le da a la facción de rebeldes eldianos en Marley que intentaban restaurar el imperio perdido de Eldia.

6 Primero de su linaje. Para distinguirlo del rey número 145 se mencionará como *Rey Fritz*.

---

Quienes se encuentran cautivos del Rey Fritz sirven forzados y vencidos por la fuerza (Boétie, 36), su voluntad es menguada bajo el yugo de su gobernante.

Ymir, una vez esclavizada, es acusada de abrir la puerta del corral de los cerdos: “Alguno de ustedes dejó escapar a los cerdos. Que se entregue, si no, les arrancaré un ojo a todos. Los esclavos no necesitan dos ojos. ¿Los dejaste escapar tú? Muy bien, serás libre” (00:09:10-00:09:57). Por más que la naturaleza de la servidumbre desprovea de todo deseo y condición de humano al humano, no dejan de desear la libertad; es algo tanpreciado que ante todos los males permanece. A pesar de la corrupción del humano en la servidumbre el deseo de libertad se preserva (Boétie 30). Ymir conserva su deseo de libertad y, a pesar de la violencia ejercida por el Rey Fritz, pretende la libertad para otro ser vivo, incluso cuando no pueda conseguir la propia. Desear la libertad ajena implica reconocer que la libertad de los otros depende de la nuestra (Sartre, 77)., En su condición de esclavitud, Ymir tiene la capacidad de elegir abrir la puerta del corral para liberar a los cerdos, al elegir no rebatir el señalamiento de los otros esclavos. Esa posibilidad de elección es libertad.

Ese deseo de libertad es usado por el Rey Fritz como una trampa, pues a pesar de “dejar libre” a Ymir, esta es perseguida por soldados armados con arcos y flechas. Cazada como un animal (00:10:03-00:10:28). En un paso hacia la deshumanización, es reducida a la condición de presa. Durante su huida, mal herida, busca refugio en un túnel formado en un frondoso árbol, en donde entra en contacto con una forma de vida orgánica parasitaria que la transforma en titán (00:10:50-00:12:09). A pesar de ser poseedora de un poder descomunal, es un coloso dominado por el peso de la historia y la costumbre. La liberación es un ideal que puede ser alcanzado al retirar el apoyo que el pueblo supone para un Estado, porque el gobierno que se sostiene sobre la fuerza de los individuos, necesita de ese poder para asegurar su estatus: “Resolveos a no servir más y seréis libres. No quiero que os lancéis sobre él, ni que le derroquéis, sino, solamente, que no le apoyéis más, y le veréis entonces como un gran coloso al que se le ha retirado la base y se rompe hundiéndose por su propio peso” (Boétie, 31). Ymir, como titán, posee un poder descomunal; podríamos interpretar que es la representación ficticia de la fuerza del colectivo sobre el que se apoyan los gobiernos. Sin embargo, ha caído sobre el peso de la servidumbre, y elige, a pesar de todo su poder, continuar al servicio del Rey Fritz.

El Estado somete y brinda una idea de libertad bajo los preceptos que le son convenientes. Como altar religioso se erige en el sacrificio humano (Goldman 26), incluso si ese sacrificio se realiza en vida con la integridad individual: “Esclava Ymir, hiciste un buen trabajo. Abriste el camino, araste el yermo, construiste un puente. Los eldianos crecimos mucho. Como recompensa, te daré un hijo. Aniquila a la odiosa Marley bajo la bandera de los Fritz” (00:12:11-00:12:41). Los titanes son una representación ficticia del poder militar de una nación. Ymir, es entonces el poder absoluto, pero sin voluntad, posee al titán fundador, pero lo pone a disposición de alguien más; está al servicio del Rey Fritz, quien sí tiene la voluntad de subyugar a Marley con ese poder. La ser-

vidumbre del cuerpo propio al servicio del Estado continua en la “recompensa” del rey para Ymir. Empero, ella parece complacida con la realización que le brinda el Estado en esos parámetros. Ymir pone al servicio del Estado su cuerpo, tanto así que sacrifica su vida por salvar al Rey Fritz; en un intento de asesinato, la nación de Marley se infiltra entre los soldados para matar al rey con una lanza, pero esta es interceptada por Ymir salvando al Rey Fritz (00:13:56-00:14:15). Es aquí cuando comprendemos que los métodos empleados por el Estado para la renuncia del individuo en favor del colectivo han funcionado en Ymir; porque el Estado es la renuncia, restricción y negación de la vida misma en favor del engrandecimiento de unos pocos (Goldman, 26).

Ymir es herida con una lanza por salvar al Rey Fritz y este considera que su poder le debería alcanzar para sobrevivir: “¿Qué haces? Levántate. Sé que una lanza no basta para matarte, esclava Ymir” (00:14:28-00:14:37); una vez que escucha la palabra “esclava”, Ymir cierra los ojos y prefiere morir. Sabemos que los poderes del titán fundador eran descomunales y casi inmortales, por lo que, una herida de lanza, no debería ocasionar su muerte. Sin embargo, es interesante que fallezca luego de escuchar que el Rey Fritz se refiere a ella aún como esclava. Debido a la renuncia de su cuerpo, de su mente y de su espíritu, la cabeza del Estado/nación de Eldia, la ve como un objeto a disposición de él y para sus fines. Ymir ante el Rey Fritz permanece en condición de objeto, tiene una utilidad definida, y es impensable que la conciba más allá de su “función”. Todo materialismo trata a los humanos como objetos, es decir, como un conjunto de acciones determinadas y que no se distinguen del conjunto de cualidades que definen a los objetos (Sartre, 63-64). La visión militar del Rey Fritz ocasiona que la concepción de su Estado tenga una perspectiva política que cosifica a los individuos, particularmente a las personas esclavizadas:

La objetivación del prójimo, sería el hundimiento de su ser-mirada . . . La mirada ajena es la desaparición misma de sus ojos como objetos que ponen de manifiesto el mirar . . . La objetivación del prójimo, como veremos, es una defensa de mi ser, que me libera precisamente de mi ser para otro confiriendo al otro un ser para mí (Sartre, *El ser* 170). Cuando Ymir reconoce que, ante la mirada del Rey Fritz, ella es objeto, la desaparición de su yo ante los ojos del rey, la lleva a renunciar a su ser. Prefiere morir antes que ser objeto en su ser-mirada.

La objetivación de Ymir es tal que su cuerpo es “cosechado” por el Rey Fritz, quien teme perder el poder titán:

Coman, hijas mías. Hereden el poder de Ymir sea como sea. Devoren todo su cuerpo, María, Rose, Sina. Tengan hijos y sigan propagándose. La sangre de Ymir no puede morir. Si mueren mis hijas, que mis nietos coman sus columnas. Si mueren mis nietos, que sus hijos devoren sus columnas. En el futuro, los eldianos controlaremos el mundo con gigantes. Nuestros titanes gobernarán eternamente. Mi mundo será para siempre (00:14:56-00:16:33).

La voluntad del Rey Fritz es que Eldia conserve el poder titán, y poco le importa disponer del cuerpo de Ymir para que sea devorado por sus hijas. Todo gobierno es en esencia tiranía<sup>7</sup> (Goldman, 25) y por ende somete el cuerpo, el espíritu y la mente, para doblar la voluntad de sus individuos. Inaugura la sucesión de poderes titánicos, que implican el sacrificio continuo de eldianos, para perpetuar el poder político y militar del Estado. Además, demuestra la relevancia que tendrá la tradición para asegurar la sucesión de poder; esta ritualidad se mantiene a partir de un linaje, encargado de sostener el estatuto de la sucesión. A partir de esta tradición se enuncia el uso de un poder que se perpetúa a sí mismo, sin importar el sacrificio. El Estado se preserva en prácticas opresivas: alterar y manipular la memoria y la tradición. La memoria tiene una dimensión política y social que es explotada con fin de preservar el poder: “Los acontecimientos afectan a la historia que sucede, a las interpretaciones que se realizan sobre ellos, y a las memorias, reescritas y reelaboradas a partir de la sucesión de generaciones: hay una memoria apropiada y otra vivida” (Sanmartín, 95). El Rey Fritz, en su deseo de controlar el mundo con gigantes, se apropia de la voluntad colectiva de los eldianos; somete la voluntad individual para consolidar su autoridad en el mundo.

Eren desprecia la forma en que el Estado ha sometido a los eldianos en un ciclo perpetuo de esclavitud; entonces decide actuar y poner fin a esa condición:

Se acabó, le pondré fin a ese mundo. No eres esclava. Ni una diosa. Eres una persona. No obedezcas a nadie. Decide tú misma. Tú decides. Tú eliges. ¿Te quedas aquí para siempre? . . . ¿o le pones fin a esto? . . . ¿Fuiste tú la que me guio hasta aquí? . . . Llevas mucho tiempo esperando . . . Llevas 2000 años esperando a alguien (00:16:40-00:17:29).

Ymir ha sido cosificada, denigrada en la esclavitud, su cuerpo es objeto para la guerra. Sacralizada por los Fritz, su poder es el símbolo de la opresión. Ymir no posee una condición de intersubjetividad, se le trata como objeto. Es hasta que Eren, haciendo uso de su libertad, elige ver a la persona en Ymir cuando se le brinda la intersubjetividad al reconocerla como humana. Ante el ser-mirada de Eren, después de 2000 años, Ymir deja de servir a la sangre real. Elige y es libre. Si el anarquismo le dice al humano: “rompe tus cadenas mentales . . . no vas a ser hasta que tú pienses y juzgues por ti mismo, que saldrás del dominio de la oscuridad” (Goldman, 23), Eren erige su discurso en un tenor similar; desea la libertad de Ymir, más allá de las cadenas que le aprisionan.

Eren reconoce la opresión a la que han sido sometidos los eldianos y se rebela contra el ciclo de muerte impuesto por la tiranía de los Fritz. Su lucha por la libertad no se limita a cambiar aspectos en la inmediatez del sistema, sino que pretende transformarlo desde el precedente histórico de Ymir, para liberar a su pueblo de la dominación del Estado. Al igual que Sartre, Eren comprende que la verdadera libertad es inconcebible en una sociedad donde los individuos son tratados

<sup>7</sup> Goldman recupera la noción del gobierno como tiranía de Emerson, quien dice: “el derecho absoluto es el primer gobernador, o todo gobierno es una teocracia impura” (335). Es decir, aunque los gobiernos partan de preceptos teocráticos, como el derecho divino de gobernar del rey, en la práctica no es congruente con los valores dogmáticos que debería representar, sino que sirve a intereses políticos mundanos. Es esto lo que conduce a las tiranías que se avalan en procederes ideales, pero que lo conservan como un medio de manipulación y adoctrinamiento.

---

como objetos y no tienen el control sobre su propia voluntad. Su actitud anarquista se manifiesta en el rechazo a las estructuras de poder impuestas por el reinado de los Fritz, y su deseo de eliminar toda forma de opresión. En su encuentro con Ymir, reniega del legado real y se rebela contra el Estado para dismantelar la jerarquía que perpetua la opresión; porque los eldianos son objetos ante el ser-mirada de Marley, de Paradis, del mundo. Bajo esta perspectiva, Eren Jaeger personifica la libertad sartriana y el anarquismo de Goldman; su voluntad es por y para la libertad en un mundo cruel y opresivo. Esto nos permite comprender no sólo su cosmovisión, sino vislumbrar el anime como un entramado de perspectivas filosóficas que enuncian la condición humana.

### Conclusiones

*Shingeki no Kyojin* enfatiza la responsabilidad de la existencia individual. Esto se manifiesta en la lucha interna de Grisha Jaeger, al cuestionar el fin último de sus acciones y decisiones; y que más adelante en la trama, podemos ver el mismo cuestionamiento en Eren y Zeke Jaeger. Los titanes *shifters*<sup>8</sup> son oprimidos, no sólo por el Estado sino por la responsabilidad de la voluntad colectiva. El anarquismo se propone como una vía de liberación frente a la opresión del Estado, y es el camino que Eren Jaeger decide tomar, desafiando las cadenas impuestas y buscando la libertad individual y colectiva.

La construcción narrativa del episodio “De parte de tu yo de hace 2000 años” responde a una visión existencialista sobre el carácter humano. Sartre argumentaba que las personas desean creer en la naturaleza del héroe y el cobarde. Es decir, si alguien nace cobarde, se siente libre y justificado de no enfrentar sus miedos y permanecer en esa condición toda su vida; de igual forma, si alguien nace héroe, se siente responsable de llevar una vida virtuosa y valerosa (Sartre, *El existencialismo* 60). Esto, desde una idea del destino, implicaría que los personajes no tuvieron elección. Este cuestionamiento se plantea en diversos momentos, porque los personajes viven con el peso de su existencia y la presión de tomar “la mejor de las decisiones”. El existencialismo enfatiza la responsabilidad y compromiso que implica tomar nuestras acciones y reconocer que no somos productos de nuestras circunstancias (Sartre, 61). A través del poder del titán de ataque, que trasciende el tiempo y permite acceder a los recuerdos del pasado y futuro, los personajes se ven confrontados con la responsabilidad que implica la elección consciente.

El anarquismo también se hace presente como una vía de liberación ante la opresión del Estado. La serie critica la noción de Estado como una entidad que cosifica a los individuos y los subyuga en favor de sus intereses políticos y militares. Ymir, esclavizada, personifica esta cosificación a la que es sometida. Sin embargo, a través del anarquismo, representado en la figura de Eren Jaeger, se plantea una posibilidad de liberación, un rompimiento de las cadenas mentales impuestas por el Estado y la búsqueda de la libertad individual y colectiva.

En suma, el episodio “De parte de tu yo de hace 2000 años” permite adentrarse en la ex-

---

8 Humanos con la capacidad de transformarse en titanes

ploración de ideas filosóficas, que van más allá del paradigma interpretativa que se suele asociar con el anime. A través de los dilemas existenciales que enfrentan los personajes, la serie conduce a reflexionar sobre la naturaleza humana y la complejidad de nuestras elecciones. La lucha por la libertad individual y la resistencia contra la opresión se convierten en temas centrales que resuenan a lo largo de la trama.

### **Bibliografía**

*Para ti, dentro de 2000 años.* Shingeki no Kyojin, Isayama, H., WIT Studio. Temporada 1, episodio 1, 2013. Crunchyroll.

*De parte de tu yo de hace 2000 años.* Shingeki no Kyojin, Isayama, H., Studio Mappa. Temporada 4, episodio 80, 2023. Crunchyroll.

Boétie, Étienne de. *Discurso sobre la servidumbre voluntaria.* Editorial Trotta. España, 2014.

Emerson, Ralph W. *Ensayos.* Catedra. Disponible en: <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/biblioteca-virtual/d9hD-emerson-ralph-waldo-ensayospdf.pdf> Consultado 24 julio de 2023.

Goldman, Emma. *Anarquismo: lo que significa realmente.* Como aparece en: *Recopilaciones de escritos.* Colección Clásicos Universales de Formación Política Ciudadana. PRD. México, 2018.

Sanmartín, Israel. *Historia, Historiografía y memoria. Un ejemplo a partir de las memorias del apocaliptismo medieval y contemporáneo.* Como aparece en: *La memoria histórica y sus configuraciones temáticas. Una aproximación interdisciplinaria.* Comp. Bresciano, Juan Andrés. Ediciones Cruz del Sur. Chile, 2013

Sartre, Jean-Paul. *El existencialismo es un humanismo.* Edhasa. España, 2009.

----- *El ser y la nada.* Losada. España, 2016.

----- *El hombre y las cosas.* Losada. Argentina, 1960.

---

---

“¡De eso se trata la Historia, Jack!” **Metal Gear Solid 2 y la Filosofía de la Historia**  
“That’s what history is all about, Jack!” **Metal Gear Solid 2 and the Philosophy of History**

**Kevin Erives Chaparro**  
*Licenciatura en Historia, UACH*  
[keverives@gmail.com](mailto:keverives@gmail.com)

Artículo recibido: 06/08/2023

Artículo aceptado: 17/11/2023

*“Construir el futuro y mantener el pasado con vida son la misma cosa”<sup>1</sup>*  
*Solid Snake.*

**Resumen:** El presente artículo explora la manera en que el videojuego de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* plantea cuestionamientos válidos para la Filosofía de la Historia, preguntas que han sido respondidas, de manera indirecta desde luego, por diversos filósofos e historiadores. La principal interrogante sobre qué es la Historia, dónde reside el pasado y si este existe verdaderamente, supeditadas a la preocupación por la independencia de la realidad como ente objetivo, son el tema principal del presente ensayo. En el mencionado trabajo se realizará un recorrido por el contexto en el que la obra de *Metal Gear Solid 2* salió al mercado, es decir, en el año 2001, así como los dos principales textos que lo inspiraron (*1984* y *The Selfish Gene*), luego se comentará acerca de la visión positivista de la Historia propuesta por von Ranke y Comte, luego la versión marxista, para continuar con la Historia Cultural y acabar con el reto posmoderno.

**Palabras Clave:** Historia, Pasado, Filosofía de la Historia, Realidad.

**Abstract:** The following article explores the way in which the videogame *Metal gear Solid 2: Sons of Liberty* proposes a valid questioning regarding the Philosophy of History, questions which several philosophers and historians have addressed, in an indirect manner. The main inquiry about what History is, where does the past reside and if it truly exists, all of those are part of the bigger concern about whether reality, independently and objectively, exists are the main concerns for this essay. Said work will explore the context in which the videogame called *Metal Gear Solid 2* was released on the market, in the year 2001, as well as it will focus on the two main texts which inspired it (*1984* and *The Selfish Gene*), then it will ponder on the positivist vision of History, as proposed by von Ranke and Comte, then on the Marxist version, to carry on with the topic of History of Culture, and finally arriving to the postmodern challenge.

**Keywords:** History, Past, Philosophy of History, Reality.

*Metal Gear Solid* es una de las franquicias que más han contribuido a que el medio del videojuego sea considerado artístico, y por si esto fuese poco, es de las pocas obras sobre las cuales

---

1 La traducción es mía.

---

los académicos han dedicado artículos y capítulos de libros respecto a su profundidad narrativa y su impacto social, dentro y fuera de la comunidad de entusiastas de los videojuegos. Desde luego, más que los académicos, los críticos aficionados (por decir, *youtubers*) han revisado y analizado constantemente esta obra de Hideo Kojima, la divisiva obra de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, la cual es hoy en día galardonada como la más profética y revolucionaria de entre toda la franquicia por numerosos analistas, y su famosa cinemática, que consta solo de una conversación con rostros flotantes con un filtro verde de realidad virtual, ha sido llamada por muchos: “el momento más profundo de la historia de los videojuegos.”<sup>2</sup> Ahora bien, el sentido en el que este ensayo pretende realizar una aportación, es a través del enfoque que disertan dos fuerzas principales dentro del juego respecto al concepto de Historia (a saber, los antagonistas *Patriots* y *Solid Snake*, ambos en sus respectivos discursos finales), enfrentándolos estos primero con las ideas de George Orwell y Richard Dawkins, inspiraciones señaladas por el autor Kojima para su obra, así como con otros historiadores que incursionan en la teoría de la Historia, como Harari, Marx, Bloch, Foucault, Gilly, Sharpe, Burke, inclusive autores de Chihuahua como Trujillo y Tkocz<sup>3</sup>. De esta manera, será posible apreciar cómo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*<sup>4</sup>, lleva la narrativa del videojuego a otro nivel, pasando de presentar una historia a jugar con el concepto mismo de Historia, interpretándolo y reinterpretándolo.

### El Contexto de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*

Probablemente el adjetivo que más se escuche junto a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* es el de “profético,” el segundo sería probablemente “posmoderno,” y es que en su autobiografía, *The Creative Gene* (clara referencia al trabajo de Dawkins) Hideo Kojima habla sobre las inspiraciones que tuvo para la construcción de su obra, y al hablar de *2001: A Space Odyssey*, comenta que él medía el futuro a través de fechas planteadas por obras que le inspiraron, primero fue 1984, por la famosa novela de George Orwell, luego 1997 por la película de *Escape From New York* de John Carpenter, y finalmente, 2001. 2001 es precisamente el año en que *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* fue lanzado, y al igual que sus inspiraciones, particularmente 1984, resultó ser, precisamente, altamente profético (Kojima 207, parte dos).

Sin duda, *MGS2* fue una obra decisiva que, pese a su éxito comercial, más no necesariamente

---

2 La expresión casi siempre está en inglés, la traducción es mía. En *Youtube*, por ejemplo, podemos encontrarnos un sinfín de “video ensayos” de creadores de contenido de la plataforma que, sostienen la afirmación de que *MGS2* es el “juego más profundo de la industria de los videojuegos. Desde luego, no se les puede considerar como académicos o críticos especializados, como lo sería IGN, pero sí consumidores que están por encima de la media al momento de analizar este producto. Ejemplos de esta naturaleza son los canales de *DayoScript*, *Garrus*, *Nachotaro*, *Super Bunnyhop*, *Futurasound Predictions*, *LogosSteve*, *Max Derrat*, entre muchos otros, estos dos últimos, por ejemplo, tienen vídeos cuyos títulos literalmente llaman a la conversación de las IA’s con el protagonista como el momento más profundo en la historia de los videojuegos.

3 Esta autora es originaria de Poznan, Polonia, pero se haya radicando en la Ciudad de Chihuahua desde hace más de una década, y forma parte del cuerpo académico de la Universidad Autónoma de Chihuahua.

4 A partir de ahora *MGS2*.

---

crítico, dividió a su fanaticada, lo anterior es vocalizado por Patrick Redding de *Ubisoft*, quien afirma que: “Al final, los fanáticos leales de *MGS* que tienen una alta tolerancia a las tramas y temas idiosincráticos de Hideo Kojima, se molestaron por cómo la historia se manifestaba constantemente interrumpiendo el tiempo de juego”<sup>5</sup> (Redding en Higgin, 253). Hideo Kojima autosaboteó directamente su obra, por lo que, como afirma *Super Bunnyhop* en su vídeo sobre *MGS2*, no es de sorprenderse que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* sea un juego mucho más tradicional (2013), con reveses y *plot twists* mucho más convencionales, aun rompiendo la cuarta pared, sí, pero de una manera más caricaturesca y menos convulsa, menos “autoconsciente,” como sería el caso de *MGS3*, precuela de toda la franquicia en general. Tanner Higgin afirma que: “El juego es significativo y notable precisamente porque el jugador es deliberadamente colocado dentro de un nexo de frustración (...) El jugador debe de sentirse confundido y frustrado por la presentación de la narrativa”<sup>6</sup> (Higgin, p. 253). Hasta ahora se habían presentado obras que buscaban mezclar una narrativa interesante, coherente y comprensiva, con un modo de juego entretenido que luchase con las disonancias ludonarrativas, *MGS2* buscaba hacer lo opuesto, y este acto fue completamente intencional.

A finales de los años 1990, diversos videojuegos habían llevado la narrativa al medio para finales del siglo XX, como la franquicia *The Legend of Zelda*, e inclusive para 1998 la entrega *Ocarina of Time* había planteado una trama que hasta el día de hoy no ha encontrado parangón, el mismo año surgió *Metal Gear Solid*, o incluso *Silent Hill* en 1999, que presentó una narrativa no lineal propia del mundo del horror, inspirada en diversos autores del género, entre los que destacó Stephen King. No obstante, el original *Metal Gear Solid* es un juego que muchos consideran el primer paso que trajo la comparación del cine con el videojuego, pues Kojima mismo ha afirmado en múltiples ocasiones haber tenido la aspiración de convertirse en director de cine, y quien ha citado a *Escape From New York*, como ya se mencionó, de John Carpenter como su principal inspiración para la saga de Solid Snake (Kojima, 2021). Pero es en su secuela directa, *Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty*, donde Kojima alcanza el cénit de sus dotes narrativos, según se defenderá en este artículo, lo cual ha sido aclamado por la crítica y los consumidores en general, de igual manera, el mismo año de 2001, la propia compañía de Konami, claramente mucho antes de haber dado fin a las franquicias de *Metal Gear Solid* y *Silent Hill* que tanto renombre le produjeron en su tiempo, lanzó a la venta *Silent Hill*, otra secuela que vino a romper con convencionalismos narrativos, al presentarnos una obra con un sistema de “Invisible Agency,” tal como lo explora Sercan Şengün (2013).

En cualquier caso, el tema central de la obra *MGS2*, según ha dicho Kojima en numerosas ocasiones, son los memes, es decir, las ideas. Dicho concepto lo toma de Richard Dawkins, quien consideraba que la información cultural, en contraposición con la biológica, se transmite a través de las ideas, o memes justamente como los llamó él, para compararlos con los genes, de

---

5 La traducción es mía.

6 La traducción es mía.

---

lo cual hablaremos más adelante<sup>7</sup> (Kojima, p. 8. Dawkins, pp. 169-179). Para 2001, el internet era un nuevo producto que se sentía novedoso, aunque existía ya desde hacía una década, y es que el cambio profundo que ha realizado en nuestras vidas en la actualidad no se había visto tan avasallador en 2001 realidad que en la actualidad luce tan distinta<sup>8</sup>, especialmente desde la pandemia de 2020-2023 por Covid-19. En 2001 aún se solían usar cintas de VHS para ver películas, el CD era aún la forma más novedosa de consumir música, no existían las redes sociales, y muchos aún carecían de computadoras o de esa famosa tecnología llamada internet, lo común era visitar los llamados “cibers” o “ciber-cafés.” Kojima sabía que el internet no solo cambiaría profundamente el panorama tecnológico, sino el social, pero también estaba consciente de que, pese a que el año de 2001 parecía ser el que definitivamente marcaba el paso hacia el futuro, debía de crear una obra que tomase lugar en un año más avanzado, pues aún faltaba tiempo para que la era digital terminara de arraigarse irremediabilmente en nuestro mundo.

Asimismo, Kojima reflexiona que cada historia que esté atada a una fecha, siendo esta, desde luego, planteada en el futuro, está destinada a volverse obsoleta (Kojima 207, parte dos), aun así, como la franquicia de MGS<sup>9</sup> posee grandes elementos de Ciencia Ficción, la fecha elegida por el creador del videojuego para que tome lugar la acción es 2009. MGS2 ha sido referido en numerosas ocasiones como una obra posmoderna, particularmente desde quienes lo analizan desde ensayos publicados, precisamente, en internet, en blogs y vídeos de *Youtube*, la fuente más académica que hace referencia a este como tal es el capítulo de libro “‘Turn the Game Console Off Right Now!’: War, Subjectivity, and Control in Metal Gear,” dentro de la obra *Joystick Soldiers, The Politics of Play in Military Video Games* (Higgin 253; cap. 14). Aunque en la obra autobiográfica ya referida de *The Creative Gene*, Kojima no hace referencia en una sola ocasión a dicha corriente filosófica, se analizará como tal a la obra a lo largo de este texto, ya que autores, como el ya mencionado Higgin da por hecho esto.

En cualquier caso, MGS2 se presenta en un mundo donde el discurso de la posverdad está cada vez más presente, y este juega con ese concepto de todas las maneras posibles, entre ellas, aplicando las ya clásicas de ruptura de la cuarta pared, que tanto revuelo habían causado con la entrega anterior, acá vuelven con el emblemático “Turn the Console Off Right Now” que da título al artículo previamente citado, entre muchos otros que aparecen especialmente en el clímax del juego, añadiendo a la naturaleza vesánica del juego. Todo acerca del videojuego concurre en torno a la confusión e

---

7 En inglés, la pronunciación entre gen y meme cambia solo por una letra y suena muy similar (*meme and gene*).

8 Para dar una perspectiva de este salto que se dio en la primera década del siglo XXI, diez años después se estrenaría la famosa serie *Black Mirror*, cuya popularidad radica en su encarnizada crítica al uso humano de las tecnologías actuales, y futuras, tal como hizo *MGS2*, con la diferencia de que *Black Mirror* fue más aclamada en el sentido “tecnófobo,” por llamarlo de alguna manera, aunque su creador Charlie Brooker no considera que sea tal, a diferencia de *MGS2*, que se sentía mucho más adelantada a su época, y fue célebre por cuestiones técnicas más que por su narrativa distópica y potencialmente “tecnófoba.” Quizá la diferencia hayan sido estos 10 años entre 2001 y 2011, en que el consumo de estas tecnologías de punta y su integración en la vida cotidiana de vertiginoso y sencillamente avasallador.

9 Metal Gear Solid, como ya se comentó, refiriéndose a la franquicia como tal, no a la primera entrega.

---

incluso el surrealismo, todo salvo el primer segmento de unos 20 minutos, en el que controlamos al protagonista de la entrega anterior, al varonil, experimentado y musculoso Solid Snake, pero cuando esta secuencia termina, el juego “vuelve a comenzar,” como una suerte de parodia de la entrega anterior (del primer MGS), y el protagonista es otro, un hombre rubio, que el público ha catalogado de “afeminado,” y lo que es más importante, se trata de un aparente novato que obtuvo su entrenamiento a través de programas de realidad virtual, “a virtual grunt of the digital age” (Kojima, 2001) según lo llama Solid Snake al enterarse de que carecía de experiencia en el campo de batalla *real*<sup>10</sup>.

Pocos medios tienen la libertad de los videojuegos para jugar con la percepción del consumidor de la pieza de arte, la idea de la irrupción de la cuarta pared proviene, desde luego, del teatro, cuando los actores se dirigían al público, rompiendo una cuarta pared simbólica que separa al público del escenario, o en otros casos más desarrollados, el actor o actriz interactúa directamente con el público. Con la llegada del cine, y la parcial sustitución de este por encima del teatro, esa clase de interacción se hubo de limitar al primer tipo, los actores ya no podían interactuar con la audiencia de manera directa, solo dirigirse a esta a través de una pantalla. No obstante, los videojuegos, a través de los controles o mandos mediante los cuales interactuamos con lo que aparece en pantalla, se pudo lograr un nuevo estilo de ruptura de la cuarta pared, lo cual ha sido explorado y explotado a lo largo de la franquicia MGS de maneras sumamente memorables; ya sea forzando al jugador a cambiar el mando de puerto (MGS1<sup>11</sup>), mostrándole pantallas de *Game Over* cuando la partida aún continúa (MGS2), así como permitirle modificar el reloj interno de la consola para matar de vejez a un veterano francotirador (MGS3).

En este sentido, el videojuego toma la delantera frente a la película, pues estos elementos son lo suficientemente inmersivos como para paliar las críticas siempre existentes, de que MGS se trata más de una “película” que de un videojuego, debido a las largas cinemáticas<sup>12</sup>. Al respecto, Higgin apunta lo siguiente: “Uno de los más grandes malentendidos acerca de la serie de *Metal Gear Solid* es que la visión de Hideo Kojima envidia e imita el cine cuando, de hecho, explota y resalta exhaustivamente el medio del videojuego”<sup>13</sup> (Higgin 252; cap. 14). Así como el autor más adelante cuestiona, la falta de jugabilidad no es un problema inintencionado del juego, sino el punto en sí mismo, pues busca generar frustración y desconcierto, y este lo logra con creces. Pero la esencia de MGS2, al menos para propósitos de este artículo, se halla en su escritura, más allá de su ludonarrativa<sup>14</sup>, sobre todo por el discurso que introduce en el clímax y desenlace de este.

---

10 Conforme avance el juego, se llegará a dudar si siquiera los acontecimientos del mismo sucedieron factualmente, esto al menos era la intención de Hideo Kojima, hasta que Konami lo forzó a crear *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, que se convirtió en la continuación de MGS2, canonizando todos los eventos ocurridos en el mismo juego de 2001.

11 Se le llamara MGS1 al primer juego de la franquicia para confundirlo con la franquicia en sí.

12 Solamente las cinemáticas de MGS2 duran 5 horas y 20 minutos y pueden ser consultadas en Youtube prácticamente como una película independiente del videojuego.

13 La traducción es mía.

14 Este término suele usarse anticipado por la palabra “disonancia,” que hace referencia a cuando el *gameplay*

---

Otros análisis que se han realizado de MGS2, tanto académicos como amateurs, se han enfocado en la engañosa técnica mercadotécnica que promocionó a la obra, así como la yuxtaposición entre la narrativa y la jugabilidad, y en general la compleja trama y dinámica de la obra, que parodia a su antecesora en más de un sentido. El hecho de que controlemos a Raiden, y no al idealizado veterano e hiper masculinizado Solid Snake, inspirado en la figura de Kurt Russell, contrario a la expectativa popular, en una travesía similar a la del primer juego, pero con un protagonista más inexperto, y que parece solo tener entrenamiento virtual, como si de un videojuego bélico se tratase, ya habla mucho de la naturaleza engañosa de la promoción de esta costosísima y altamente esperada entrega. Por no mencionar las gráficas y físicas consideradas de último nivel para 2001, frente a una narrativa que nos invita a cuestionarnos todo lo que vemos a nuestro alrededor, como si todo lo que percibimos pudiese ser falso. Encima, después de controlar a Snake por escasos 20 minutos, el juego se vuelve una versión más sosa y tediosa de su antecesora, en un acto deliberado por sabotearse a sí misma, y mostrarnos que Raiden es claramente inferior a Snake, y que no estamos ante una historia donde nos sentiremos cómodos con nuestra figura de un hombre de la guerra sumamente macho y experimentado, sino que se trata de una obra que nos recordará, a través de la ruptura de la cuarta pared, que no somos más que personas extasiadas por una fantasía que nos tomamos quizá demasiado en serio: “No te preocupes, es un juego, es un juego como siempre” pone Kojima en “boca” de una inteligencia artificial que se dirige al protagonista, o más bien al jugador. Empero, es en el punto álgido de la misma obra, en que mediante el diálogo, y no la violencia (que también está presente), donde el juego muestra sus cuestionamientos filosóficos más profundos.

Ahora bien, ¿de dónde proviene el subtítulo de esta obra? ¿Quiénes son esos hijos de la libertad? El nombre es evocado una sola vez en todo el juego, por Solidus Snake, ex presidente de los Estados Unidos, padre adoptivo de Raiden, así como asesino de sus padres biológicos, hermano de Solid Snake, y por tanto, también clon de Big Boss, pero sobre todo, quien está a cargo de la banda de mercenarios conocida como Dead Cell, así como socio de Revolver Ocelot, también conocido como Shalashaska<sup>15</sup>, o Liquid Ocelot<sup>16</sup>, por lo que funge como principal antagonista práctico de la trama<sup>17</sup>. En cualquier caso, ¿qué quiso decir Solidus cuando afirmó que él triunfaría sobre los Patriots y que se convertirían en los hijos de la libertad? La referencia que

---

es distinto al mensaje que se quiere entregar, como por ejemplo, cuando en *GTA IV* Niko siente culpa por quienes asesina durante las cinemáticas, pero luego el jugador empieza a atropellar y matar a diestra y siniestra durante el *gameplay*. No obstante, en este caso el autor hace referencia no a la disonancia, sino al mensaje que Kojima transmite con su frustrante, confuso y muchas veces pasivo estilo de juego.

15 Al ser de origen soviético, esta es la manera en que se le conocía en su natal Rusia.

16 Esto debido a que su brazo era el de Liquid Snake, del juego anterior, y de esta manera controla a Revolver Ocelot, o al menos así es como se le ha conocido entre algunos fans, pero en el juego jamás es llamado de esta manera, ya que el control de Liquid es algo que se revela en el último acto del juego.

17 Práctico porque el auténtico antagonista son los *Patriots*, pero dado que el protagonista, Raiden, ha estado trabajando para ellos sin darse cuenta, y cuando se percata se ve coaccionado a matar a Solidus para sobrevivir, y mantener al bebé de Olga Gurlukovich con vida. De esta manera, Kojima muestra una subversión de la trama que pocas veces ha visto paralelo, pues, en más de un sentido, en esta obra ganan los “malos,” ¡y el jugador es quien mata por ellos!

---

él hace, al hablar sobre el anhelo original del sueño americano, y cómo este se vio corrompido por la manipulación de los Patriots sobre la sociedad estadounidense, y cómo estos, en su afán de controlar y dominar, habían desprovisto a los individuos, pero más concretamente a él y a sus hermanos clonados, de derechos básicos, principios sobre los cuales la nación estadounidense se había formado, como los derechos civiles, las oportunidades, entre otras. Es por esto que hace referencia al grupo de revolucionarios o de opositores (según se le quiera ver) al régimen británico sobre las trece colonias, por lo que para Solidus representa lo que pudo haber sido la nación de los Estados Unidos de América, de no verse corrompida por el yugo de los más poderosos<sup>18</sup>.

### **Snake o los Patriots, ¿qué es realmente la Historia?**

La pregunta sobre qué es la Historia ha preocupado a filósofos, historiadores y toda clase de pensadores a lo largo de la Historia misma, y las respuestas sobre qué significa esta palabra han variado increíblemente a lo largo del tiempo, y su convención ha cambiado significativamente desde el período clásico en la Antigua Grecia con Heródoto, Tucídides o Tácito, hasta el actual denominado reto posmoderno. Desde luego, el estudio formal de la Historia requiere de una metodología, de una técnica, tal como explican Izabela Tkocz y Jesús Trujillo en su artículo “Historia y sus métodos; el problema de la metodología en la investigación histórica,” donde afirman lo siguiente:

La tarea del historiador es estudiar el pasado del ser humano como individuo y como parte de la sociedad. Por lo tanto, es todavía más importante el uso de la metodología o metodologías adecuadas al tema y tipo de investigación. Hay también diferentes tipos de historia: cultural, social, económica, militar, del arte, de la educación, de la propaganda, política, medieval, entre otras. A lo largo de la historia, los modelos de investigación histórica cambiaron. Siempre ocurrió que uno se hacía más importante que otro, sin que ninguno se desvaneciera por completo (pp. 120-121).

Desde luego, no se espera que Kojima haya esgrimido una metodología propia de la historiografía al momento de presentar sus argumentos a través de los Patriots y Solid Snake, pero sí es posible relacionar sus ideas con las expuestas por estos pensadores y sus corrientes a lo largo de la concepción histórica del pasado a través del devenir de la humanidad.

En cualquier caso, cuando Marc Bloch se enfrentó ante tan titánica cuestión, inició su obra con la siguiente anécdota: “‘Papá, explícame para qué sirve la historia.’ Así interrogaba, hace algunos años,

<sup>18</sup> Aunque, profundizando más en ello, para el historiador estadounidense de corte marxista, Howard Zinn, los Sons of Liberty eran, más que nada, miembros de la clase alta y media que buscaban defender o alcanzar más privilegios con un régimen autónomo, que continuara con la exclusión de mujeres, pueblos originarios, o afrodescendientes (Zinn pp. 50-51, 1980). La crítica al sueño americano es un tema que cada vez parece ser más vigente, como hemos podido verlo en entregas como *Red Dead Redemption 2* o en *Grand Theft Auto IV*, y pareciera que MGS2 seguirá una corriente únicamente política e ideológica, muy al estilo de sus otras entregas, especialmente en la famosa Tanker Mission, en la que es introducido Sergei Gurlukovich, cuyas motivaciones subyacen en su deseo por restaurar, en pleno año 2007, la antigua gloria de la Unión Soviética a través de un Metal Gear. No obstante, tan pronto lo asesina Revolver Ocelot, nos damos cuenta que esta historia de Kojima se alejará un tanto de la clásica trama de James Bond enfocada en la Guerra Fría, aunque desde luego la retomaría, porque esa resulta ser la matriz de su obra más aclamada, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, siguiente juego de la serie en salir al mercado, pero el primero cronológicamente.

---

un muchachito allegado mío a su padre que era historiador. Me gustaría poder decir que este libro es mi respuesta” (Bloch p. 41, 1993) así inicia *Apología de la Historia o el Oficio de Historiador* de Marc Bloch, una de las obras más influyentes del terreno de la Teoría o Filosofía de la Historia.<sup>19</sup>

Es tanto el eco que ha realizado esa inocente pregunta y la obra de Bloch que varias décadas más tarde, ahora en México y no en Francia, se publicó la obra *Historia, ¿para qué?* en coautoría con varios historiadores de peso del México de la segunda mitad del siglo XX, como Carlos Pereyra, quien comenta que: “como lo vio acertadamente Marc Bloch, con tal pregunta [historia, ¿para qué?] se abre el asunto de la legitimidad de ese saber” (Pereyra p. 11, 1980), luego el autor cita el mismo pasaje de Bloch que ya fue citado aquí. De manera que, como menciona Pereyra, un punto fundamental de la Historia es la legitimidad de su conocimiento, a saber, la apropiación del pasado, lo cual recuerda a la famosa frase de George Orwell plasmada en *1984*, “quien controla el presente, controla el pasado, quien controla el pasado, controla el futuro,” es decir, la legitimidad del conocimiento histórico otorga un poder que influye en el comportamiento de las personas, en sus identidades, pero también reafirma la existencia de los pueblos y de los individuos.

Cuando los Patriots dicen que buscan conservar la Historia y no dejarla a merced de la naturaleza, estos reconocen la legitimidad y la importancia de esta, pero tal como nos avisa más temprano en el juego Emma Emmerich, los Patriots buscan controlar la información de manera absoluta, de forma tal que, en un sentido orwelliano<sup>20</sup>, estos controlen el futuro de las personas. ¿Es válida la manera en que los Patriots buscan decidir qué información es guardada para las futuras generaciones y qué no? El pensamiento de Karl Marx y Friedrich Engels es relevante aquí, pues son los autores del materialismo histórico, el cual planeta la tesis de que: “Toda la historia de la sociedad humana, hasta la actualidad, es una historia de lucha de clases” (Marx y Engels, p. 1, 1848). Lo que los pensadores alemanes quieren decir, al menos a propósito de la Filosofía de la Historia (que se ve mejor desarrollada en *El Capital*, 1867), radica en que esta ha sido escrita por los opresores, y la vida, la historia de los oprimidos, ha sido ignorada. Es por este motivo, que los historiadores de la escuela neomarxista británica de la segunda mitad del siglo XX, ha hecho especial énfasis en la Historia social, la historia de los oprimidos olvidados por tantos siglos, siendo un gran ejemplo la propuesta de “historia desde abajo” de E. P. Thompson. En otras latitudes, como Argentina, de donde es originario Adolfo Gilly<sup>21</sup>, y México donde vino a radicar la mayor

19 La obra fue publicada de manera póstuma por su hijo Étienne Bloch, ya que su padre murió asesinado por los alemanes en su natal Francia, a quienes combatía, en 1944.

20 La obra de George Orwell ha sido marginada de la academia desde siempre, de hecho, su contemporáneo, paisano y camarada socialista, Eric Hobsbawm, relata esta situación en su texto: “Intellectuals and the Spanish Civil War” (1973), Kojima, al no ser un académico, referencia la obra de Orwell sin el pudor o temor que la academia impone, pues Orwell es una ventana muy popular para conocer, de manera sencilla, profundas ideas de la filosofía que preocuparon a autores como Marx, Trotsky o incluso Hitler, a quienes Orwell sin duda leyó. De hecho, *1984* es una obra que, sin declararse posmoderna, comparte muchas características con las obras que serán categorizadas de esa manera después de esta, como el propio *MGS2*

21 Lamentablemente, este importantísimo historiador falleció el 4 de julio de este año, por lo que este artículo, ya que, si bien no era jugador de videojuegos, sí que amaba la cultura y aconsejaba a sus alumnos a leer siempre no-

---

parte de su vida, se comentaría que la Historia solo puede tener dos funciones, como seguidor de Marx, Engels y de Trotsky, Gilly afirmaría que esta es preservar el poder o luchar contra él (pp. 197-225, 1980). Sin duda los Patriots buscan manipular la Historia en aras de detentar el poder, muy al estilo del INGSOC en la novela de Orwell, y como Emma Emmerich anuncia al momento de explicar el proyecto de censura digital que pretenden llevar a cabo, bajo el nombre de GW (George Washington): “Creen que su rol pasará de dominante a dominado” (Kojima, 2001).

Ahora bien, esto sería propiamente ante lo que se opondrían los Patriots, pues ellos buscan ser los encargados de decidir qué vale la pena ser transmitido a las nuevas generaciones y qué no, pues cuando esto es afirmado por Raiden, Rosemary, portavoz de los mencionados Patriots, simplemente esquiva el comentario al confundir a Raiden recordándole que esto no es algo que se le ocurriera a él, sino a Solid Snake, lo cual genera confusión emocional en él, pero no contraargumenta. ¡Muy por el contrario! Cuando Raiden cuestiona a los Patriots al preguntarles si lo que buscan es controlar el pensamiento y el comportamiento humano, estos simplemente responden que eso es exactamente lo que buscan, y que esa es su responsabilidad como gobernadores de los humanos. Desde luego, Marx y Engels estarían de acuerdo en que la clase dominante buscaría controlar la historia y el pensamiento de sus oprimidos, pero la pretensión aparentemente benevolente de estos, expresada por la supuesta preocupación de los Patriots porque la sociedad colapse, no con un *bang*, pero con un gemido (cita que toman del poeta T. S. Elliot), suena más a la postura de Michel Foucault, quien en obras de gran trascendencia como *Historia Locura en la Época Clásica* (1964), *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión* (1975) o *Historia de la Sexualidad* (1976), quien considera que el poder se oculta, pues solamente cuando no es evidente puede verdaderamente funcionar (Foucault, 1976), muy al estilo que describe Byung Chul-Han, y su concepto de la autoexplotación, principalmente explorado en su obra *La Sociedad del Cansancio* (2010).

Se podría afirmar que la rigurosidad con la que los Patriots buscan justificar su concepción de la Historia, al igual que lo hace O’Brien en *1984*, correspondería a la *corriente* historiográfica<sup>22</sup> del denominado como positivismo, acuñado por el filósofo francés Augusto Comte, pero cuyo principal expositor en la Historia fue Leopold von Ranke, o como en este contexto se le conoce, historicismo. De hecho, la génesis de la Historia como disciplina profesional se dio, precisamente, en este tenor, a principios del siglo XIX (Iggers p. 49, 2012), y más allá de los pormenores técnicos que la llamada corriente rankeana estipulan, la parte más importante es la completa supremacía del documento como evidencia absoluta para confirmar la Historia. A saber, solo lo que existe como registro puede formar parte de la Historia, por lo que cuando O’Brien o Winston Smith queman un papel en el agujero de la memoria, lo que sea que esté escrito en él, o lo que haya atestiguado dicho documento, dejará velas para entender la Historia.

22 La historiografía es una rama de la disciplina histórica que estudia los distintos tipos que existen de esta, así como las discusiones que se generan entre los distintos discursos históricos en torno a un tema en concreto, en palabras de la Mtra. Alicia de los Ríos: “La historiografía es la historia de la Historia,” es decir, la manera en que se ha entendido ciertos sucesos y procesos históricos, así como a sus historiadores.

de ser verdad, pues no habrá forma de comprobarlo, como si no hubiese existido. Si los Patriots logran manipular el flujo digital de información, en un mundo donde el control sobre los medios impresos ya no es suficiente, ellos podrán controlar los medios oficiales, y, por lo que intuimos en su discurso, deshacerse de lo que en términos actuales podría denominarse como “contenido basura.” Toda esa información basura preservada en toda su trivialidad como la llaman ellos.

Asimismo, según el historiador Yuval Noah Harari, la humanidad es la única especie en el planeta que posee una Historia<sup>23</sup>, pues en el momento en que esta creó culturas, la evolución del *homo sapiens* pasó de la biología a la Historia (Harari, 2014, 11). Justamente la frontera entre genética y cultura es la que MGS2 traza con su antecesora, asimismo, las inteligencias artificiales con las que Raiden se comunica, que hasta hacía unos momentos atrás eran su coronel y su novia, que se había visto involucrada en la misión como apoyo, sostienen que:

Hay cosas que la información genética no cubre, (...) Las memorias humanas, las ideas. Cultura, Historia. Los genes no contienen registro alguno de la Historia humana. ¿No es algo que debería de heredarse a futuras generaciones? ¿Debería esa información dejarse a la merced de la naturaleza? Siempre hemos mantenido registros de nuestras vidas. A través de palabras, fotografías, símbolos... Desde las tabletas hasta los libros... Pero no toda la información fue heredada a las futuras generaciones. Un pequeño porcentaje del todo fue seleccionado y procesado, luego pasado hacia las futuras generaciones. No muy diferente a los genes realmente. De eso se trata la Historia, Jack. (Kojima, 2001).

La rigurosidad positivista y jerárquica de Leopold von Ranke va de acuerdo con esta visión, tal como es posible entrever en su *magnum opus*, titulada *Historia de los Papas en la Época Moderna* (1874), la cual es considerada como un pilar fundamental de la Historia como ciencia social, según el fundador del positivismo, Augusto Comte. Desde luego, es muy poco probable que Hideo Kojima haya leído a estos y otros historiadores decimonónicos y del siglo XX, pero parecería que la imagen de la Historia como la narrativa de los grandes acontecimientos, de los reyes, emperadores y presidentes, a saber, de los poderosos, está muy implantada en la concepción colectiva de lo que significa la Historia, pese al esfuerzo de los neomarxistas por cambiar esta visión.

En cuanto al neomarxismo británico, en su discurso final, Solid Snake plantea una postura semejante a lo que el siglo pasado se conoció como “el giro cultural,” adscrita a la escuela neomarxista, que se adscribió a la filosofía de la “Historia desde Abajo,” de la cual Peter Burke es uno de sus principales expositores:

Podemos dejar tras de nosotros mucho más que solo AND, a través del habla, música, literature y películas, lo que hemos visto, escuchado, sentido; ira, alegría y tristeza, estas son las cosas que pasará al future (...) Debemos pasar la antorcha, y dejar que nuestros niños leer nuestra triste y caótica historia bajo su propia luz.

23 Historia con “H”, como la diferencia Hegel de las historias comunes, haciendo referencia a la disciplina histórica, en inglés la diferencia es más fácil de percibir, pues Historia sería history, e historia sería story.

---

Tenemos toda la magia de la era digital para hacer eso (...) Tenemos la responsabilidad de dejar cuanto rastro de la vida nos sea posible. Construir el future y mantener el pasado con vida son la misma cosa<sup>24</sup> (Kojima, 2001).

Ahora bien, lo comentado por Snake, su discurso de mantener la memoria viva, dirigida al jugador, es decir, al ciudadano común y corriente, no a un rey, presidente, papa o comandante, lo cual recuerda al pasaje que Jim Sharpe trae a colación en su ensayo, donde menciona que las cartas que le escribía un soldado a su esposa durante las Guerras Napoleónicas podían ser empleadas como fuente para entender la Batalla de Waterloo, vista desde los mismos que lucharon la contienda (Sharpe p. 38-39, 1993). Por otra parte, el fragmento de “a través del habla, música, literatura y películas,” sin duda evoca al estudio de la Historia Cultural e Historia del Arte, que encuentran en la música, la literatura, las películas, e incluso los videojuegos mismos como una fuente primaria para el estudio de las sociedades.

### **Metal Gear Solid 2 como una Obra Posmoderna y Revisionista**

Se ha guardado la corriente historiográfica que podría ser considerada como más importante en este contexto, para el final, desde luego, el posmodernismo. ¿Qué quiere decir Kojima cuando se refiere a *MGS2* como una obra posmoderna? ¿A qué se refieren académicos y críticos al calificarla en este sentido? Como muchísimos otros conceptos, el posmodernismo se ha caricaturizado, si al marxismo se le ha reducido como una sociedad donde todos ganen el mismo salario (clásica concepción reduccionista y absurda del comunismo), al posmodernismo se le suele relegar a una suerte de adjetivo similar a los “surreal,” a saber, se suele creer que lo posmoderno es todo aquello que se enfrente a la noción de lo real. Esta es quizá la razón por la que exista este acuerdo en considerar a *MGS2* como una obra posmoderna, no obstante, ¿Concordará su concepción de la Historia con lo estipulado por dicha corriente historiográfica?

Nuevamente, Izabela Tkocz y Jesús Trujillo resultan de ayuda para analizar este movimiento historiográfico, pues afirman lo siguiente:

El investigador debería también tomar en cuenta las discusiones del concepto de posmodernidad y las críticas que se hacen a la historia como la verdad de nuestro pasado. Los principales autores posmodernos como Nietzsche, Wittgenstein o Derrida consideran que la verdad es un producto de nuestro discurso, por lo tanto, es relativa y depende de la posición de quién la anuncia (2018, pp. 117-118).

El historiador Hayden White, desde luego, también toma esta postura, principalmente en su obra *Metahistoria: La Imaginación Histórica en la Europa del Siglo XIX* (1992), y para él, lo que suele llamarse como posmoderno en la historiografía es una superación de los metarrelatos, como lo fueron el marxismo (la lucha de clases como motor de la historia) o la idea de que el curso de

---

24 La traducción es mía.

---

la Historia es regido por naciones e imperios. Asimismo, White repara en que la manera en que se entiende la Historia tiene que ver tanto con su representación lingüística (nuevamente, algo que señaló Orwell en *1984* de una manera mucho más escueta), específicamente en la retórica, pues él, a pesar de considerarse más allá de los metarrelatos, propone que todo análisis histórico cae en al menos cuatro categorías de figuras retóricas, siendo estas la ironía, la metonimia, sinécdoque y metáfora. Dicho de manera simple, y si acaso exagerada, para Hayden White, el valor histórico de una novela, como por ejemplo, *¡Vámonos con Pancho Villa!* Y la biografía de Friedrich Katz del mismo personaje, guardan una similitud de valor como fuente histórica, pues a final de cuentas, la Historia es una ficción que es aceptada, ya sea por el poder, la academia o los pueblos (1992).

Desde el punto de vista de Solid Snake, la literatura, las películas y la música son fuentes históricas válidas para preservar el pasado, no solo esto va acorde con la Historia Cultural, como ya se mencionó, sino que es una manera posmoderna de entender el legado histórico. Ahora bien, ¿de dónde proviene el término de posmoderno? La modernidad, etapa inaugurada tras la Revolución Francesa, que prometía un triunfo de la razón por encima de la fe, fue el contexto histórico en el que, la misma Historia como ciencia social, aparentemente capaz de ser sometida al método científico según el positivismo, por tanto, la posmodernidad sería lo que vendría como contraposición a esta idea, en términos hegelianos, si la modernidad exponía la tesis de que era posible crear un relato coherente e infalible sobre el pasado, y teorías sobre el comportamiento histórico humano, entonces la antítesis sería la negación de esta posibilidad, y la demostración de que diversos puntos de vista e ideologías obnubilan la capacidad de alcanzar una visión objetiva; como síntesis, obtenemos lo que Georg Iggers llama “el reto posmoderno.”

No obstante, tal como Jean- François Lyotard opina, es tal el estado de “relajación” académico en el que nos encontramos, en el que las obras de artes están siendo estudiadas de manera más acuciosa (1987), por lo que, en ese sentido, la Historia desde abajo y su giro cultural, se entrecruza de alguna forma con la posmodernidad. Los Patriots, a través de las inteligencias artificiales que ellos controlan, hablan muy confiadamente de la idea de que: “todo puede ser cuantificado hoy en día,”<sup>25</sup> convencidos de que la ciencia que les dio origen también conducirá a la humanidad por el camino más correcto, noción ante la cual precisamente el posmodernismo se enfrenta, al considerar que las ciencias, en este caso la Historia, están muy lejanas de alcanzar un conocimiento objetivo. Al hacer de los Patriots los villanos, Kojima parece presentar una crítica contra esta forma rígida de pensamiento, justificando así la naturaleza posmoderna de la obra.

Por último, merece la pena repasar el revisionismo histórico que parece estar haciendo Solid Snake, al criticar, de manera indirecta, todo lo que hubo afirmado la Inteligencia Artificial en su discusión contra Raiden, a este punto no debe de sorprender que él sepa lo que dijeron aún cuando no fue quien lo escuchó, ya que realmente el mensaje

---

25 La traducción es mía.

---

---

está dirigido al consumidor ya casi de manera directa. La idea de “Revisionismo Histórico” no implica otra cosa más que una crítica a las fuentes y la manera de interpretación de estas que ofrecen los Patriots, desde otras metodologías, aunque no lo afirme de manera explícita.

### Conclusiones

Como se ha expuesto, la visión de Kojima respecto a la Historia es más compleja de lo que se ha dado crédito hasta la fecha, pues ha sido significativo el enfoque que se le ha dado respecto a su visión en cuanto a la infodemia, al internet, al comportamiento social, y poco a lo que Kojima entiende por la Historia, y cómo esta se ve representada en su obra. No son pocos los videojuegos que emplean ambientación histórica, o incorporan procesos de esta naturaleza en su trama, un ejemplo del primer tipo sería sin duda, la saga *Red Dead Redemption*, donde una historia original ocurre en el viejo oeste e incluso involucra elementos de la Revolución Mexicana, y menciones a la Guerra Civil Estadounidense, del segundo caso, *Assasin’s Creed* es particularmente célebre por sus numerosas entregas que involucran grandes procesos como la Revolución Americana, el Renacimiento o los atracos vikingos. No obstante, lo <<realmente>> originalmente en este sentido con MGS2, a diferencia de su secuela MGS3, que también involucra temáticas históricas ambientadas en la Guerra Fría y con serios cuestionamientos sobre la forma en que la Historia es escrita, pero con tonos menos superficiales.

Es por este motivo que la profundidad filosófica que Kojima introduce en su concepción de la Historia en MGS2, que como notamos, contiene elementos de varias corrientes teóricas, de manera tal que, como consideración final, es posible dilucidar que la visión de los Patriots es una más cercana al positivismo, y la de Solid Snake es más posmoderna, más revisionista si se quiere, después de todo, él es quien afirma que: “No existe tal cosa en el mundo como la realidad absoluta, la mayoría de lo que la gente llama real, es de hecho una ficción”<sup>26</sup> (Kojima, 2001).

---

**Referencias**

- Bloch, M. (1993). *Apología para la Historia o el Oficio de Historiador*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Chul-Han, B. (2010). *La Sociedad del Cansancio*.
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Foucault, M. (1971). *Historia de la Sexualidad, dos tomos*.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la Prisión*. Ciudad de México.
- Foucault, M. (s.f.). *Historia de la Locura en la Época Clásica, dos tomos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Gilly, A. (1980). La Historia como Crítica o como Discurso del Poder. En C. Pereyra, *Historia, ¿para qué?* (págs. 195-226). Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores.
- Harari, Y. N. (2014). *De Animales a Dioses, Breve Historia de la Humanidad*. Ciudad de México: DEBATE.
- Higgin, T. (2010). “Turn the Game Console Off Right Now,” War, Subjectivity, and Control in Metal Gear Solid 2. En N. B. Payne, *Joystick Soldiers, the Politics of Play in Military Video Games* (págs. 252-271). Nueva York: Taylor & Francis.
- Hobsbawm, E. (1973). *Intellectuals and the Spanish Civil War*.
- Iggers, G. (2012). *La Historiografía del Siglo XX, Desde la Objetividad Científica al Desafío Posmoderno*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Kojima, H. (2021). *The Creative Gene*. San Francisco: VIZ Media.
- Lyotard, J.-F. (1987). *La Posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa.
- Orwell, G. (1949). *1984*. Nueva York: Signet Classic.
- Trujillo, I. T. (2018). Historia y sus métodos. El problema de la metodología en la investigación histórica. *Debates por la Historia*, 117-139.
- White, H. (1992). *Metahistoria, la Imaginación Histórica de la Europa del Siglo XIX*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Zinn, H. (1998). *A People's History of the United States, 1492 - Present*. Nueva York.

**Un viaje atractivo hacia la ciencia: análisis de la serie de televisión *The Big Bang Theory* desde los imaginarios sociales.**

**An appealing journey to science: an analysis of the T.V. series *The Big Bang Theory* from the social imaginaries**

**Norma Natividad Herendira Aguilar**

*Universidad de Colima*

[nherendira@ucol.mx](mailto:nherendira@ucol.mx)

**Julio Cuevas Romo**

*Universidad de Colima*

[jcuevas0@ucol.mx](mailto:jcuevas0@ucol.mx)

Artículo recibido: 01/08/2023

Artículo aceptado: 06/11/2023

**Resumen:** Este aporte toma como punto de partida la serie televisiva *The Big Bang Theory* en su primera temporada, siendo esta el corpus de análisis para identificar, a partir de este producto audiovisual, la construcción y reconstrucción de la visión de ciencia, del quehacer científico, la interacción de quienes hacen ciencia con su entorno y los procesos educativos implicados, a partir de los elementos teóricos de los imaginarios sociales. Se muestran en este sentido, ejemplos específicos de cómo estos productos pueden ser sistematizados y analizados, dando finalmente, algunas generalizaciones y conclusiones sobre los resultados obtenidos.

**Palabras clave:** *imaginarios sociales, ciencia, series televisivas, medios audiovisuales.*

**Abstract:** This research focuses on the T.V. series *The Big Bang Theory*, in its first season, as the analytical corpus in order to identify how an audiovisual product like it, builds and rebuilds the perception of science, scientific activity, and the interaction of those who do science as well as the educational processes that area part of it, approaching it from the elements of social imaginaries. To do this it is exemplified how these products can be systematized and analyzed, and finally this work presents some generalizations and conclusions regarding the results.

**Keywords:** *social imaginaries, science, televisión series, audiovisual media.*

---

## Introducción

Según datos oficiales de la Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica, en 2018, el 24.6% de la población en México son jóvenes de entre 25 y 29 años. De ellos, únicamente el 31.8% declaró un pregrado como último grado de escolaridad aprobado y, de este porcentaje, solo el 6% egresó de una licenciatura en ciencias exactas y naturales. Estos desalentadores porcentajes explican por qué el número de jóvenes matriculados en áreas relacionadas con las ciencias representa solo el 0.46% de la población en México.

Si bien la promoción de vocaciones científicas es un problema muy complejo, esta investigación parte del supuesto de que la percepción que tienen los estudiantes acerca de la ciencia o del quehacer científico es una de las principales causas del bajo interés por las actividades científicas (Romo). Al respecto, este autor aborda algunas fuentes formadoras de percepción de ciencia de los estudiantes, entre las cuales destaca el papel de los medios de comunicación como difusores de imágenes estereotipadas del científico.

Lo anterior otorga una fuerte pertinencia a profundizar o realizar estudios sobre dicho tratamiento mediático, en este caso sobre ciencia y su enseñanza, y los imaginarios sociales pueden ser una excelente vía de abordaje. El estudio propone, a partir del análisis de imaginarios sociales a través de determinadas representaciones de ciencia que los medios de comunicación están generando hacia la sociedad, tener una postura más crítica respecto de nuestros propios esquemas de representación. Así entonces, este proyecto plantea un análisis sobre un corpus por algunos fragmentos de la primera de 12 temporadas de la serie *The Big Bang Theory*, sitcom que, de acuerdo con el periódico británico *The Guardian* en el año 2011, logró disparar el interés en el estudio de la física en varias localidades.

Este aporte se divide en 4 apartados. En el primer apartado, se expone un breve estado del arte en cuestión en conjunto con el planteamiento de la investigación y su justificación. El segundo apartado incluye algunos de los elementos teóricos necesarios para el análisis. El tercer apartado muestra los elementos metodológicos que guiaron el análisis de datos, así como un ejemplo específico de su análisis, y finalmente el cuarto apartado expone los resultados y algunas conclusiones iniciales.

## Antecedentes

Para la elaboración de este apartado, se realizó una búsqueda y recopilación de diversas investigaciones que, en conjunto, aportan valiosa información que sustenta el análisis y desarrollo de esta propuesta que se centra en conocer los imaginarios sociales del científico en la cultura popular mostrados en los medios de comunicación masiva, en particular en la serie de televisión *The Big Bang Theory*, emitida entre los años 2007 y 2019.

Esta serie llegó a ser, durante varios años, la más popular en América Latina y, por ende, llegó a millones de espectadores durante más de una década, lo que la hizo romper el récord de longevidad. México fue, en particular, una de las regiones donde tuvo, en algún momento, el mayor índice de audiencia. La serie es, entonces, un mecanismo

---

para estudiar lo que los medios de comunicación, desde el entretenimiento, muestran al consumidor respecto del quehacer científico, ya que, a partir de estos imaginarios sociales, el televidente no solo ve reflejada la realidad, sino que la va construyendo y actúa sobre ella.

En un estudio realizado por Romo en el año 2009, centrado en las construcciones sociales de la ciencia en alumnos universitarios, se identificaron las tres fuentes principales formadoras en la construcción del concepto de ciencia en los alumnos: 1) la educación formal, lo que indica que lo vivido durante este proceso ha sido una fuente de formación y construcción social casi permanente, por lo que también es relevante cómo estas instancias educativas perciban la ciencia; 2) los medios de comunicación, que son generalmente los encargados de difundir imágenes estereotipadas del científico; 3) la familia, factor que se logra observar más en alumnos de primer ingreso, probablemente debido a la influencia que puede ejercer algún familiar en la elección de carrera.

En el mismo sentido, una investigación realizada por Domínguez en el año 2020 sobre la imagen de los científicos de esta teleserie, realizada con estudiantes de pregrado, se indagó acerca de la percepción que tienen sobre los científicos que se muestran en la serie, concluyó que las estudiantes perciben la ciencia y lo alejadas que se ven de esta área; este es un motivo por el que la ciencia sigue considerándose una actividad de hombres. Esta investigación mostró, notablemente, los estereotipos que giran alrededor de las mujeres en el ámbito científico, lo que repercute en una menor demanda de las carreras científicas por parte de las mujeres (Domínguez).

En la obra *Más ciencias en el cine. Discursos sobre lo social en la cinematografía contemporánea* tenemos un capítulo que se enfoca específicamente en la figura de las científicas como protagonistas de historias, así como en sus motivaciones; un ejemplo de ello lo encontramos en la película *Contacto* de 1997, dirigida por Robert Zemeckis. En el estudio mencionado, se puede concluir qué tipo de imaginarios sobre las mujeres científicas se construyen desde Hollywood y cómo consumimos, construimos y reconstruimos estos imaginarios (Cuevas y Pérez).

A raíz de este breve —pero pertinente— estado de la cuestión, se puede dar cuenta de algunos elementos que orientan el sentido de este trabajo. Algo común a estos estudios y análisis es que todos se han realizado con un enfoque cualitativo; como se sabe desde la literatura especializada, el abordaje de representaciones o imaginarios sociales no es exclusivo de esta perspectiva, pero, al ser estudios que se alejan del carácter positivista de la ciencia para enfocar su atención en la comprensión de la realidad social, esta perspectiva resulta más adecuada también en este caso.

Desde esta lógica, el presente estudio ubica a los medios de comunicación como una de las principales influencias en la construcción de ideas por parte de los estudiantes sobre la ciencia; asimismo, añade el componente educativo de forma explícita en dos sentidos: uno, el potencial uso de estos recursos audiovisuales en la educación, y el otro, el análisis de tipo de imaginario sobre la enseñanza, específicamente de la enseñanza de la ciencia que se muestra en la serie.

---

**Objetivo de la investigación**

Identificar el imaginario social que se expone en la serie de *The Big Bang Theory* acerca de la ciencia por medio de observar las características estéticas, personalidad y conocimientos del científico que se exponen en la serie, analizar las formas de interacción de estos personajes e identificar sus métodos de enseñanza.

**Imaginarios Sociales**

El imaginario social constituye una gramática, un esquema referencial para interpretar la realidad socialmente legitimada; se construye intersubjetivamente y es históricamente determinado (Cegarra). El autor afirma, además, que el imaginario es de carácter interpretativo, es decir, que se interioriza en la psique de cada persona

Al tener estas características, los esquemas de representación no son estáticos, sino que se encuentran sujetos a cambios, refuerzos o incluso pueden desaparecer con el paso del tiempo; no obstante, esto sucede de manera lenta y gradual, por lo que estos cambios resultan, en ocasiones, casi imperceptibles; surgen y evolucionan a partir de las necesidades de los sujetos, pero siempre en un sentido colectivo, no individual.

Para Pintos, los imaginarios sociales son “aquellos esquemas, contruidos socialmente, que nos permiten percibir algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social se considere como realidad” (Cegarra, 10) Los imaginarios sociales, entonces, son esquemas que no solamente nos permiten percibir o comprender la realidad, sino intervenir o actuar en ella (Cegarra, 10). En otras palabras, una vez que estos imaginarios sociales han sido compartidos y aceptados, nos permiten dar por hecho lo que consideramos como la realidad y, en consecuencia, actuar al respecto.

A partir de esto, se puede inferir que los medios de comunicación influyen en la construcción de imaginarios sociales debido a que poseen características clave: son masivos, son atractivos y fungen como intermediario entre quien manda el mensaje y quien lo recibe. El mensaje se presenta sutilmente camuflado, para evitar que el receptor se sienta manipulado de manera explícita y poder moldear sus creencias, apropiárselas y hacer que las perciba como su realidad. Los ejes centrales de la serie televisiva motivo del presente trabajo son: el concepto de ciencia, el científico como individuo, quehacer científico y entorno académico. Es importante conocer cómo esto pudo o puede influir en quien consume este producto como espectador.

**Decisiones metodológicas**

A continuación, se establecen los criterios metodológicos, los cuales comprenden las fases de diseño y análisis. Este trabajo fue diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, pues se basa en el análisis exhaustivo de una serie de televisión, que se presenta a través de capítulos que cumplen con características específicas. Más que determinar causa y efecto entre variables, el enfoque cualitativo pretender conocer el proceso del problema; por lo tanto, dadas las características y necesidades de la presente investigación, este enfoque es el que

---

mejor se adapta. Por tanto, el método no es la verificación, sino la comprensión o interpretación (Ñaupas).

### **Corpus de análisis**

La serie cuenta con 279 capítulos distribuidos en 12 temporadas y fue transmitida en más de 22 países alrededor del mundo. El físico David Saltzberg, profesor de la Universidad de California, revisaba los guiones de la serie para asegurarse de que no hubiera errores, razón por la que la serie se ganó el respeto de la comunidad científica. También contó con apariciones de científicos reconocidos como Stephen Hawking, Bill Nye, Neil deGrasse Tyson y Mike Massimino. En la serie, se puede observar que las rutinas de los protagonistas son bastante específicas y peculiares, al igual que sus pasatiempos, que son la ciencia ficción, los cómics, videojuegos, juegos de mesa, los últimos adelantos en física, robótica, informática, entre otros.

### **Diseño del estudio**

#### *Fase I. Selección de corpus*

Para esta primera fase, fue importante delimitar, a través de categorías temáticas, el procedimiento para identificar el imaginario social de *ciencia*. El concepto de *ciencia* es abstracto; por lo tanto, su análisis se requiere de la observación específica de situaciones concretas. En consecuencia, la elección de los fragmentos del corpus para su revisión sistemática se hizo por significatividad en función de los siguientes elementos categóricos: quehacer científico, conocimientos o temas abordados, interacciones sociales del científico, tipos de personalidad y procesos de enseñanza.

#### *Fase II. Visualización reflexiva*

Una vez seleccionados los fragmentos que cumplen con las necesidades de la investigación, se procedió a observar repetidamente los capítulos y escenas de la serie, con el fin de identificar los elementos relevantes con base en las categorías observables identificadas en la primera etapa. Estos elementos fueron registrados y se integraron en la descripción de la escena seleccionada.

#### *Fase III. Extracción de datos a nivel descriptivo*

A partir de la descripción realizada en la fase anterior, se extrajeron y categorizaron las ideas de manera concisa. Esta información se colocó de manera ordenada en el instrumento de observación.

#### *Fase IV. Análisis e interpretación*

Una vez recolectada, clasificada, estructurada y sintetizada toda la información relevante, se hizo una interpretación argumentada por medio del análisis discursivo, con respaldo del marco teórico.

### **Técnicas e instrumentos**

Para la recolección y registro de los datos obtenidos, se ha diseñado una matriz de observación (véase figura 1) a partir de cinco categorías, con sus respectivos observables, las cuales fueron diseñadas para seleccionar y filtrar la información necesaria; además, cada una de ellas responde a una de las tres preguntas específicas de esta investigación. Con este instrumento, se pretenden identificar acciones, lenguaje (no necesariamente verbal) e imágenes, a fin de poder hacer una minuciosa interpretación.

Para fines ilustrativos, se muestra un instrumento de un segmento perteneciente a uno de los episodios, en específico el episodio piloto, para que se muestre de forma clara, cómo es que fue sistematizada y posteriormente analizada la información.

Figura 1. Instrumento de observación y sistematización.

<b>INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN</b>	
<b>Datos de la escena</b>	
<i>Temporada</i>	1
<i>Capítulo</i>	1
<i>Minuto</i>	06:27-12:11
<i>Nombre del capítulo</i>	<i>Pilot</i>
<i>Nombre del capítulo en español</i>	<i>Piloto</i>
<b>Descripción de la escena</b>	
<p>En cuanto al físico experimental, esta evidencia una completa necesidad de aprobación, ya que busca llamar la atención de la vecina cuando siente que su trabajo ha pasado desapercibido. No obstante, cuando recibe la atención deseada, el físico teórico interviene para menospreciar el trabajo de su compañero de manera petulante, con una comparación absurda y desproporcionada. Unos minutos después, vemos nuevamente al físico teórico desacreditando las creencias de su vecina acerca de la astrología; utiliza un lenguaje acorde a su dominio del conocimiento, con tono y gestos burlescos.</p> <p>Es importante destacar que el físico experimental es consciente de que su círculo social es bastante reducido, por lo que pretende ampliarlo, pero el físico teórico parece creer que es todo lo contrario. Ante tal situación, el físico experimental expone una disertación teórica a modo de instrucciones respecto de la interacción entre pares; en todo momento, trata de adecuar el lenguaje a su compañero para favorecer la comprensión del mensaje, con el objetivo de entablar a toda costa una conversación. Dicho lenguaje está basado, mayormente, en argumentos científicos o lenguaje matemático.</p> <p>Para finalizar, podemos observar, con mayor notoriedad, el hecho de que el físico teórico tiene hábitos muy específicos y obsesivos. Es incapaz de modificarlos o ceder ante situaciones cotidianas, como elegir un lugar distinto del previamente designado para sentarse; también muestra incapacidad para interpretar las reacciones emocionales de otras personas, debido a su falta de empatía, y no lograr percibir información relevante en una situación emocional. Es extremadamente poco sutil en situaciones delicadas o sensibles.</p>	
Categoría	Observaciones
<b>Quehacer científico</b>	Su trabajo consiste en desarrollar teorías. Uno de ellos se especializa en física teórica, y el otro, en física experimental.

<b>Conocimiento científico</b>	<p>Los temas abordados durante la escena fueron mecánica cuántica y la dualidad onda-partícula.</p> <p>El físico teórico cuenta con una maestría y dos doctorados, y el físico experimental, con maestría y doctorado.</p>
<b>Interacción</b>	<p>Ambos científicos muestran la necesidad de aprobación, validación y reconocimiento.</p> <p>El físico teórico muestra una alta falta de empatía hacia los demás, además de comportamiento egocéntrico y un sentimiento de superioridad que lo lleva a menospreciar constantemente el trabajo de su compañero, así como a otras personas.</p> <p>Ninguno de los dos científicos cuenta con habilidades sociales; sin embargo, el físico experimental identifica de forma teórica cuál es el proceso que se debe seguir durante una conversación y constantemente intenta poner a prueba sus conocimientos; sin embargo, no dan el resultado esperado.</p>
<b>Personalidad</b>	<p>Con base en los psiquetipos de la personalidad de Carl Jung:</p> <p>El físico teórico presenta características de un pensamiento extravertido, sentimiento introvertido, percepción e intuición introvertidas. Además, muestra rasgos egocéntricos y actitud presuntuosa.</p> <p>El físico experimental muestra algunas características del pensamiento, sentimiento y percepción extravertidos, así como institución introvertida.</p>
<b>Proceso de enseñanza</b>	<p>El físico teórico da una pequeña explicación acerca de su trabajo, haciendo alusión a una clase magistral como método de enseñanza, donde únicamente proporciona información.</p>

Fuente: elaboración propia.

### **Imaginario social del científico**

En este capítulo, la serie trasmite la imagen de un científico con un alto nivel intelectual que se expresa constantemente con un lenguaje muy técnico; en su mayoría, las situaciones cómicas surgen a partir de ello. Esta es una de las características a la cual se le da mayor énfasis, pues constantemente se presentan situaciones donde dejan ver sus avanzados conocimientos, además de menosprecio a otras áreas o campos de estudio, así como a otras personas que no compartan su grado académico.

Esta idea de que el científico tiene que ser una persona superdotada es uno de los principales factores por los que los estudiantes no logran sentirse identificados, como fue corroborado por

---

Domínguez en su estudio del año 2010, aplicado a estudiantes universitarios, en el cual indaga acerca de las aproximaciones de las representaciones sociales de la ciencia y el científico. Dicho estudio muestra la prevalencia de imágenes estereotipadas del científico, a quien se le atribuye un coeficiente intelectual muy elevado en comparación con una persona promedio. A pesar de que la serie no es un reflejo de la realidad, los medios son capaces de lograr un impacto en el televidente, pues construye o refuerza ciertos imaginarios; esto no quiere decir que la serie ha provocado que el estudiante construya la percepción que tiene acerca de la ciencia, pero es capaz de reforzar una idea ya construida.

Aunque no existe una categoría relativa al papel que desempeña la mujer en la ciencia, creemos pertinente abordar el tema debido a que la escena aquí analizada muestra estereotipos muy marcados. Es evidente el papel que tiene la vecina rubia, quien muestra un bajo nivel intelectual, poca ropa y temas de conversación que se toman a burla.

### **Imaginario social de la interacción del científico respecto de su entorno**

A pesar del alto conocimiento académico que ambos científicos poseen, no les es fácil entablar una conversación con personas externas a su grupo de amigos, pues carecen de habilidades sociales; sin embargo, el físico experimental identifica de forma teórica cuál es el proceso que se debe seguir durante una conversación y constantemente intenta poner a prueba sus conocimientos, aunque no siempre obtiene el resultado esperado.

Pese a lo evidentemente distintas que son las personalidades de ambos científicos, con base en los ocho psiquetipos de la personalidad de Carl Jung podemos decir que ambos poseen características similares a un pensamiento extravertido, que, acata estrictamente las reglas de la sociedad, es objetivo en todos los aspectos y dogmático en sus ideas y opiniones; agrega, además, que las personas con este pensamiento suelen ser buenos científicos (Schultz y Schultz).

### **Imaginarios sociales sobre los procesos o prácticas de enseñanza de la ciencia**

Esta escena aborda temas científicos, pues los personajes centrales ofrecen breves explicaciones, aunque esto no implique necesariamente un aprendizaje para el receptor. Es evidente que los científicos dominan el área disciplinar de los temas abordados; sin embargo, no cuentan con una formación pedagógica, por lo que muy difícilmente logran transmitir sus conocimientos a otras personas que desconocen la temática.

### **Resultados y conclusiones**

Durante esta investigación, se realizó un análisis sobre fragmentos únicamente de los primeros episodios de la primera temporada, es decir, un corpus pequeño respecto al total de lo que compone la serie, 12 temporadas y 279 episodios. Esto da una idea del enorme potencial de analizar material audiovisual para la comprensión de la realidad social.

Como es evidente, el análisis de los contenidos televisivos seleccionados requiere de un trabajo exhaustivo y sistemático, de ahí la razón para utilizar segmentos cortos. Muchos elementos no logran identificarse a simple vista y requieren de una minuciosa observación reflexiva; incluso lo que no se dice puede tener una connotación.

---

La metodología fue pertinente y congruente con los resultados obtenidos, pues se han detectado generalidades y patrones durante el análisis del corpus seleccionado. El conjunto de las representaciones sociales expuestas en cada una de las escenas analizadas lleva al imaginario social de *ciencia* planteado por la serie de televisión; en relación con ello, el marco teórico mantiene su pertinencia y congruencia, pues los referentes fueron útiles, no solo para explicar sino para el armado de categorías.

Si bien, el análisis tuvo como uno de sus parámetros la saturación, es decir, cuando los elementos se detectaron como repetitivos, se agota el análisis de dicho fragmento, la variedad de tramas, situaciones, personajes y sus múltiples interacciones, muestran, a pesar de lo corto del corpus respecto a su totalidad, varias tendencias que sí vuelven visibles ciertas representaciones sobre ciencia, quienes la realizan, cómo la realizan, qué condiciones se dan para su estudio y también, en cierto sentido, los imaginarios fundados a partir de estas representaciones.

A través de este tipo de estudios, se busca que el lector tenga una mejor comprensión sobre los mensajes que reciba, pues la propuesta metodológica es extrapolable a otras áreas de conocimiento y por supuesto, a otras narrativas audiovisuales, que como se argumentó anteriormente, no solo reflejan sino construyen nuestra realidad.

Finalmente, las líneas de continuidad sugieren que este trabajo de análisis puede replicarse con cualquier otro contenido televisivo de gran impacto para el espectador. Como lo proponen diversos autores en el estado de la cuestión, estos productos constantemente refuerzan nuestros propios esquemas arraigados; en ese sentido, la finalidad del estudio es que el lector logre tener una postura más crítica acerca de sus propios esquemas, de manera que pueda cuestionarlos a través de las representaciones e imaginarios sociales.

---

**Referencias**

- Cegarra José. “Fundamentos teóricos epistemológicos de los imaginarios sociales”. Cinta de Moebio: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales, vol.43, 2012, pp.1-13. <http://www.moebio.uchile.cl/43/cegarra.html>
- Cuevas Julio y Pérez Rebeca. (2016). “Científicas protagonistas, sus motivaciones y el espacio sideral como autodescubrimiento en Contacto”. Más ciencias en el cine: discursos sobre lo social en la cinematografía contemporánea, CENEJUS-UASLP, 2016.
- Domínguez, Silvia. “La imagen de los científicos de la serie de televisión The Big Bang Theory. Un estudio con estudiantes de pregrado”. Revista Cultura y Representaciones Sociales, vol. 15(29), 2020, pp. 453-489. [https://www.academia.edu/44028162/La\\_imagen\\_de\\_los\\_cient%C3%ADficos\\_de\\_la\\_serie\\_de\\_televisi%C3%B3n\\_The\\_Big\\_Bang\\_Theory\\_Un\\_estudio\\_con\\_estudiantes\\_de\\_pregrado](https://www.academia.edu/44028162/La_imagen_de_los_cient%C3%ADficos_de_la_serie_de_televisi%C3%B3n_The_Big_Bang_Theory_Un_estudio_con_estudiantes_de_pregrado)
- Lore, Chuck, “Pilot”, *The Big Bang Theory*, CBS, 2007.
- Ñaupas, Humberto. Metodología de la investigación: cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis. Ediciones de la U, 2018. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)
- Romo, Rosa. Aproximaciones cualitativas a temas de educación: Ramas de investigación de una comunidad doctoral en marcha. Prometeo Editores. 2009.
- Schultz, Duane y Schultz, Sidney. Teorías de personalidad. Cengage Learning Editores México, 2010. <https://www.guadisc.com/wp-content/pdfs/teorias-personalidad.pdf>

---

---

**La monetización cultural por la industria lúdica, el lado oscuro de *Dungeons & Dragons***  
**Cultural monetization by the gaming industry, the dark side of *Dungeons & Dragons***

**Daniel E. Calderón Ayala**

Licenciatura en Letras Españolas, UACH

e-mail: [a328187@uach.mx](mailto:a328187@uach.mx)

Artículo recibido: 15/08/2023

Artículo aceptado: 27/10/2023

**Resumen:** El juego de rol *Dungeons & Dragons* perteneciente a la prolífica empresa *Wizards of the Coast*, propietaria de marcas como *Magic: The Gathering*, entre otras. Se encuentra enfrentando el mayor cisma que alguna vez hubiera experimentado con su comunidad. Esto ante la amenazante actualización de su Licencia de Juego Abierto (OGL 1.2) y las extremas medidas que tomó. La comunidad no tardó en hacerse escuchar, y a la par alzaron sus voces pequeños, medianos y grandes creadores de contenidos relacionados al Hobby. ¿Podría un multcorporativo internacional monetizar un producto que bebe de la cultura, desde la tradición oral hasta la actualidad? *Dungeons & Dragons* comenzó como un juego de fantasía de unos cuantos en el sótano de su creador, con papel, lápiz, unos cuantos dados y figuras. Ahora es un gigante en la industria del entretenimiento y si bien cualquiera puede producir y vender contenido utilizando su Licencia de Juego Abierto, esto puede cambiar.

**Palabras clave:** Dungeons & Dragons, Licencia de Juego Abierta, Documento de Sistema de Referencia, juegos de rol, Paizo, Wizards of the Coast.

**Abstract:** The *Dungeons & Dragons* role-playing game belongs to the prolific company *Wizards of the Coast*, which owns brands like *Magic: The Gathering*, among others. Now *Wizards of the Coast* finds itself facing the biggest schism it has ever experienced with its community. This is caused by the threatening update of its Open Gaming License (OGL 1.2) and the extreme measures it brought. The community did not take long to make itself heard, and at the same time, small, medium and large creators of content related to the hobby raised their voices. Could an international multinational corporation monetize a product that draws on culture, from oral tradition up until the present? *Dungeons & Dragons* started out as a fantasy game for a few in the basement of his creator, with paper, pencil, a few dice, and a couple figures. Now it is a giant in the entertainment industry and while anyone can create and sell content using their Open Game License, this may change.

**Key words:** Dungeons & Dragons, Open Game License, System Reference Document, Role Playing Games, Paizo, Wizards of the Coast.

---

Desde sus inicios, *Dungeons & Dragons*, se ha caracterizado por ser una plataforma para el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo, convirtiéndolo en el Juego de Rol por excelencia, o por sus siglas en inglés *TTRPG* (Tabletop Role Playing Game), a través de un sistema de juego competente que se ha refinado a lo largo de casi 50 años; por su alta fantasía, mundos con panteones mitológicos establecidos y con una tradición cultural tan antigua como el imaginativo colectivo del ser humano. Estos han sido unos cuantos factores que lo han posicionado hasta la actualidad como el más importante juego de rol en la industria lúdica. Es justo gracias a su *Open Game License* (OGL) o Licencia de Juego Abierta que los creadores de contenido a escala mundial, desde pequeños creadores hasta las grandes casas editoriales han sido capaces de publicar contenido utilizando el sistema de juego que D&D provee, capitalizando sus productos y generando una comunidad latente.

Sin embargo, en la actualidad, este legado peligra y han sido las decisiones por parte del conglomerado industrial en cuanto a que se optó por una reestructuración a la licencia sobre el uso regulado de su propiedad intelectual, lo que se tradujo en la decisión, a principios del 2023, de una monetización exhaustiva por parte de los directivos. La consecuencia fue la publicación de una serie de estrictos lineamientos que puso en jaque a los creadores de contenido, viéndose severamente afectados por la serie de nuevas regulaciones. Para explicarlo se desglosará el tema de la forma siguiente:

### **Génesis de la Propiedad Intelectual**

Originalmente creado por Gary Gygax y Dave Arneson, en Lake Geneva, Wisconsin, U.S. bajo el nombre de una compañía llamada *TSR* (Tactical Studies Rules). En 1974 comenzaron a imprimir los tirajes de un sistema de juego que consistía en 3 libretos impresos por \$10 dólares. Con unas cuantas opciones entre razas y clases de personajes; su éxito fue rápido. Posteriormente y tras una larga carrera con altas y bajas, en 2000, D&D fue adquirido por una subsidiaria de la empresa multinacional *Hasbro, Inc.*, denominada *Wizards of the Coast*, quienes se encontraban en posesión de uno de los principales productos competidores para D&D, el famoso y en ese entonces en alza juego de cartas, *Magic: The Gathering*. Esto marcó un antes y después para *D&D*. Con la llegada de la edición 3.0 y después, en el año 2003, la entrañable y muy querida revisión, la edición 3.5, se establecieron los cánones para criaturas, razas y habilidades que se encontraban en un estado difuso y que hoy comprenden el legado más importante y capitalizado que tiene *Wizards of the Coast* (en delante sólo “Wizards”).

Cuando la tercera edición de *D&D* (Cook, 2000) fue publicada, con ello se entregó al público la Licencia de Juego Abierta; la *Open Game License 1.0* (en delante “OGL”) que establece un estándar del sistema de *D&D*, incluyendo mecánicas, clases, razas, conjuros y monstruos, para que cualquiera en la comunidad pudiera utilizar el contenido de D&D para crear productos sin restricción o pago de derechos a Wizards. El, en aquel entonces, vicepresidente de la compañía declaró:

El resultado neto es que (el sistema) D20 se convierta en la piedra Rosetta para fabricar

---

productos que serán compatibles con Dungeons & Dragons, sin necesidad de que emitamos una licencia general para las marcas registradas de D&D. En otras palabras, queremos usar las marcas registradas de D&D para mantener el valor del negocio, en lugar de las reglas mismas. Vamos a establecer “D20” como una marca reconocible, como “VHS” o “DVD”. Aparecerá en todos los productos D&D.

Si bien es posible que, en algún momento, hagamos un libro “D20”, no tenemos planes actuales para hacerlo. En cambio, esperamos impulsar las ventas a D&D con su Manual del Jugador. (Dancey, 2002. [Traducción propia])

Ryan Dancey, nos explica en esta entrevista (“The Most Dangerous Column in Gaming”, 2002) la OGL buscaba establecer un Sistema D20 (en referencia al dado de 20 caras ampliamente utilizado en D&D) o también llamado SRD 3.5 (System Reference Document), que vendría a ser el Documento de Referencia del Sistema, que englobara las reglas del juego y que cualquier usuario de la comunidad podía tomar y, en ellas, basar el contenido que decidiera crear. De esta forma los usuarios se encontrarían rebotando nuevamente hacia *D&D* ya que era una plataforma compatible con cualquier contenido de terceros que utilizaran Sistema D20, generando así una red de jugadores, quiénes contantemente se encontraría revisitando la fuente original.

### **Del Papel y Lápiz a la Magia**

En el SRD 3.5, antes mencionado, encontramos que consiste de un PDF con todas las reglas de *D&D* y mecánicas del juego, pero con la ausencia del arte, dibujos, mapas, panteones divinos o cualquier nombre propio perteneciente al juego. Es decir que cualquier persona podía tomar el material en bruto y utilizarlo para cualquier efecto que desease: libros, camisetas, etc. O séase, sin utilizar personajes y monstruos patentados por Wizards. Por ejemplo, se anexa a continuación la ficha técnica de uno de los conjuros más famosos que puede ser utilizado por un jugador con magia y nivel pertinentes.

**Bola de fuego** (Fireball) | Escuela evocación [fuego]; Nivel hechicero/mago 3 | Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar | Componentes: V, S, M (una bola de guano de murciélago y azufre) | Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel) | Área: expansión de 20 pies de radio | Duración: instantáneo | Tiro de salvación: Reflejos mitad | Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro de bola de fuego genera una ardiente explosión de fuego que detona con un rugido grave y causa 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador a todas las criaturas en el área (máximo 10d6).

Los objetos desatendidos también reciben este daño. La explosión casi no produce presión. Apuntas con tu dedo y determinas el alcance (distancia y altura) al que la bola de fuego va a explotar. Una mota brillante del tamaño de un guisante viaja hasta el punto indicado... (Manual del Jugador 2003)

Con ello se observa que se pueden encontrar efectos tanto físicos y cuantificables a la hora de utilizar el material descrito, sin incurrir en nombres propios o criaturas pertenecientes a la obra original de *D&D*, como pueden ser los *Contempladores* y *Osos Lechuza*, quienes corresponden a

---

la categoría de *Aberración y Bestia Mágica*, respectivamente. Esta particularidad de la OGL dio origen a un fenómeno increíble; una cascada juegos de rol originales, que utilizando el Sistema D20, comenzaron a desarrollarse, produciendo módulos de juego con ambientaciones y mecánicas que comenzaban a diferenciarse del producto original.

Invocando así, la siguiente generación de Juegos de Rol con el nacimiento de casas editoriales como *Paizo Publishing*, quienes editaban la conocida revista *Dragon* para D&D; terminaron creado “Pathfinder”, a la fecha uno de los productos que mayor competencia le suponen a Wizards. Por otro lado, *Chaosium*, casa editorial que también comenzó a producir su propio contenido y a refinar su juego, “La Llamada de Cthulhu”, una serie de aventuras basadas en las obras ficcionales del escritor H.P. Lovecraft y allegados.

Fue así que *Pathfinder* adquirió una fama similar a la de su antecesor, llegando incluso a superarlo entre el 2005-2008, quienes se encontraban publicando la 4ta edición de *D&D*, conocida por su fracaso y falta de ventas e interés por el público. Misma que justamente presentaba una nueva *Game System License*, que era distinta y más restringida que la anterior OGL 1.0. La primera edición de Pathfinder, o comúnmente llamada *D&D 3.75*, a manera de ser una revisión de las reglas originales de *D&D*, era totalmente compatible con la fuente original y con años de material publicado consiguió vender mejor que la edición más reciente de su progenitor. *Paizo* rebasó en sus ventas del 2011-2014 usando la OGL y el SRD 3.5, materiales propios de D&D.

En 2014 salió a la luz la 5ta edición de *D&D*. Wizards consiguió remontar sus antiguas ventas, respetando su original OGL 1.0 con nuevo material y espacio para que los creadores de contenido particulares pudieran continuar publicando material de autoría. Pero nuevamente en 2018, *Paizo* anunciaba *Pathfinder Segunda Edición* utilizando por segunda ocasión la OGL y SRD 3.5 de Wizards. Remontando por su parte las ventas que *D&D* apenas comenzaba a generar. Cada uno de ellos se enfocaban en aspectos distintos del juego. La 5ta edición de D&D buscaba fungir mayormente como una plataforma narrativa en donde los jugadores pudieran convertir a sus personajes en héroes de leyenda. Mientras que la *Segunda Edición* de *Paizo*, se enfocaba en exprimir las reglas y sistemas ya bien conocidos a lo largo de 18 años de utilizar el SRD de Wizards.

### **La influencia mediática: Stranger Things, los VTTs y Critical Role**

Sería una omisión no reconocer la importancia que ha representado para los juegos de rol, el que se vean referenciados en la cultura pop. Esto no es algo nuevo y lleva sucediendo virtualmente desde que el propio hobby existe. Tal es el caso de la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016) en donde un grupo de amigos se enfrenta a un misterio que asola su localidad; es común verlos jugar D&D y utilizar nombres de la propia franquicia para denominar los males que los acosan.

Los *VTTs* o *Virtual Tabletops* fueron una moda durante la pandemia hasta la actualidad. En un esquema en donde juntarse en un espacio público para reunirte en compañía de amigos y dedicar tiempo al Hobby era impensable, los *VTTs* encontraron un nicho con miles de personas

---

que sin el mayor problema podían encontrar grupos para jugar con aquellos que tuvieran interés en sistemas y juegos de rol afines. Entre los más populares encontramos a *Roll20* y *Fantasy Grounds*.

Lo que nos lleva finalmente a *Critical Role*, quiénes actualmente poseen el canal de mayor importancia en *Twitch*, una plataforma de streaming (como lo es Netflix) para creadores de contenido particulares que se encuentra en funcionamiento de forma perpetua. Se trata, como ellos mismo lo refieren, de “*un grupo de nerds que juegan Dungeons & Dragons*” (*Critical Role*, *Twitch*), en realidad está conformado por un grupo de actores de doblaje veteranos que comenzaron realizando proyecciones en internet de los juegos en los que participaban. Realizando primero una campaña de *Pathfinder* y con la salida de la 5ta edición de *D&D*, pivotaron hacia el entonces, nuevo sistema.

Tal ha sido la fama y la base de fans que en la actualidad representan, encabezados por Matt Mercer (director de juego), una de las voces más importantes para el Hobby. Cuentan con varias publicaciones de libros, campañas de juego o módulos y contenido multimedia. Arrasando el internet y convirtiéndose en claros pilares del hobby en la actualidad. Fue a través de ellos que Wizards comenzó a promover su contenido mediante una plataforma de terceros llamada *D&D Beyond*, a quienes licenciaron para vender sus productos de forma digital. La importante compra de *D&D Beyond* por parte de Wizards no fue sino hasta mediados del 2022. Este servicio resultó una maravilla para los usuarios; en donde uno no solo puede encontrar todo el contenido digital publicado y actualizado por Wizards, sino interactuar con él de una forma muy orgánica; por ejemplo, contiene un apartado de héroes en donde es posible crear hojas de personaje para este juego de forma casi inmediata. Fue así que Wizards consiguió poner en línea todo su contenido y tener un control absoluto sobre él, no sólo para que el público pudiera tener acceso, sino también una constante interacción y monetización a través de suscripciones mensuales o anuales. Entonces fue que se comenzó a hablar de una 6ta edición de *D&D* que tendría por nombre *D&D One*, en donde se restablecería las reglas de la SRD 3.5 para así crear un sistema compatible con todas las ediciones futuras y pasadas.

### **La controvertida nueva Licencia de Juego Abierta**

A principios del 2023 hubo una filtración sobre la nueva licencia que Wizards publicaría para la siguiente edición de *D&D*, publicando entonces una OGL 1.1 (Edwin, Evan-Thirlwell 2023). Se dio lugar a mucha especulación sobre de qué trataría, hasta que ésta fue por fin publicada. Se trataba de un documento amplio en donde se decía que la OGL se creó para permitir que la comunidad ayudara a *D&D* a crecer, no para subsidiar a competidores. Dejando fuera todas las nuevas producciones a menos que realizaran un acuerdo directo con Wizards. Tomaba una postura firme ante el contenido discriminatorio. Sin embargo, siendo igualmente estricta en que todos los creadores de contenido debían reportar sus productos nuevos o viejos a Wizards. Dando registro a través de los portales oficiales de Wizards. En cuanto al producto, este debía ser distinguible del material de Wizards al del autor. Estableciendo jerarquías según las ventas de los creadores en donde se cobrarían 20-25% sobre las ventas y no las ganancias de los productos creados. Todo producto debía ser autorizado por la

---

empresa y en cualquier momento podía ser retirada la licencia al creador. Cualquier material publicado con esta nueva licencia, para poder utilizar el sistema de *D&D*, podía entonces ser reclamado por Wizards, quienes obtendrían el material en cuestión de manera exclusiva, perpetua, irrevocable, sin regalías, para cualquier propósito pudiendo publicarlo como propio sin reconocimiento alguno.

Esto trajo una oleada de caos en las redes, declaraciones por parte de la comunidad y consiguiendo que un número importante de empresas empezaran a hablar al respecto. En el caso de las casas editoriales como lo es *Kobold Press*, anunció que no dejaría de realizar los productos que ya utilizaban la licencia de Wizards, pero que sí comenzaría a realizar su propio sistema de referencia abierto. *MCDM* de Matthew Colville (una voz importante dentro del hobby), es una empresa que realiza la revista *Arcadia*, misma que depende de la licencia de Wizards, anunciaron que también se encontrarán realizando su propio sistema. Tras esto Wizards hizo nuevamente una declaración que no sentó bien. Con una subsiguiente OGL 1.2, repitiendo que con ello protegerían el material de *D&D* de situaciones como racismo, discriminación y transfobia. Incluyendo regulaciones estrictas para publicar. A este punto *Paizo*, empresa creadora de *Pathfinder*, tomó cartas en el asunto y lanzó la convocatoria *The Orc Alliance* en donde más de 1500 editores de juegos de rol de mesa se reunían y aliaban para el “desarrollo de una licencia abierta, neutral de sistema y universal” (Paizo, 2023).

El público no tardó en actuar ante su disconformidad, cientos de usuarios comenzaron a anular sus suscripciones de la plataforma *D&D Beyond*, lo que rápidamente alarmó a Wizards. Con ello se realizaron encuestas y se obtuvo lo siguiente. En una muestra de 15,000 usuarios; el 88% no publicaría contenido bajo la OGL 1.2. El 90% tendría que cambiar algún aspecto para adaptarse a la OGL 1.2. El 62% estaba satisfecho con un SRD bajo una licencia de *Creative Commons* (Brink, Kyle, “OGL 1.0a & Creative Commons” 2023). Este mismo comunicado establecía que la original OGL 1.0a se quedaría como está y que el SRD 5.1 publicado bajo una licencia irrevocable como lo es *Creative Commons* podría ser utilizado por cualquier únicamente utilizando la leyenda:

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/sys...> The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/...>

Esto significa que este nuevo Documento de Sistema de Referencia, en donde se puede encontrar el material base, sin imágenes ni *lore*, podrá ser utilizado como antes. Sin embargo, el contenido completo siempre se encontrará en su material base, original y licenciado por Wizards.

### **Arcanos desenterrados**

Actualmente las negociaciones hostiles han cesado; los creadores de contenido han vuelto a generar videos, módulos, campañas y diversos productos de autoría y sin tener que pagar algún tributo a Wizards, más allá del uso mismo de la marca. Si bien la magia de *D&D* viene de la posibilidad de representar cualquier pieza existente en la imaginación, historia universal o linaje cultural en un

---

sistema de juego. Mantiene el objetivo de divertirse con un grupo de personas; amigos, familiares o completos extraños y esto con los elementos típicos del juego del rol; dados, hojas de personajes; que ahora ya pueden ser o bien físicas como digitales para gusto del usuario y por supuesto, el elemento más especial, una historia envolvente en la cual puedas perderte en la perspectiva de tu personaje.

Una historia para reír, llorar, a la que te encuentres deseando continuar mientras pasa la semana, esperando a que llegue el día en que puedas volver a reunirte con tus compañeros de aventuras rodeados de grandes banquetes o modestas golosinas, y así poder disfrutar de los misterios, giros de historia y combates que el Director de Juego (*Dungeon Master*) tiene preparados para ti y tu grupo. Esta es la verdadera esencia del juego y es aquella que no debemos olvidar honrar.

### **Conclusión**

Séase *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk*, *et al*, los juegos de rol son herramientas sociales, vivas y latentes; siendo la consecuencia más representativa de ello la generación de una amplia comunidad. Este hobby comenzó con un grupo de personas jugando en su sótano, cuando no existía fama, ni contenido multimedia licenciado. En su esencia era el gusto un grupo de personas con intereses afines, quienes quería vivir aventuras y ser héroes de su propia historia. Podría atribuirse al capitalismo los vicios que pueda adquirir el hobby, pero la realidad es que en el momento que cobró vida y se volvió popular; formando parte de la cultura, teniendo un rotundo éxito creciente, inevitablemente se volvió una industria. La consecuencia de ello fue que para crecer tuvo que expandirse a través de capital y para ello tuvo que endeudarse y así exponencialmente. Podemos asegurar que Wizards no tiene la patente de la cultura universal, pero fueron ellos quienes subieron abordar y dar forma a un ente ya entonces importante en la cultura pop. Lo alimentaron, vieron crecer e incluso regalaron al mundo. Y de esta forma continuó creciendo y alimentándose solamente que ahora de la comunidad que constantemente se encuentra creando contenido en base al material original.

Es injusto querer adueñarse de los contenidos y el trabajo de miles de personas que utilizan las plataformas y contenido de Wizards para escribir y publicar contenido de autoría, pero de igual forma es su propiedad intelectual para dar. Es un alivio para los creadores de contenido que no continuase el curso que Wizards tenía y de igual forma es bueno que existan otro tipo de licencias abiertas como la gestionada por *Paizo*. Lo importante es no dejar de jugar y contribuir al hobby; es inevitable que éste siga proliferando y que en su calidad de industria siga buscando formas de crecer tanto económica como culturalmente.



(Cook, 2003)

---

---

## Referencias

- Dancey, Ryan. “The Most Dangerous Column in Gaming” *Internet Archive*, 4 abr. 2002, <https://web.archive.org/web/20020404235238/http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd%2Fmd%2Fmd20020228e>
- Cook, Monte, *et al.* *Dungeons & Dragons 3.0: “Core Rulebooks”*, Wizards of the Coast, sept 2000
- Cook, Monte, *et al.* “Dungeons & Dragons v3.5: Manual del Jugador”, *Libro de Reglas Básico I*, Devir Iberia, 2003
- Beyond, D&D. *Wizards of the Coast*, <https://www.dndbeyond.com/>
- Wizards of the Coast, Inc. *System Reference Document*, Wizards of the Coast, Inc 2000, <https://www.d20srd.org/index.htm>
- Wizards of the Coast, Inc. *Open Game License Text*, Wizards of the Coast, Inc 2000, <https://opengamingfoundation.org/ogl.html>
- Wieland, Rob. “Wizards Of The Coast Changes Course On Dungeons & Dragons OGL”, *Forbes*, Ene 2023. <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2023/01/27/wizards-of-the-coast-changes-course-on-dungeons--dragons-ogl/?sh=71eee8844ed2>
- Evans-Thirlwell, Edwin. “The D&D Open Game License controversy, explained”, *The Washington Post*, Ene 2023. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/>
- Pierce, Leonard. “Dungeons & Dragons: un ejemplo de cómo el capitalismo mata el arte”, *Jacobin*, Jul 2022. <https://jacobinlat.com/2022/07/02/dungeons-dragons-un-ejemplo-de-como-el-capitalismo-mata-el-arte/>
- Wizards of the Coast. “System Reference Document 5.1 (SRD5)”. Wizards of the Coast, Inc. 2023. <https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGLV5.1.pdf>
- Doble 20 y Solís, Manuel J. “Crisis en Dungeons & Dragons: El OGL, la traición de “Wizards of the Coast” a sus fans”, *Youtube.com*, Ene 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=DET64t25Di0>
- Cook, Monte, *et al.* “Dungeons & Dragons v3.5: Guía del Dungeon Master”, *Libro de Reglas Básico II 16*, Devir Iberia, 2003.

**De la mirada al control masculino: Lecturas de videojugadores hombres millennials regiomontanos sobre personajes femeninos de videojuegos**

**From the male gaze to male control: An approach to how regiomontano millennial male videogamers perceive female characters in videogame.**

**Raul Alejandro Treviño González**

Doctorando en Estudios Humanísticos.  
Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey  
e-mail: [a00600233@tec.mx](mailto:a00600233@tec.mx)

**Daniel Eugenio Salinas Lara**

Maestrando en Estudios Humanísticos  
Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey  
e-mail: [a00600084@tec.mx](mailto:a00600084@tec.mx)

Artículo recibido: 01/08/2023

Artículo aceptado: 13/10/2023

**Resumen:** En los inicios de la industria de los videojuegos, los personajes femeninos eran escasos y usualmente estereotipados y presentados de manera sexualizada, lo cual se atribuía al gusto del público masculino heterosexual. La última década ha traído consigo cambios en la representación de estos personajes para adaptarse a las sensibilidades contemporáneas, lo cual ha provocado controversias en algunos sectores de la audiencia masculina. A través de un estudio cualitativo de entrevistas a videojugadores hombres *millennials* regiomontanos, sustentado en la teoría de estudios culturales de las audiencias, se busca conocer las lecturas que estos tienen sobre sus personajes femeninos de videojuegos preferidos para así entender sus gustos y razones de ellos. Los resultados muestran que ellos prefieren a aquellos personajes femeninos más activos en la narrativa, y su apreciación por estos va más allá del físico, pues consideran igual o más valioso el desarrollo de personaje o aspectos técnicos del videojuego relacionados al personaje.

**Palabras clave:** videojuegos, personajes femeninos, estudio de recepción, estudios culturales, estudio de audiencias

**Abstract:** From the very beginnings of the videogame industry, female characters were scarce, usually stereotyped and presented in an oversexualized manner, which was attributed to the heterosexual, masculine taste. This last decade brought changes in the representation of these characters in order to adapt to the current sensibilities, those causing controversy in some sectors of the masculine audience. Through a qualitative study derived from interviews to male, millennial, regiomontano men, sustained on the theory of cultural studies of audiences, it is sought to get to know the feelings they have towards their female characters on their favorite videogames, this to understand their taste as well as

---

---

their reasoning. The results show that they prefer female characters which are more active through the narrative, and their appreciation for them goes beyond the physicality since they consider the character's development, or technical aspects, related to the characters to be the same or even more valuable.

**Keywords:** videogames, female characters, reception study, cultural studies, audiences studies

## Introducción

Hacia finales del siglo XX los personajes femeninos<sup>1</sup> de videojuegos, de acuerdo a Dietz (433), caían en cuatro estereotipos principales: 1) objeto sexual/recompensa, 2) víctima, 3) rol femenino tradicional y, en menor medida, 4) héroe de acción. De gran influencia en la representación femenina en este medio ha sido el personaje Lara Croft de la saga *Tomb Raider* de 1996, quien popularizó la conjunción de los estereotipos de objeto sexual y héroe de acción (Jansz y Martis 142). Sobre todo en los inicios de esta industria, los videojuegos habían reducido el papel de la mujer en pantalla a un objeto de disfrute observable para el hombre, similar al fenómeno de la mirada masculina descrito por Mulvey (807). Esto se pudo evidenciar en los videojuegos estudiados por Dietz (439), donde la mayoría de los personajes femeninos eran presentados como figuras sexualizadas o ambientales, con el personaje masculino como protagonista indiscutible. Esto puede explicarse porque los videojuegos, de la misma manera que el cine, han sido, al menos en sus inicios, un espacio masculino (Assunção) diseñado por hombres para ser consumido por hombres (Lynch et al. 3), que se presume que son heterosexuales.

Lynch et al. aseguran que la sexualización de los personajes femeninos de videojuegos ha disminuido desde la década pasada debido al creciente interés del público femenino hacia este medio, así como a la crítica que evidencia la hegemonía masculina en la industria (13). En la actualidad las compañías de videojuegos, sobre todo las occidentales, han realizado un esfuerzo consciente por diversificar la apariencia de los personajes femeninos, atenuar su sexualización y otorgarles una mayor participación narrativa, lo cual ha provocado una reacción negativa en redes sociales por parte de un sector vocal de videojugadores. Un ejemplo de ello es la controversia alrededor del juego *The Last of Us II* en relación al personaje femenino Abby, cuya corporalidad musculosa suscitó comentarios de rechazo hacia su físico, lo cual sumado a su papel narrativo como la asesina del personaje Joel, el protagonista del juego anterior, resultó en amenazas de muerte y acoso en línea tanto hacia desarrolladores y actores del juego como a periodistas con una opinión positiva sobre él (Trumbore). Sin embargo, la encuesta en línea sobre decisiones de los jugadores dentro de los videojuegos de Quantic Foundry, llevada a cabo durante 2020, muestra que uno de cada tres videojugadores hombres dice preferir jugar con un personaje o avatar femenino (Yee). Esto último demuestra que no se puede generalizar y hablar

---

1 Se entiende un personaje femenino como aquel que representa a una persona del sexo femenino, o se busca que sea leído como tal por su apariencia, a través de vestimenta, accesorios, comportamientos tradicionalmente femeninos, o similar.

---

de un rechazo total hacia la idea de un videojugador hombre jugando con un personaje femenino.

El presente trabajo busca recabar las impresiones y opiniones de videojugadores *millennials* hombres sobre personajes femeninos de videojuegos para corroborar si sus lecturas corresponden al mensaje hegemónico de la industria que alimenta el estereotipo del hombre que ve a estos únicamente como objeto sexual. Los *millennials*, aquellos nacidos entre 1981 y 1996 (Dimock), por su edad han presenciado la evolución de la representación de los personajes femeninos y pueden ofrecer una perspectiva de apreciación como consumidores de los cambios en la industria en este aspecto. Con base en lo anterior, la presente investigación tiene como objetivo analizar las lecturas de los videojugadores hombres regiomontanos *millennials* sobre los personajes femeninos de videojuegos. De acuerdo a dicho objetivo se buscará responder a las siguientes preguntas de investigación: ¿cómo son los personajes femeninos preferidos de los entrevistados?, ¿qué tipo de lecturas tienen sobre dichos personajes? y ¿qué papel juega el físico del personaje en su lectura?

### **Metodología**

La presente investigación tiene un enfoque metodológico cualitativo, puesto que se busca comprender las interpretaciones que tienen los videojugadores participantes sobre los personajes femeninos de este medio a través de sus experiencias particulares y así dar espacio a la subjetividad. Se utilizó la entrevista semiestructurada como herramienta metodológica, a través de preguntas abiertas sobre los personajes preferidos de videojuegos de los entrevistados, para así contestar las preguntas y el objetivo de la investigación. Se entrevistó a quince a videojugadores hombres de entre 29 y 37 años, que en 2022 residían en el área metropolitana de Monterrey, Nuevo León, México; esta muestra formaba parte de una investigación de tesis doctoral más grande que también incluye mujeres con el mismo perfil. El muestreo se llevó a cabo a través de la técnica de bola de nieve y se buscó que los entrevistados fueran *millennials*, debido a que dicha generación fue la que presenció el notorio cambio tecnológico en los videojuegos (Kirby 168), así como el cambio de paradigma en cuánto a las representaciones femeninas en los videojuegos mencionado por Glennon et al. El segundo criterio fue que el entrevistado fuera un jugador habitual de videojuegos, es decir, que juegue por lo menos de dos a tres veces por semana, con el fin de asegurar su familiaridad con el medio. Por último, también fue de gran relevancia que los participantes fueran videojugadores desde su niñez, ya que es muy importante que hayan interactuado con los personajes femeninos de videojuegos desde los años 90, para así conocer su experiencia con estos.

Posterior a las entrevistas, se realizó la transcripción y se buscaron diferencias y coincidencias entre las respuestas de los participantes, de las cuáles se extrajeron las siguientes categorías de análisis basadas en los ejes de discusión expresados por los participantes al hablar sobre los personajes femeninos de videojuegos: apariencia y físico del personaje, papel dentro de la narrativa y aspectos técnicos y de jugabilidad del videojuego en el que aparecen dichos personajes.

Es relevante mencionar que se contó con el consentimiento informado de los participantes.

---

Los entrevistados fueron informados antes y al comienzo de la entrevista que esta sería grabada y que su participación sería anónima. Debido a lo anterior, no se utilizan nombres de los participantes, sino una nomenclatura que consiste en el número de entrevista, su sexo y su edad. Por ejemplo, al referirse al primer entrevistado se le mencionará como E1H34 y al último como E15H36.

### **Marco teórico**

El presente estudio se realizó bajo la óptica de los estudios culturales de comunicación, los cuales dotan a las audiencias de agencia frente a un producto audiovisual, lo que da pie a la polisemia del mensaje (Morley; Hall; Fiske). Esto implica que los videojugadores pueden interpretar los mensajes de los medios de manera diferente con base en su contexto, a pesar de la existencia de un significado hegemónico pensado por los creadores del producto cultural. Es importante mencionar que este tipo de estudios se han hecho comúnmente en torno a medios tradicionales como la televisión y el cine, sin embargo Corona (*Identidad-agencia-espacio*) menciona que este tipo de estudios de recepción también pueden llevarse a cabo en el campo de los videojuegos ya que, al igual que en los medios tradicionales, sus mensajes también son polisémicos y, debido a la constante interacción entre receptor y texto y la libertad del videojugador de tomar decisiones, los significados varían incluso más que en un texto televisivo o cinematográfico (19).

De la mano de la polisemia del mensaje y las interpretaciones de las audiencias, dentro de los estudios de recepción diversos autores (Palmer y Hafen; Hall; Fiske; Acedo) han creado tipologías para estudiar las interpretaciones que tienen los receptores acerca de los mensajes audiovisuales. En el presente estudio se tomarán en cuenta las siguientes tipologías de lecturas: primero, las lecturas de aceptación sofisticada e ingenua, acuñadas por Palmer y Hafen. Las lecturas sofisticadas se dan cuando el receptor tiene argumentos para decir el porqué de su lectura, en este caso al analizar a los personajes como textos; por otro lado, la lectura ingenua ocurre cuando se acepta el mensaje audiovisual sin cuestionarlo o se habla del personaje en cuestión como si se tratara de un conocido de la vida real (Fiske 152). El segundo tipo de lectura es la de rechazo, la cual ocurre cuando el receptor no está de acuerdo con el texto audiovisual o, en este caso, no es de su agrado el personaje. Cuando hay argumentos la lectura se considera de rechazo sofisticado (Palmer y Hafen 141) y cuando no los hay o no ve al personaje o mensaje como un texto (Acedo 35), se considera ingenua. Otro tipo de lectura relevante para la presente investigación es la de distanciamiento, donde el receptor no sólo está consciente que el personaje es un texto, sino que también habla del producto cultural desde aspectos de la producción, estructuras narrativas o fórmulas que se repiten (Acedo 35). El último tipo de lectura que se consideró fue la de deconstrucción, acuñada también por Palmer y Hafen, en la cuál el receptor identifica ideologías, agendas o intereses detrás del producto cultural.

### **Resultados**

La siguiente tabla muestra los personajes femeninos mencionados por los entrevistados y de los cuales hubo una lectura, así como algunos detalles relevantes sobre estos. Se han omitido

aquellos personajes que solo fueron señalados o nombrados sin hacer ningún tipo de lectura.

**Tabla 1**

Personajes femeninos mencionados en las entrevistas

No. de Menciones	Nombre del personaje	Videojuego debut (año)	Papel en el título debut	País de origen del videojuego
3	Samus Aran	<i>Metroid (1986)</i>	Protagonista	Japón
3	Tifa Lockhart	<i>Final Fantasy VII (1997)</i>	Secundario jugable	Japón
2	Princesa Peach	<i>Super Mario Bros. (1985)</i>	Secundario no jugable <sup>a</sup>	Japón
2	Princesa Zelda	<i>The Legend of Zelda (1986)</i>	Secundario no jugable <sup>a</sup>	Japón
2	Lara Croft	<i>Tomb Raider (1996)</i>	Protagonista	Reino Unido, EEUU (Reboot 2013 <sup>b</sup> )
2	Bayonetta	<i>Bayonetta (2009)</i>	Protagonista	Japón
2	Ellie	<i>The Last of Us (2013)</i>	Secundario jugable	Estados Unidos
2	Abby	<i>The Last of Us Part II (2020)</i>	Co-protagonista	Estados Unidos
1	Amy Rose	<i>Sonic CD (1993)</i>	Secundario no jugable <sup>a</sup>	Japón
1	Jill Valentine	<i>Resident Evil (1996)</i>	Co-protagonista	Japón
1	Aeris (Aerith) Gainsborough	<i>Final Fantasy VII (1997)</i>	Secundario jugable	Japón
1	Claire Redfield	<i>Resident Evil 2 (1998)</i>	Co-protagonista	Japón
1	Shantae	<i>Shantae (2002)</i>	Protagonista	Estados Unidos
1	Heather Mason	<i>Silent Hill 3 (2003)</i>	Protagonista	Japón
1	[Avatar ♀ <sup>c</sup> ]	<i>Grand Theft Auto Online (2013)</i>	Protagonista	Reino Unido
1	Senua	<i>Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)</i>	Protagonista	Reino Unido
1	Byleth (♀ <sup>d</sup> )	<i>Fire Emblem: Three Houses (2019)</i>	Protagonista	Japón
a Ocasionalmente jugable en títulos posteriores				
b El personaje fue reinterpretado drásticamente				
c El juego permite escoger un avatar personalizable femenino o masculino				
d El juego permite elegir el sexo del personaje				

### Lecturas sobre la apariencia y físico del personaje

La apariencia física de los personajes femeninos no fue un aspecto en el cual profundizaran los participantes del presente estudio, más bien era una característica que mencionaban de manera breve o en broma. Lo anterior se puede apreciar en el caso de Tifa Lockhart de *Final Fantasy VII*, pues aunque los comentarios sobre ella se centraban en la narrativa del personaje, los entrevistados no dejaron de mencionar su corporalidad. El entrevistado E4H37, por ejemplo, pone por delante la mención al “atractivo visual” antes de explicar su gusto

---

por Tifa, el cual comenta que se debe a su dinámica con el personaje principal Cloud Strife:

Me gusta mucho Tifa de *Final Fantasy VII* [...] Quitando el atractivo visual, porque eso es lo primero que te llama [risas], es como tu amiga, la que te motiva a seguir adelante, como Cloud es un personaje con muchas fallas, ella es la que está siempre apoyándote y dándote ánimos y diciéndote haz esto, haz esto otro [...] es como que, muy sincera, por así decirlo y te apoya en todo lo que necesites. (E4H37)

Por otro lado, el entrevistado E11H33 asegura estar consciente de que la mayoría de los fans de Tifa lo son por su apariencia, pero de acuerdo a él su caso es diferente, ya que le gusta el personaje por el hecho de que es líder y tomadora de decisiones:

Es como que todo mundo está en la lela tomando decisiones bien pendejas, y ella es la que dice “a ver cabrones, pónganse al tiro”. Y ella se hizo muy popular porque en el juego original le pusieron unas boobs de tamaño desproporcional, y siento que es más famosa por eso, pero en realidad no es la razón por la que yo la considero una de las mejores protagonistas. (E11H33)

Se puede apreciar en esta respuesta la única lectura crítica a la apariencia sexualizada de Tifa, puesto que menciona que el personaje es famoso debido a su figura irreal diseñada para ser atractiva para el público masculino heterosexual.

Otro personaje cuya apariencia fue comentada de manera humorística fue Abby de *The Last of Us Part II*. Al pedirle que describiera al personaje, el entrevistado hizo alusión a la corporalidad “mamada” (musculosa) de Abby en tono de broma, para después hablar sobre la narrativa del videojuego:

[Está] Mamada güey [risas]. No, como tipo fuerte, ¿cómo se llama? así como que decidida, líder, terca... Un poco cegada, o ¿cómo se dice? como que sesgada, y como que con una sensación de justicia como un poco, así como de blanco y negro, no sé cómo decirlo (E1H34).

Sobre la Princesa Peach, de la franquicia *Mario* de Nintendo, también se hizo una mención a su apariencia. El entrevistado E13H30 tiene una lectura de aceptación sofisticada, ya que menciona que a pesar de que el personaje suele ser representado como una damisela en apuros, prefiere escogerla sobre Mario simplemente por su estética “bonita”:

Me gusta Peach. Yo sé que no hace nada Peach más que pedir ayuda [risas] y pues no tiene una historia interesante, pero me gusta Peach, sí es también un personaje que escojo en *Mario Kart*. Me imagino que [es por] el atractivo que tiene un personaje femenino, se me hace más interesante que un plomero chaparrito [risas], prefiero ver a una princesa bonita, que no hace nada más que verse bonita, pero me llama más la atención. (E13H30)

Otro personaje de Nintendo del cual se mencionó su apariencia fue Samus Aran, ya que ella, en la mayoría de los títulos de su franquicia *Metroïd*, porta una armadura futurista de cuerpo completo, lo que dificulta la lectura de su cuerpo sexuado. No es sino hasta el final de la narrativa del juego que se revela que es mujer, lo cual fue una sorpresa en su momento para los entrevistados:

[Samus] usa una armadura... que ese ha sido un problema porque mucha gente creía que era hombre al inicio [...] El *Metroid Prime*, el primero de Gamecube, es un juego en primera persona, realmente creo que nunca te das cuenta de que es mujer más que cuando disparas y se refleja tantito su cara, algo así... y al final, final [sic.] que se quita el casco, y eso que en esa época los personajes femeninos eran más como... ¿cómo decirle? *Eye candy*. (E8H33)

Se puede observar que el entrevistado tiene una lectura crítica hacia la mirada masculina que suelen tener los videojuegos, pues destaca que Samus no lo es en el videojuego *Metroid Prime*. De manera contrastante, el entrevistado E5H32 habló del avatar femenino del título *Grand Theft Auto Online*, al cual se le puede modificar su apariencia con libertad, y menciona que elige dicho personaje en específico porque le gusta observar su corporalidad. Este fue el único caso en el que un entrevistado reconoce la sexualización del personaje como motivo de su gusto por él:

En algún momento me hizo mucho clic que alguien burlándose dijo “si le voy a estar viendo las nalgas a un mono, todo el rato, pues que sea a una mujer ¿no?”. Y como en chiste dije, pues sí es cierto ¿no?, ¿por qué no habría de ser una mujer? Y cosa curiosa, en el *GTA Online*, mi único personaje que tengo es una mujer [...] como se me hace chida mi personaje, si estoy viendo cortes de cabello, ropa, y así. (E5H32)

### **Lecturas basadas en la narrativa del videojuego**

Como se mencionó con anterioridad, las lecturas críticas hacia los personajes femeninos fueron escasas, no obstante, un entrevistado (E8H33) tuvo una lectura de distanciamiento e incluso deconstrucción respecto a las narrativas en los juegos de video, al cuestionar la prevalencia de personajes que se podrían describir como hombre blanco heterosexual, y debido a ello, prefiere personajes femeninos como Abby y Ellie de *The Last of Us Part II*:

La verdad es que, en cuanto a historias, ya como que me dan flojera todas las que son “el hombre protagonista” y el *Last of Us 1*, aunque sí me gusta, tampoco es como que se me haga ¡wow!, y creo que es más que nada porque el protagonista es un hombre heterosexual blanco, todo eso ya...ya he visto tantas películas, tantas series que es lo mismo. [...] Obviamente cuando te presentan a Abby al inicio creo que sí te la ponen para que reacciones “¡ay qué perra!” Pero tampoco es como que me haya causado la gran reacción. (E8H33)

Las lecturas de aceptación sofisticada de personajes femeninos fueron argumentadas, en la mayoría de las ocasiones, con aspectos narrativos, su personalidad y sus cualidades como protagonistas. Un ejemplo claro de ello es la descripción del entrevistado E6H37 sobre el personaje de Claire Redfield de *Resident Evil 2*, cuya fortaleza le parecía admirable:

Claire Redfield en *Resident Evil 2* me agrada. Yo creo que, hablando del videojuego específicamente, es una personalidad de personaje extrovertido, dispuesto a todo, aventurero, toda esa parte me agrada del personaje, que pues es la temática del juego ¿no?, seguir

---

---

adelante a través de niveles, pero siento que eso...esa representación de una mujer fuerte, no precisamente físicamente, sino en lo que está haciendo, eso me agrada. (E6H37)

Dicho espíritu aventurero y perseverante también fue mencionado cuando los participantes se refirieron a la protagonista de la franquicia de *Tomb Raider*, Lara Croft. El entrevistado E14H36 resalta el contraste entre la vulnerabilidad y valentía del personaje en su versión reinterpretada de 2013:

Me agradó la nueva *Tomb Raider*, del reboot del 2013, esa digamos como que la volvieron un poco más humana, y en ese sentido... cómo se va desarrollando su carácter y cómo pasa por muchas adversidades muy difíciles y ella sola sale adelante a pesar de todas las adversidades, entonces eso me agradó bastante. (E14H36)

También es importante mencionar que la lectura hacia Lara Croft por parte del entrevistado E14H36 es discursiva, en términos de Fiske (152), ya que habla del personaje como un texto dentro de la narrativa, puesto que asegura que lo que más le gustó fue el desarrollo del personaje sobre la jugabilidad en sí. De manera similar, el entrevistado E9H36 menciona que admira a Lara por su valentía, pero que no llega a “comprar figuras” de ella, como una manera de decir que no se involucra más a fondo con el personaje:

La Lara Croft,[...] es de admirar que la morra anda en los pinches balazos y todo el pedo, pero sí, hasta ahí, está chido el personaje, pero no es de “deja me compro la figura”. (E9H36)

Otro personaje del cuál los entrevistados tuvieron lecturas asociadas al papel en la narrativa fue la Princesa Zelda de la franquicia *The Legend of Zelda*; de la misma manera que Lara, los argumentos de las lecturas de aceptación sofisticada se centraban en sus cualidades y papel dentro de la historia. El entrevistado E13H30 menciona entre sus argumentos cualidades como ser capaz, bonita y autosuficiente, dejando en claro que se refiere a las interpretaciones recientes del personaje que se alejan del estereotipo de la damisela en apuros:

Zelda es una princesa súper poderosa, súper increíble, ágil, bonita, si se puede decir eso...siento que es una representación fuerte de una mujer, porque es un personaje principal que, al menos ahorita, no está esperando que la rescaten, sino que también está involucrada de una manera interesante, a mi parecer. (E13H30)

Sobre el arquetipo de damisela en apuros, el entrevistado E11H33 tuvo una lectura de rechazo hacia este, ya que refiriéndose al personaje de Aeris (cuyo nombre oficial actual es Aerith) de *Final Fantasy VII*, menciona que no son de su agrado los personajes que buscan ser rescatados:

O sea, nunca me ha gustado ese rol como de que los que se hacen pendejitos de que “ay, soy bien dulce, protégeme” ¡ay! No estés mamando protégete tú. [...] Este, o sea, me gustan los personajes que hacen las cosas, de que *get shit done*. no esperes a que nadie venga sólo por ti. (E11H33)

Un sentimiento compartido por los entrevistados es que no es algo fuera de lo común que un personaje femenino participe en la narrativa, como protagonista o personaje jug-

---

able, ni hay un rechazo automático hacia este. Sin embargo, dos entrevistados hicieron crítica a lo que ellos consideran una “agenda” o “inclusión forzada” detrás de algunos personajes, en referencia a los cambios actuales en la industria, como menciona el entrevistado E14H36:

En los años noventa, como tú sabes, había muchos protagonistas femeninos. Por ejemplo, en juegos como *Resident Evil*, está Jill Valentine, Claire Redfield o en *Dino Crisis*, está Regina. Y a nadie se lo tomaba mal, al contrario, les gustaba ver esa clase de protagonistas, porque la historia así era originalmente, o sea, no había ningún tipo de agenda o inclusión forzada detrás, era algo natural en la historia, que estuviera un personaje femenino y era un personaje bastante destacable. No era cualquier cosa, digamos, un personaje de estos hasta la fecha siguen siendo íconos de sus respectivas franquicias. (E14H36)

Respecto a la mencionada “inclusión forzada”, otro entrevistado hace mención al videojuego *The Last of Us Part II* de 2020, cuyos personajes muestran una notoria variedad de corporalidades, lo cual a él le provoca cierto distanciamiento, sin embargo, dice que mientras la narrativa sea atractiva o atrapante, lo puede pasar por alto, lo cual habla de una lectura de deconstrucción, pues menciona una percibida intención de los creadores por incluir personajes más diversos. Al comentar sobre la relación de la ya mencionada de Abby y Lev (un personaje trans), expresa lo siguiente:

Mhm... Sí, me gustó, siento que se me hizo bien [esta parte de la historia], pero se me hizo un poco, no sé... empiezo a pensar que es porque a lo mejor yo no soy parte de ese... ¿cómo se llama?, cómo que de ese grupo demográfico. Pero es como lo que dicen de Netflix, ¿no?, de que van a sacar Mulán y va a ser un güey negro. O van a sacar algo así como que... [silencio] Como que pusieron a ese personaje [Lev] nada más para como que incluir cierto grupo demográfico, o sea, como que para representarlo dentro del juego, ¿no? pero la historia siento que también estuvo bien jugada. (E1H34)

### **Lecturas sobre aspectos técnicos y de jugabilidad del videojuego**

En las respuestas de los participantes también se pudo apreciar otro argumento en las lecturas de aceptación sofisticada: la producción que hay detrás del videojuego, con menciones a diálogos, diseño de personaje, jugabilidad, gráficas, música o estética del juego en general. Ejemplo de esto es lo mencionado por el entrevistado E2H35 sobre Heather Mason de *Silent Hill 3*, pues asegura que los aspectos técnicos del videojuego contribuyen a su gusto por el personaje:

Físicamente, visualmente, su diseño de personaje se me hace atractivo, su vestimenta, como una adolescente común, estéticamente me gusta mucho el personaje: la actuación, la voz, los diálogos... (E2H35)

Esta lectura es similar a lo comentado por el entrevistado E15H36 sobre Bayonetta, del juego homónimo, puesto que menciona que lo que más le gustó del personaje fue una batalla contra la antagonista Jeanne, donde se combinaba la naturaleza cinematográfica de la escena, junto con la dificultad

---

y la música, lo cual daba como resultado, en su opinión, la escena más memorable del juego:

En el [*Bayonetta*] 1, creo, hay como una cinemática, hay una pelea de ella [...] [con Jeanne] y como que... la cinemática, la dificultad de la pelea en sí, y también la música de esa pelea sí fue algo que se me quedó muy grabado. (E15H36)

En el caso de Senua de *Hellblade: Senua's Sacrifice* se liga el gusto por el personaje con la construcción del mundo ficticio y las cinemáticas creadas a través de la tecnología *motion capture* como argumentos para la lectura de aceptación sofisticada. De acuerdo al entrevistado E1H34 estos detalles abonaban a su gusto por el personaje:

[En *Hellblade*] te enfrentas como a dioses, no es mitología nórdica, es una mitología creada, ficticia, y tiene inspiración en eso. Tiene muchos cinemáticos grabados con actores de verdad, y entonces, aunque el juego es como de acción, tiene mucho esta parte psicológica, el desarrollo de la historia, mucho es eso ¿no? Vas viendo, van contando la historia y la psicología de esta chava, Senua. (E1H34)

El aspecto técnico de la jugabilidad también fue mencionado como argumento a favor de preferir a un personaje sobre otro. En el caso del entrevistado E3H33, en el juego *Sonic Adventure* él prefirió usar al personaje femenino Amy —el único personaje no humanoide mencionado en la presente investigación— por sus características particulares, como tener un arma única y que el juego presentaba un manejo de cámara distinto que le permitía al entrevistado jugar de manera más cómoda:

Me gusta Amy de Sonic, es una rosa, con un vestido y que trae un mazo, como de Chapulín Colorado. No lo había mencionado, pero tuve Dreamcast y ahí tuve el *Sonic Adventure* y recuerdo que lo más divertido eran las secciones de juego de ella, estaba padre pegarle con el mazo a cosas, a diferencia de Sonic que, al girar, me mareaba. (E3H33)

Por último, un entrevistado mencionó a la princesa Peach, en específico su versión del videojuego de peleas *Smash Bros. Ultimate*, y aseguró que el personaje es de su agrado por los movimientos y habilidades que tiene dentro de dicho título:

Elijo a Peach a veces en el *Smash*, por sus habilidades, o sea que se levanta y luego cae, te pega de arriba. Y se mantiene más, se mantiene más arriba, o sea, como que su salto dura más porque su vestido hace que dure más tiempo en el aire y eso me facilita no caer. (E7H29)

## Conclusiones

El primer hallazgo de la presente investigación es que los entrevistados hablaron en su mayoría de personajes femeninos de apariencia hegemónica, es decir, mujeres jóvenes, delgadas, de piel clara y de atractivo convencional, como Lara Croft, Tifa Lockhart, Samus Aran, entre otros. Es relevante mencionar que la mayoría de los personajes favoritos de los entrevistados son de antaño, de finales del siglo XX, que fue la época en que ellos crecieron y desarrollaron su gusto por los videojuegos. Esto se puede relacionar con dos situaciones particulares; primero, que en los años 80 y 90 la diversidad corporal en los videojuegos era escasa o inexistente,

---

incluso casi la mitad de ellos no incluían personajes femeninos (Dietz 433), y los existentes tenían una apariencia hegemónica como menciona Corona (“Vestuario o Agencia” 170).

En segundo lugar, la mayoría de las lecturas fueron de aceptación sofisticada, lo que se puede relacionar con el concepto de familiaridad con los personajes del cual habla Fiske (151), quien menciona que mientras más “convivamos” con los personajes a lo largo de nuestra rutina, es más probable que se tengan lecturas de aceptación hacia ellos, lo cual reduce las lecturas críticas o de distanciamiento hacia los personajes, algo que fue evidente en la presente investigación.

Otro hallazgo de gran relevancia es que los entrevistados coincidían en que gustaban de personajes femeninos que tenían un desarrollo de personaje dentro de la narrativa. Preferían personajes que ellos consideraban fuertes, valientes y que tomaban el liderazgo en el universo del videojuego —cualidades consideradas tradicionalmente masculinas—, como las ya mencionadas Tifa Lockhart y Lara Croft. Lo anterior coincide con lo mencionado por Jansz y Martis (142), puesto que los personajes de los que hablaron los entrevistados encajaban hasta cierto punto en la descripción de Lara: una heroína capaz y de gran atractivo visual para el público masculino. De la mano de lo anterior, se observaron lecturas críticas y de rechazo a personajes que encajaban en el arquetipo de la damisela en apuros como Aeris de *Final Fantasy VII* o incluso a Peach de *Super Mario Bros.*, lo cual muestra que la pasividad es un rasgo que los videojugadores interpretan como negativo o poco atractivo.

La jugabilidad fue mencionada como factor importante de predilección por personajes femeninos en títulos que permiten elegir entre varias opciones. Esto lo ejemplifican las respuestas de los entrevistados que preferían jugar con personajes femeninos en videojuegos como *Super Smash Bros. Ultimate* o *Sonic Adventure*. De igual manera, otros factores técnicos del videojuego como la producción audiovisual o la estética son mencionados como parte importante de la apreciación del personaje.

Por todo lo anterior se puede afirmar que el gusto o preferencia por los personajes femeninos de videojuegos no se debe únicamente al físico sexualizado de estos, sin embargo es destacable mencionar que algunos entrevistados se mostraban incómodos al hablar sobre la sexualización o la apariencia de los personajes, pues mencionaron este aspecto de manera muy breve o como broma, lo cual se puede intuir que funcionaba como una manera de evadir hablar de un tema que puede considerarse controversial o podría ser una manera de mostrar una actitud de corrección política ante el entrevistador. Aunque los entrevistados no se muestran críticos hacia los estándares de belleza femeninos, sus lecturas en general hablan más bien de una apreciación por las acciones, logros y papel en la narrativa, la jugabilidad de los personajes en cuestión, o incluso también por los aspectos técnicos.

Se puede especular que la tendencia de la industria hacia incorporar más personajes femeninos y de corporalidad más diversa y menos sexualizada, por todo lo ya explicado, no debería ser un impedimento para que el videojugador hombre *millennial* disfrute del producto, mientras los aspectos narrativos y técnicos mencionados sean de suficiente calidad o factor de entretenimiento como declaran apreciar los entrevistados. Futuras investigaciones

podrían dividir la muestra por orientación sexual o ampliar los rangos de edad para identificar diferencias de lecturas por parte de una muestra más diversa de videojugadores hombres.

## Referencias

- Acedo, B. E. I.. “Lecturas De aceptación Y De Rechazo De La Serie Norteamericana Lost Entre jóvenes De Monterrey, México”. *Global Media Journal México*, vol. 9, n.º 17, mayo de 2013, pp. 30-43, [https://gmjmexico.uanl.mx/index.php/GMJ\\_EI/article/view/42](https://gmjmexico.uanl.mx/index.php/GMJ_EI/article/view/42).
- Assunção, Carina. “No Girls on the Internet: The Experience of Female Gamers in the Masculine Space of Violent Video Games”. *Press Start*, vol. 3, n.º 1, julio de 2016, pp. 46-65, <http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/46/44>.
- Corona Reyes, Sergio Antonio. *Identidad-agencia-espacio: el videojuego desde los espacios culturales*. Primera edición, Editorial Fontamara, 2018.
- . “¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación”. *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación*, vol. 17, n.º 34, junio de 2019, pp. 155-75, <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a8>.
- Dietz, Tracy L. “An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior”. *Sex Roles*, vol. 38, n.º 5/6, 1998, pp. 425-42, <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>.
- Dimock, Michael. “Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins”. *Pew Research Center*, 17 de enero 2019, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>. Accedido el 30 de julio de 2023.
- Fiske, John. *Television culture*. 2nd ed, Routledge, 2011.
- Glennon, Jen, *et al.* (2020) “The rest of us: The Last of Us Part II Trans controversy, explained”. *Inverse*, 14 de mayo de 2020, <https://www.inverse.com/gaming/last-of-us-2-trans-controversy-explained-abby-tlou>. Accedido el 30 de julio de 2023.
- Hall, Stuart. “Encoding, Decoding”. *The Cultural Studies Reader*. Simon During. Routledge, 2001, págs. 507-517.
- Jansz, Jeroen y Martis, Raynel G. “The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games”. *Sex Roles*, vol. 56, n.º 3-4, febrero de 2007, pp. 141-48, <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Kirby, Alan. *Digimodernism: how new technologies dismantle the postmodern and reconfigure our culture*. Continuum, 2009.
- Lynch, Teresa, *et al.* “Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years: Female Game Characters across 31 Years”. *Journal of Communication*, vol. 66, n.º 4, agosto de 2016, pp. 564-84, <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Morley, David. *Television, audiences, and cultural studies*. Routledge, 1992.
- Mulvey, Laura. “Visual Pleasure and Narrative Cinema”. *Screen*, vol. 16, n.º 3, septiembre de 1975, pp. 6-18, <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>.
- Palmer, Allen W. y Hafen, Thomas. “American TV through the Eyes of German Teenagers”. *Images of the US Around the World. A Multicultural Perspective*. Yahya R. Kamalipour. State University of New York, 1999, págs. 135-146.
- Trumbore, David. “The Last of Us: Part II: One Year Later and the Worst Takes Still Remain”.

*Collider*, 19 de junio de 2021, <https://collider.com/last-of-us-2-controversy-explained/>.  
.Accedido el 30 de julio de 2023

Yee, Nick. “About one out of three men prefer playing female characters. Rethinking the importance of female protagonists in video games”. *Quantic Foundry*, 5 de agosto de 2021, <https://quanticfoundry.com/2021/08/05/character-gender/> . Accedido el 30 de julio de 2023.

---

---

**Armas en *Fire Emblem: Three Houses*, un Análisis Histórico**  
**Weaponry in *Fire Emblem: Three Houses*, a Historical Analysis**

**Héctor Leonardo Pacheco Macías**

*Estudiante en la Licenciatura de Historia, UACH*

[a341662@uach.mx](mailto:a341662@uach.mx)

Artículo recibido: 31/08/2023

Artículo aceptado: 03/11/2023

**Resumen:** De todos los juegos que se juegan en la actualidad, se ha elegido uno en particular para analizar sus instrumentos bélicos; se pretende mostrar las semejanzas y diferencias entre las armas empleadas en la realidad y el juego. Es por este motivo, que el presente ensayo buscará analizar la factibilidad de dicho armamento dentro de la obra de *Fire Emblem, Three Houses*. Evidentemente, todos los juegos de video se apoyan en acontecimientos, lugares o personajes de la realidad, pero eso no es limitante para los creadores y diseñadores, pues crean a partir de lo cotidiano, tal como lo hace un artista que genera una obra a partir de la observación de su contexto.

**Palabras clave:** armamentística; medieval; fantasía; diseño.

**Abstract:** Of all the games that are currently played, this paper chose a particular one to analyze its war instruments; it is sought to show the similarities and differences between the weapons used in real life and in the game. It is due to this reason that this essay will analyze the feasibility of said weaponry within the work of *Fire Emblem: Three Houses*. Evidently, all video games are based on events, places or characters from real life, but that is not a limitation for creators and designers, since they create from everyday life, just as an artist who generates a work from the observation of his context does

**Keywords:** weaponry; medieval period; fantasy; design.

### **Introducción**

En el extenso universo de la multimedia de entretenimiento, especialmente en el género de fantasía, se busca la suspensión de la incredulidad. Este fenómeno representa el momento en el cual uno se sumerge completamente en los personajes y la trama, desplazando o relegando a un segundo plano la consideración del realismo de la situación. Es esencial destacar que esta suspensión de la incredulidad referida es, en su mayoría, inconsciente; aunque también puede ser consciente, no lleva consigo la misma carga. Si una obra solo puede ser disfrutada si se mantiene conscientemente esta suspensión, podría considerarse que la obra no es de gran calidad. Una verdadera obra destacada debería ser capaz de cautivar por sí misma, sin depender completamente de la necesidad de suspender la incredulidad (Tolkien 132).

Cabe destacar este concepto porque, a primera vista, podría sugerirse que este análisis podría quebrar la suspensión de la incredulidad al introducir armas reales en un entorno fantástico. Sin embargo, a pesar de que el objetivo central de esta investigación

---

se centra en la comparación entre armamento real y ficticio, no se propone socavar la suspensión de la incredulidad. Más bien, busca enriquecer la experiencia de sumergirse en el universo de *Fire Emblem: Three Houses* al ofrecer la certeza de que estas armas tienen fundamentos en la realidad. Esto no solo añade un matiz histórico a las batallas representadas, sino que también contribuye a una inmersión más completa y gratificante para el jugador.

### **Desarrollo**

*Fire Emblem* es reconocido hoy en día como una excelente franquicia de estrategia por turnos, pero no siempre fue así. Los primeros juegos de la serie eran relativamente desconocidos e incluso algunos nunca fueron lanzados fuera de Japón, como es el caso *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War* y *Fire Emblem: Thracia 776*, entre otros.

Aunque esté dentro de un videojuego y no sea considerado seriamente por la academia, para fines de análisis profesional, comparto la posición del escritor inglés Nigel Saul: “Although it can be argued that modern media such as video games may fall into the category of ‘reductive understanding’ due to their general emphasis on spectacle and fantasy, I believe they have the equal capacity to enrich our understanding of the past as a narrative medium due to their novel approaches to exploring and incorporating their inspirations. In that vein, I ultimately argue that the Blue Lions’ path offers a fresh perspective on the historical socio-political dimensions of knighthood, where chivalry is a system of power, while also addressing the conflicts between the chivalric system and one’s humanity” (Saul 3). Aunque él lo toma como un análisis de caballería y honor, en comparación con libros históricos, las armas tienen igual importancia que estos ideales.

*Fire Emblem Three Houses*, es una obra en la cual, los personajes son una pieza fundamental, pues estos presentan un desarrollo, que solo sería posible visualizar en un videojuego, pues su naturaleza del género RPG (Belli 159 – 179). te fuerza a tomar las mejores decisiones para mantener con vida al mencionado personaje, es decir, presenta un nivel de cuidado en la dicha interacción, que cumple con creces con su intención original, de presentar una experiencia lo más auténtica posible. Joleen Blom sostiene que “Dynamic game characters create friction in a ludo mix strategy consisting of primarily ludic media, disturbing the narrative coherency that trans- or cross-media strategies strive for. In particular, dynamic game characters, with a development structure that the player influences, cause narrative inconsistencies with the character’s transmedia appearances” (Blom 101).

El juego toma lugar en el continente ficticio de Fódland, donde después de un encuentro inevitable con estudiantes de la escuela de oficiales, ubicada en el monasterio de Garreg Mach, el jugador se ve forzado a abandonar la vida de mercenario y enrolarse como profesor en esta prestigiosa academia. A pesar de ser cercano en edad a sus alumnos, Byleth, el personaje que encarna el jugador logra ganarse el respeto y la amistad de estos, las cuales empleará en sus futuros conflictos.

En cualquier caso, a pesar de ser parte fundamental de la historia, las armas son dadas por sentado, a menos que se refiera a las reliquias de los héroes, lo cual es esperable

---

en un tiempo en el que son comunes, tiene paralelos con la vida real, las personas del medievo no necesitaban de las clasificaciones que se poseen en la actualidad para las espadas (espada larga, espada de mano y media, espadón, bracamarte, etc.) tanto en el juego como en época contemporánea a estas armas solo se referirían a ellas como espadas (Ringneck 4).

Aunque un análisis de este tipo sería esperable de juegos como *Kingdom Come: Deliverance* o *The Witcher 3 Wild Hunt*, debido a su naturaleza de Fantasía Épica, también cabe aplicarlo en *Fire Emblem*, pues se trata de una franquicia japonesa, sin contacto directo con marcas europeas, tal como es el caso de *The Legend of Zelda*, y consta de una ambientación de fantasía épica, se vuelve muy interesante explorar cómo las armas y armaduras son retratadas en el penúltimo juego a la fecha: *Fire Emblem: Three Houses*<sup>1</sup>.

Debido a la gran cantidad de armas que posee el juego, se analizarán solamente las armas con semejanzas considerable a las históricamente empleadas en batalla. O bien los diseños que no serían prácticos para el mismo propósito. Cabe destacar que, en tiempos contemporáneos a estos objetos, no había las denominaciones que existen hoy en día para separar los diferentes tipos de armas y armaduras, por lo que se empleará un marco armamentístico contemporáneo para analizar con mayor detalle dichos instrumentos bélicos (Ringneck).

### **Diseños precisos o prácticos en combate real**

En *Fire Emblem: Three Houses* existe una diversidad excepcional de armas y armaduras, que van desde copias perfectas de armas reales a otras que son completamente fantásticas. Se comenzará por analizar las reproducciones de espadas más precisas:

La espada de hierro tiene una similitud a una espada de mano y media, que podría encontrarse a finales del siglo XIV. Con una sección transversal de diamante sería útil en estocadas como en cortes.

Por otra parte, la espada de acero cuenta con un agarre y pomo más afín a una espada diseñada para su uso en una mano acompañada con un escudo, su pronunciada cresta central la volvería una excelente espada para uso contra enemigos ligeros, sin armadura de placas.

En el estoque las cosas se vuelven interesantes, para empezar, es una copia excepcional de un estoque del siglo XVII, aunque eran utilizados principalmente como armas civiles por su facilidad de uso, ya sea como arma de duelos o defensa personal, también eran utilizadas como armas secundarias en el campo de batalla (Swentnaw 186 - 190). Es considerada por muchos como una de las mejores armas a una mano gracias a su guardia que cubre toda la mano, aunque a costa de perder movilidad de la hoja. Su utilidad en el juego, cae en la idea equivocada de que podía atravesar armadura pesada, aun-

---

1 *Fire emblem three houses*, siendo la décimo sexta entrega de la franquicia, tiene sistemas de combate mucho más avanzados que la de sus antecesores, el sistema de “triángulo de armas” (principio en el que las espadas vencen a las hachas, hachas a las lanzas y lanzas a las espadas) aunque sigue presente, toma menor precedencia, y es en alguna medida, reemplazado por habilidades equipables, ganadas con experiencia de combate. Este sistema no es realista, y lo que realmente contrarresta las diferentes armas, son las unidades y estrategia, en los campos de batalla medievales, la moral era mucho más importante que las armas utilizadas.

---

que históricamente resultaría más útil que algo como una espada larga, esto se debe a que es más fácil dirigir la punta a los puntos débiles de la armadura, como los codos, cuello y debajo de las muñecas.

El machacacorazas, por otro lado, tiene muchas similitudes con el estoque, en apariencia y balance de la espada de nuevo tiene influencia europea, esta vez en un *tuck* inglés del siglo XV-XVI, se trata de un arma diseñada para el campo de batalla, es mucho más largo que el estoque y pierde su hoja cortante para tener más estabilidad en las estocadas, en el juego tiene una sección transversal hexagonal, aunque era posible que lo más común era que tuviera una forma de diamante, casi cuadrada, para reforzar aún más la hoja. Aún con estas características no podía penetrar armaduras y estaba diseñada para mantener distancia y como el estoque, aprovechar puntos débiles donde se unen las placas de la armadura (Talhoffer 327).

Asimismo, Mercurius es un buen ejemplo de una espada decorada y con una apariencia elegante sin perder aspectos prácticos que la volverían en decoración, en ese sentido, es parecida a la espada de Maximiliano I del Sacro Imperio Romano Germánico<sup>2</sup>.

Por el lado de las armas medievales que dominaron el campo de batalla por siglos y fueron el arma preferida de los líderes por su facilidad de masificar y de los soldados por su facilidad de uso: lanzas (Oakeshott 56).

En esta categoría una de las más sobresalientes es la lanza de acero, por su similitud con una partesana del siglo XVI, con la punta teniendo una guardia, que no solo sería un diseño útil y práctico en un combate real, para atrapar armas enemigas, si no que era común en muchas de las lanzas a lo largo de los siglos XVI, XVII y XVIII (Oakeshott 62).

La Hoz Medialuna, es de nuevo inspirada en un arma real, pero con elementos fantásticos. Su contraparte histórica, es una especie de martillo de guerra, pero su tamaño lo pondría en la categoría de un *bec de corbin*. Esta arma resultaría útil si el gancho no tuviese la ligera curvatura, aun así, sería útil contra enemigos acorazados.

La anticaballo, por la forma de su forma de hacha es idéntica a una berdiche de origen eslovaco, aunque no sería más útil contra caballería que cualquier otra lanza, como su nombre en el juego lo indica. Es un arma que vio uso extensivo en los campos de batalla bálticos (Oakeshott 48–49).

A primera vista Gradivus y la lanza sagrada son una buena representación de alabardas, pero lo que las vuelve un menos útil que una alabarda real es el hecho de tener un hacha de ambos lados en lugar de tener un gancho o martillo en el otro extremo. Esto no solo las vuelve menos versátiles al tener una opción menos, sino que, al levantarlas, el cortar con el hacha se volvería más difícil por el peso extra que tiene el otro extremo, siendo un hacha en lugar de algo más ligero.

En la siguiente categoría, las hachas, la mayoría serían demasiado grandes para su uso en el campo de batalla. No solo por su peso si no que el punto de impacto

---

<sup>2</sup> Esta espada, puede ser encontrada en el palacio Hofburg en Viena. Es aún debatido el que haya sido usada en combate, la falta de relatos al respecto apunta a que solo fue de uso decorativo, aun así, podría ser empleada en batalla en caso de ser necesario.

---

sería demasiado ancho y terminaría causando menos daño que un hacha medieval. A pesar de esto, algunas de estas armas están bien balanceadas y son realistas.

La maza es una representación de una maza con bridas del siglo XII, pero con añadida protección de las manos, aunque hay algunos ejemplos de mazas con guardia en indo-persa, esto no pasó en Europa, aún está en debate por qué las mazas o martillos de guerra no tenían guardia, pero la más viable es porque estas armas no son usadas para parar ataques, el balance está opuesto al de las espadas, teniendo el peso en la punta en lugar del pomo, esto las vuelve excepcionales en transformar energía potencial en energía cinética, pero a costa de perder movilidad, no las convierte en armas menos ágiles que las espadas pero se usan de diferente manera, utilizando el impulso del ataque en lugar de poder cambiar de dirección con más facilidad con espadas (Talhoffer 337). Por lo tanto, una guardia sería peso innecesario.

Hauteclaire es una mejor representación de una alabarda que las antes vistas lanza sagrada y Gradivus. A pesar de también tener un hacha de ambos lados, el hacha posterior es mucho más pequeña y su forma es diferente, lo cual le permite ser más manejable y mantener un grado de versatilidad.

### **Diseños fantásticos**

Al estar ambientado en un mundo de fantasía épica, *Fire Emblem: Three Houses* Tiene diseños armamentísticos únicos, algunos con elementos que los volverían inutilizables en combate real y otros con elementos útiles o históricos.

La espada demoníaca cuenta con algunos inconvenientes, primero, el mango es redondeado, lo cual es ineficiente en espadas porque vuelve más difícil alinear la hoja en el fragor del combate a diferencia de un mango con forma ovalada, alineado con la hoja. En segundo lugar, la hoja es demasiado gruesa y la falta de una punta pronunciada no solo la vuelve incapaz de estocadas, sino que es demasiado peso en la guardia, tan pequeña como es no logra hacer contrapeso, aunque el material sea de origen desconocido, y se puede argumentar más ligero, sería difícil usarla en combate por largos periodos de tiempo (con todos estos negativos se puede entender por qué quita vida al usuario al final de cada uso en el juego).

La espada trueno podría tener inspiración en las hojas de las Flamígeras alemanas del siglo XVI, pero las ondulaciones no tienen la forma requerida para causar laceración. La espada de Seiros, también presente en el juego, aunque no obtenible, tiene mucha más fidelidad a una Flamígera o *Zweihänder* alemana (Clements 2).

La pica de Indra, tiene forma de una lanza utilizada para justas a lo largo de la edad media. Aunque en el juego es de menor tamaño, su forma cilíndrica la vuelve óptima en combate a caballo, las lanzas de este tipo utilizadas en justas medievales eran huecas y hechas para romperse al impactar con el contrincante, de lo contrario era muy probable que el atacante terminara siendo lanzado fuera de su caballo. Su representación en el juego, al ser

---

más pequeña la vuelve menos potente en la carga, pero el peso le permite ser de un material más resistente para uso continuo, al igual que no sería tan problemático para el jinete.

De igual manera, el hacha de Zoltan padece las mismas complicaciones que las hachas discutidas anteriormente, también debido al tamaño, no obstante, a pesar de esto, la forma de su hoja la vuelve más realista y parecida a un hacha danesa, popular entre los siglos IX y XI.

### **Reliquias de los Héroeos**

En esta categoría, como su nombre lo indica, se encuentran las reliquias de los héroes<sup>3</sup>, armas de poder divino que sobrepasan a las demás y proporcionan habilidades únicas a los personajes que tengan los emblemas en su sangre, compatibles con las armas asignadas.

Estas armas pertenecen al sector de lo fantástico y son producto de la imaginación de los creadores de la obra, pues sus diseños no son en su mayoría realistas y claramente tenían en mente el que provoquen júbilo al obtenerlas, sensación de poder el usarlas y temor al enfrentarlas. Debido a estar hechas de material “divino”. Dicho esto, es importante para un análisis de esta naturaleza el incluirlas y darles especial atención.

Empezando con la primera reliquia que se muestra al jugador, Filo de Trueno, reliquia de la casa Charon. Este mandoble es interesante, pues al carecer de sus respectivos ganchos en los costados de la hoja sería una espada con balance apropiado y eficaz, desafortunadamente estos limitan tremendamente su utilidad. Aparte de la durabilidad y el peso debido a su “composición celestial,” el hecho de realizar estocadas, los primeros dos ganchos se ensartarían en el oponente y volverían los otros cuatro inútiles. Aún peor en caso de realizar un corte, los ganchos se interpondrían y no están en el ángulo adecuado para causar el daño óptimo, lo que volvería el arma en una especie de hacha sin el balance necesario para ser un hacha.

Por otro lado, Blutgang, la “espada maldita,” está inspirada en los sables de caballería vistos entre los siglos XVII y XIX. La forma de su guardia, y en menor medida su hoja, tiene parentesco con los famosos sables de la caballería ligera británica de 1796. A primera vista, las hendiduras a lo largo de la hoja parecerían inconvenientes, pero tomando en cuenta su material y diseño, ayudarían a crear un tipo de corte menos agudo y por lo tanto provocaría que fuese más difícil que generase una hemorragia significativa, aunado a lo anterior, la punta de la espada la volvería capaz de realizar formidables estocadas.

La lanza de la ruina, perteneciente a la casa Gautier, la hoja de la lanza en sí, tiene buenas proporciones y sería útil como una especie de artesana, lo que la vuelve menos adecuada para el combate, son los huesos sobresaliendo al costado, por debajo de la hoja. Para empezar, todos están en ángulos diferentes y sería difícil causar daño significativo con ellos,

---

3 El material de estas armas, son huesos provenientes de la diosa Sothis, en su primera encarnación. Por lo mismo tienen un brillo rojo al usarlas y en caso de reliquias especiales como la espada de la creación, tienen estatus mítico y se dice que tienen el poder de enfrentar ejércitos completos.

---

asimismo estos se mueven de manera independiente, lo que podría ser útil como intimidación, aun así no sería recomendable, porque para que estos huesos puedan moverse, deberían comprometer la integridad del arma, por lo mismo, no vemos armas plegables en la Historia.

Lúin, un arma que era pasada de generación en generación en la casa Daphnel, y ahora perteneciente a la casa Galatea, tras la separación de la casa Daphnel, es una mejora considerable a la lanza de la ruina. Tiene cualidades muy parecidas, pero deshecha los huesos que causaban problema en la lanza de la ruina, además de añadir un gancho a un costado de la lanza, útil contra otras lanzas, lo que la volvería especializada en combate contra caballería.

En la categoría de hachas, se encuentran un par de reliquias, la primera de estas es Freikugel transmitida a través del linaje de Goneril. Esta arma debe su falta de utilidad a su peculiar diseño, el cual la volvería incómoda de usar debido a su balance y tamaño, lo cual podría ser compensado de alguna manera, si la forma de la hoja fuese letal, desafortunadamente su forma particular la volvería ineficiente tanto en cortes, gracias a las púas a lo largo de la hoja, como en estocadas, ya que los ganchos no son muy cortos para causar una herida letal y a la vez demasiado largos para causar hemorragia por corte. Lo único que logran estas púas es que sea fácil hacer armas a un lado con ellos.

La otra arma en esta categoría es el Triturador, perteneciente a la casa Dominic. Es un martillo con huesos saliendo de la parte posterior, en un primer análisis, esto parece una desventaja al igual que la lanza de la ruina, pero el posicionamiento de estas púas esqueléticas provee un ángulo que sería útil bloqueando ataques y atrapando el arma contrincante, el hecho de que sea un martillo significa que no causaría estragos al balance del arma por su forma de ataque, la única desventaja es el hecho de que se tendría que girar el arma para atacar y detener ataques.

### **Reliquias Dimitri, Edelgard, Claude y Byleth**

Dentro de la categoría de reliquias de los héroes, hay algunas con especial poder y significado, siendo estas las armas usadas por los líderes de las casas representando a su nación y por el personaje principal.

Empezando con Dimitri Alexandre Blaiddyd, líder de los “leones azules” provenientes del reino sagrado de Faerghus, él utiliza la lanza Areadbhar, la es una representación de un Voulge francés del siglo XV, el único problema del que padece esta arma es la púa sobresaliente del lado cortante del hacha, esta no solo carece de propósito, si no que dificultaría los cortes y es redundante debido a que el arma ya cuenta con un pincho del otro lado.

El infalible, arco de Claude Von Riegan, quien representa a los “ciervos dorados” nacidos en territorio de la alianza Leicester. Este particular arco sería inutilizable, al igual que la mayoría de los arcos del juego, por lo cual se ha elegido no cubrirlos en este análisis. En una primera instancia, la forma del arco lo volvería mucho más difícil tensarlo, al contrario de los arcos largos o compuestos de la era medieval. Su composición es mejor, siendo en su mayoría material celestial, al contrario, a la de otros arcos vistos en el juego, los

---

cuales tienen demasiados componentes metálicos, lo que los volvería imposibles de tensar.

Amyr, arma de Edelgard, no es realmente una reliquia de los héroes, es un arma imbuida con el poder de una piedra emblema, creada especialmente para ella, como futura emperatriz del Imperio de Adrestia. Esta hacha padece de los mismos problemas de balance que Freikugel, anteriormente discutido. La única característica rescatable es el hecho de que los pinchos que posee al reverso de la hoja serían útiles, aunque se requeriría de la fuerza sobrehumana que posee Edelgard para lograrlo.

La espada de la creación, arma que solo Byleth puede utilizar, tiene inspiración en diferentes armas históricas, parte de su hoja, es parecida a una *zweihänder* alemana (S. XVI), mientras que la otra mitad tiene similitud con un espadón escocés de los siglos XIII-XVI, la guardia es semejante a la de un mandoble inglés del siglo XV (shore 5). Desafortunadamente, no es del todo perfecta, la guardia tiene un diseño que la volvería útil al chocar armas, pero solamente del lado atacante, el que tenga pinchos del lado opuesto, la vuelve simétrica, más a costa de que sea posible para el contrincante el empujar la espada hacia la mano del usuario, lo que podría causar heridas y forzarlo a soltar el arma.

### **Conclusiones**

En este análisis, se busca poner de relieve el papel crucial que juega la suspensión de la incredulidad en una variedad de medios de comunicación y entretenimiento, entre los que destacan los juegos, las películas y los libros. Es particularmente relevante cuando estos medios se aventuran a representar armas de la era medieval, ya sean inspiradas en la fantasía o arraigadas en hechos históricos auténticos. Una representación meticulosa y precisa, tanto de las propias armas como de las técnicas de combate asociadas a ellas, es esencial para instigar y sostener esta suspensión de la incredulidad en la audiencia.

Dicha precisión y atención al detalle no solamente infunden un nivel más profundo de realismo a la obra en cuestión, sino que, además, crean una atmósfera que facilita que el espectador o jugador se sienta completamente envuelto en el mundo imaginario propuesto por el creador. Esta profunda inmersión se logra de manera efectiva, aún si la persona que interactúa con el medio carece de un conocimiento amplio o especializado sobre la armamentística y tácticas de combate medievales. Como resultado, la experiencia global para el jugador o espectador se ve potenciada y enriquecida, permitiéndole conectar de una manera más intensa y significativa con el contenido presentado.

---

---

## Referencias

- Belli Simone y López R. Cristian. “Breve historia de los videojuegos”. *Athenea Digital*. Vol. 14, 2008.
- Bloom, Joleen. “Characters in Fire Emblem Three Houses A Ludo Mix Perspective”. *Digital Games Research Association*, Vol. 5, 2021.
- Hutton, Alfred. *Old sword-play, the systems of fence in vogue during the XVI<sup>th</sup>, XVII<sup>th</sup> and XVIII<sup>th</sup> centuries*, H. Grevel & co, 1892.
- Intelligent Systems. *Fire Emblem: Genealogy of the Holy War*. Super Famicom. Nintendo, 1996.
- Sigmund, Ringeck. *An Anthology of Medieval German Fighting Arts*. Freelance Academy Press, 2010.
- Saul, Nigel. “Chivalry and Knighthood in the Past and Present; Contrasting “Gawain” and Fire Emblem Three Houses”. *Constellations*, Vol. 12, 2021.
- Swentnaw, Joseph. *The School Of The Noble, and Worthy Science of Defense*. Nicholas Okes, 1617.
- Talhoffer, Hans. *Fight Earnestly the fight book from 1459AD*. Det Kongelige Bibliotek, 1459.
- Tolkien, J. R. R. *The Monsters and the Critics, and Other Essays*. George Allen & Unwin, 1983, p. 132.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Knightly Arts of Combat: Sword-and-Buckler Fighting, Wrestling, and Fighting in Armor*. Paladin Press, 2006.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Secrets of German Medieval Swordsmanship*. Highland Village, Paladin Press, 2001.
- Ringeck, Sigmund. *Sigmund Ringeck’s Knightly Art of the Longsword*. Boulder. Paladin Press, 2003.
- Oakeshott, Ewart. *European Weapons and Armour*. Lutterworth Press, 1980.
- Oakeshott, Ewart. *European weapons and armour: From the Renaissance to the industrial revolution*. Lutterworth Press, 1980, p.48–49.
- Clements, J. *The Weighty Issue of Two-Handed Greatswords*. Journal of Western Martial Art, 2004.
- Shore, Anthony. *The Two-Handed Great Sword -Making lite of the issue of weight*. Journal of Western Martial Art, 2004

---

**Estudio del estereotipo del aficionado al *anime* como alguien introvertido y neurótico en una muestra de estudiantes universitarios de Cartagena de Indias (Colombia)**  
**Study of the stereotype of *anime* fan as an introvert and neurotic in a sample of university students in Cartagena de Indias (Colombia)**

**Lina Guzmán-Viloria**

*Universidad Tecnológica de Bolívar*

E-mail: [liguzman12@hotmail.com](mailto:liguzman12@hotmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5372-557X>

**Yurleidys Castilla Jiménez**

*Universidad Tecnológica de Bolívar*

E-mail: [yurle.castilla04@gmail.com](mailto:yurle.castilla04@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2891-3592>

**Pedro Vázquez-Miraz**

*Universidad Tecnológica de Bolívar*

E-mail: [pvasquez@utb.edu.co](mailto:pvasquez@utb.edu.co)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5801-1728>

**Tania Lucía Cobos**

*Universidad Tecnológica de Bolívar*

E-mail: [tcobos@utb.edu.co](mailto:tcobos@utb.edu.co)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8348-3631>

Artículo recibido: 12/08/2023

Artículo aceptado: 25/10/2023

**Resumen.** El *anime* es una industria audiovisual que se ha mantenido en continua expansión global, de Japón para el mundo, llegando, desde luego, a Colombia. Alrededor de la misma se ha conformado una particular cultura, los *otaku*, de la cual se tienen muchos estereotipos. El objetivo de este estudio es describir la relación entre los niveles de introversión, neuroticismo y el interés por el *anime* en un grupo de estudiantes universitarios de la ciudad de Cartagena de Indias. El estudio se llevó a cabo mediante datos cuantitativos obtenidos a través de encuestas para medir el nivel de consumo de estos programas televisivos y una prueba de personalidad EPI (*Eysenck Personality Inventory*) para analizar las variables psicológicas mencionadas. Los resultados del análisis estadístico mostraron que los sujetos no presentan rasgos tan marcados en estos dos factores de personalidad, dando como respuesta el rechazo a las hipótesis de investigación referentes a los elevados niveles de introversión y neuroticismo que se suponía que tendrían los consumidores de este tipo de producto audiovisual. La principal limitación de la investigación fue la obtención de un puntaje de sinceridad ligeramente inferior a lo deseable en la prueba psicológica, por lo que estos datos deben asumirse con la cautela debida.

---

**Palabras clave:** introversión, neuroticismo, personalidad, estereotipos, anime, Cartagena de Indias

**Abstract.** *Anime* is an audiovisual industry that has been in a continuous global expansion, from Japan to the world, making its way to Colombia. It has helped in the conformation of a particular culture, the *otaku*, culture that contains a wide variety of stereotypes can be linked to it. This study aims to describe the relationship between the levels of introversion, neuroticism, and interest in anime from a group of university students in the city of Cartagena de Indias. The study was conducted using quantitative data obtained through the use of surveys to measure the level of consumption of these audiovisual products and a personality test EPI (*Eysenck Personality Inventory*) to analyse the aforementioned psychological variables. The results of the statistical analysis showed that the subjects did not present such distinguished traits in these two personality factors, thus rejecting the research hypotheses concerning the high levels of introversion and neuroticism that consumers of this type of television program were supposed to have. The main limitation for the research was the slightly lower than desirable sincerity score on the psychological test, so the data should be treated with the appropriate caution.

**Keywords:** introversion, neuroticism, personality, stereotypes, anime, Cartagena de Indias

## Introducción

Son múltiples las facetas culturales que presentan las diferentes comunidades de nuestro planeta, continuando la influencia mutua entre todas ellas. En los tiempos actuales, se ha observado una permanente dinámica de globalización comúnmente asociada a tendencias culturales aceleradas que mantienen relación estrecha e interrelacionada con las sociedades (Pérez 166). La comprensión de cómo las tendencias culturales logran impactar la vida de los sujetos es un ámbito de interés para diversas disciplinas sociales, tales como la antropología, la sociología o la comunicación social. De manera llamativa, la psicología se mantuvo en gran parte ausente en la temática de este tipo de investigaciones interculturales (Pérez 166).

Una de estas tendencias culturales que tiene una fuerte influencia en los jóvenes del mundo es el *anime*. El término proviene del inglés *animation* y del francés *animé* (Horno 107). El concepto de *anime* en su cultura propia, la nipona, se refiere a los dibujos animados en general, independientemente de su estilo o nacionalidad. Sin embargo, la palabra *anime* en occidente hace referencia exclusivamente a la animación producida en Japón (Arciniegas y Mora 15). Ésta se caracteriza por tramas argumentales profundas y complejas, por contener referencias culturales, por poseer una variedad de espacios narrativos y por presentar un llamativo aspecto visual (Cobos 4). Su producción, mayoritariamente, suele ser una adaptación de historietas o tiras cómicas, denominadas *manga*, cuyo significado literal es “garabatos” (Cobos 73).

El paso de la imagen estática impresa, *manga*, a la imagen en movimiento de la televisión o el cine, *anime*, es la evolución natural del mismo objeto de estudio a través del avance de las

---

tecnologías de la información y comunicación en el siglo XX. Aspecto que se sigue profundizando en el siglo XXI, pues actualmente el *anime* es generado a través de computadora donde muchas veces incluyen sombreado, efectos especiales, luces y brillos y otros efectos visuales (Horno 697).

Aunque tanto el *manga* como el *anime* están más extendidos en su país de origen que en las naciones occidentales -al año se pueden sacar muchísimas producciones de *anime*, tanto de productoras japonesas como de productoras a nivel global (Ortiz y Rodríguez 144)-, estos productos culturales se han convertido en todo un fenómeno social (Horno 5). El *anime* y el *manga* son consumidos por un público tanto infantil como adulto al ser sus temáticas muy heterogéneas y habiendo muchos géneros diferentes. Estos consumidores reciben el nombre de *otaku* (Frey y Fisher 20, Romero 21, Robles 35, Vidal 9).

García y García (1) explican como el *manga* y el *anime* se ha desarrollado en la cultura de occidente haciendo que los jóvenes de estos países realicen eventos y convenciones por su afición a este tipo de productos culturales. En muchas ocasiones, las personas asisten a estas reuniones disfrazadas de sus personajes favoritos. Una conducta social que se denomina *cosplay* (Lamerichs 2-3), donde se evidencia un gran interés en todo lo que a Japón y a su cultura se refiera.

De acuerdo con Cobos (24), la palabra japonesa *otaku* se puede traducir al español como “su casa u hogar”. Un término muy formal y cortés que originalmente permitiría decir “tú” a un extraño, siendo algo parecido al «usted» del español. En la actualidad, en Japón es común que el ser llamado *otaku* sea entendido de una manera distinta a cómo ese mismo vocablo es visto en la cultura occidental. Este matiz es importante recalcarlo puesto que se pasaría de la visión occidental del *otaku* como un joven tímido aficionado al *anime*, a una mirada peyorativa desde la perspectiva nipona. Allí se refiere a una persona fanática que está tan involucrada por este aspecto cultural que acaba obsesionándose (Newitz 1) y se identifica plenamente con las expectativas de estas específicas producciones comunicacionales (Bogarín 63).

Esta expansión global del *anime* y el *manga* a occidente también trajo diversos estereotipos atribuidos a los *otaku* (Reyse et al. 91). Una sesgada perspectiva sobre esta concreta afición. La mayoría de los prejuicios suelen describir a los *otaku* como individuos introvertidos, desaliñados, encerrados en sí mismos y con escasas habilidades sociales. Una imagen que se asociaría fácilmente con casos extremos que afectan a personas en Japón y que se denominan *hikikomori*. Individuos jóvenes que se encierran en sus habitaciones y se aíslan del mundo exterior (Furlong 12), conducta que está relacionada con graves problemas de salud mental debido a un inadecuado manejo de estrategias de afrontamiento. Un aspecto social que De la Calle y Muñoz (115) denominan síndrome de aislamiento social juvenil.

### **La introversión y el neuroticismo como rasgos de personalidad**

Existen distintas teorías psicológicas acerca de lo que es la personalidad. De igual forma, dicho concepto se ha interpretado e intentado explicar cómo se constituye desde paradigmas muy diversos, llegando al diseño de diferentes estrategias científicas para su evaluación, medición e

---

interpretación (Montaño et al. 86). De acuerdo con Cloninger (205), este constructo es entendido como todas aquellas causas internas y consistentes a lo largo del tiempo de los individuos que influyen en el comportamiento visible del mismo y en las experiencias vividas, considerando las diversas formas en cómo puede ser la caracterización de cada uno de estos. Así pues, la personalidad es un elemento diferenciador de cada individuo que influye de manera continua a su desarrollo vital.

De este modo, dentro de esta variedad que hace a cada ser humano completamente distinto, algunas personas comparten unos patrones comunes (de corte cuantitativo) de personalidad. Estos valores se organizan en categorías y con ellos se pueden identificar diferentes niveles o rangos dentro de un mismo y común rasgo de personalidad. Si estos niveles alcanzan unas puntuaciones extremas son consideradas estadísticamente como anormales, y podrían ser un identificativo de problemas de salud (Cloninger 5).

Uno de los principales rasgos de personalidad sería la introversión, siendo su extremo contrario la extroversión. Mientras que las personas extrovertidas son más sociables, y necesitan tener una vida más activa interactuando constantemente con los demás, los sujetos introvertidos tienden más a la introspección, suelen ser más callados y requieren un estilo de vida más tranquilo (Feist et al. 3). Es importante resaltar que existen diferencias notables entre la introversión y la timidez. A pesar de compartir patrones de respuesta ante los estímulos de un ambiente social, la timidez se presenta sólo en situaciones específicas en un tiempo determinado, mientras que la introversión afecta a un ámbito más amplio, por ser éste un rasgo de personalidad que como tal, es estable a nivel temporal (Cano et al. 6).

Otro de los rasgos de personalidad más relevantes es el neuroticismo. Este constructo está asociado a las emociones negativas, a la preocupación constante y a la inseguridad, siendo su contrario la estabilidad emocional (Cloninger 253). Se ha encontrado en muestras de adolescentes que las dificultades de comunicación interpersonal correlacionan de manera positiva con la introversión y el neuroticismo (Inglés et al. 93).

Es por toda esta situación que los investigadores del presente documento, un grupo interdisciplinar formado por psicólogos y una comunicadora social, nos hemos planteado el realizar un estudio descriptivo que midiera los niveles de introversión y neuroticismo de jóvenes interesados por la animación japonesa en nuestro entorno más cercano: Cartagena de Indias, ciudad costera ubicada al norte de Colombia. De esta manera, al no existir una relevante cantidad de estudios de ámbito psicológico sobre esta temática, se podrían tener datos empíricos que nos permitirían discernir si la imagen prototípica del aficionado al *anime* como un sujeto introvertido y neurótico tiene un sustento científico o simplemente es un recurrente mito social basado en un estereotipo difundido por los medios de comunicación de masas.

### **Método**

Se llevó a cabo una investigación de tipo cuantitativo en la que se buscó conocer la relación entre el consumo de *anime* (horas de visionado a la semana), los niveles de introversión y los

---

niveles de neuroticismo en una muestra de jóvenes universitarios de la ciudad de Cartagena de Indias (N = 78 personas de edades comprendidas entre los 18 y los 25 años, de los cuales 37 fueron hombres, 38 mujeres y 3 no mencionaron su sexo). Esta muestra se obtuvo a partir de una base de datos inicial de 304 estudiantes que previamente realizaron una encuesta asociada a una investigación sobre consumo de *anime* en Cartagena de Indias del proyecto denominado “Usos y gratificaciones del consumo de animación japonesa en la población universitaria de Cartagena de Indias” desarrollado por el semillero de *Medios Masivos y Productos Culturales* del programa de Comunicación Social de la Universidad Tecnológica de Bolívar (Arias et al. 73-74).

Los sujetos participantes de este estudio académico fueron convocados por correo electrónico, solicitándoles nuevamente su colaboración voluntaria y libre. Para incentivar esta segunda colaboración se sorteó una membresía de tres meses de *Crunchyroll*, un sitio web de visionado de *anime* en *streaming*, entre las personas que realizaron todas las actividades demandadas por el equipo investigador. El muestreo utilizado fue no probabilístico, siendo los siguientes criterios de selección: 1. que el sujeto fuera mayor de edad y consumidor de *anime* y 2. que la persona estuviese activa en cualquier carrera de cualquier universidad de la ciudad colombiana de Cartagena de Indias.

La mayoría de los sujetos (N = 38) adelantaban sus estudios en la Universidad Tecnológica de Bolívar, seguido de los alumnos de la Universidad de Cartagena (N = 23), y otras instituciones de educación superior de esta urbe colombiana (N = 17). Respecto a las carreras que cursaban los jóvenes, predominaron los educandos de Psicología, Ingeniería Industrial e Ingeniería de Sistemas dentro de una amplia diversidad de opciones formativas.

Para medir la introversión y el neuroticismo (variables criterio) se utilizó el test EPI (*Eysenck Personality Inventory*). Una prueba psicológica de larga trayectoria histórica que mide, a través de 57 preguntas de respuesta dicotómica (*Sí o No*), estos dos constructos psicológicos entendidos como un continuo de dos extremos antagónicos, tales como el neuroticismo-estabilidad emocional y la introversión-extroversión (Eysenck y Eysenck 69). Los valores inferiores del test indican bajos niveles de neuroticismo (o alta estabilidad emocional) y de extroversión (o alta introversión), mientras que las puntuaciones superiores revelan bajos niveles de estabilidad emocional (o altos niveles de neuroticismo) y extroversión (o bajos niveles de introversión). Esta herramienta fue validada específicamente para población colombiana, siendo analizada por un método de división por mitades, alcanzándose aceptables niveles estadísticos de fiabilidad y validez (Jiménez et al. 13). La prueba también posee una subescala de sinceridad que permitiría detectar si los sujetos dieron respuestas honestas (las puntuaciones se consideran sinceras cuando éstas son inferiores a 4.0).

Adicional a lo anterior, se aplicó una encuesta la cual consistía en especificar sus datos sociodemográficos y obtener información cuantitativa acerca de su consumo de *anime*, tanto de

---

frecuencia en horas. A partir de estos datos, se realizó una división dicotómica de la muestra en función de su nivel de consumo de *anime* (variable predictora), calculando el promedio de número de horas de visionado de este a la semana y obteniendo finalmente dos grupos: uno de consumo bajo (N = 39 personas) y otro grupo de consumo alto (N = 39 personas). Se llevó a cabo una comparación entre ambos colectivos en función a las medianas obtenidas en el test EPI para los valores de introversión y neuroticismo, pues se procedió a un análisis no paramétrico (la prueba U de Mann-Whitney) al no haberse distribuido las puntuaciones de introversión y neuroticismo de forma normal. De todas maneras, en el presente documento también se presentan los valores promedio por considerar esta información de interés para la comunidad científica.

El índice de confianza en la investigación se asignó al 95%, asumiendo que habría diferencias estadísticamente significativas en los niveles de neuroticismo e introversión si la significancia de la prueba matemática [p valor] es menor a .05. Si la significancia fuera mayor o igual a .05 se consideraría que no habría diferencias estadísticamente significativas.

También se recolectaron datos sociodemográficos de los sujetos participantes (sexo, edad y estrato socioeconómico), lo cual permitió realizar análisis diferenciales respecto a las variables psicológicas de introversión y neuroticismo en función de variables como el sexo (hombre / mujer), la edad (adolescentes / adultos jóvenes) y el estrato socioeconómico (1, estrato más bajo a 6, estrato más alto). Sobre esta última variable de análisis, según el DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas, de Colombia) la estratificación socioeconómica puede ser definida como una clasificación de los inmuebles residenciales que deben recibir servicios públicos y subsidios. Se consideran estratos de bajos ingresos en Colombia los niveles 1 y 2, los niveles 3-4 se consideran medios y los niveles 5-6 se asumen como de altos ingresos. Sin embargo, debido a esta clasificación, en la cultura colombiana se ha normalizado la idea de que las personas están divididas en rígidas clases sociales (Mallarino en Wallace 1).

## Resultados

Los participantes afirmaron ver *anime* 1.28 horas a la semana, alcanzando puntuaciones de introversión que se han asumido dentro de un rango intermedio [Media (M) = 11.79 / Mediana (Me) = 11.50]. De igual manera ocurriría con el neuroticismo (M = 11.19 / Me = 10.50). Es decir, en nuestra muestra se presentaría una ligera tendencia hacia la introversión, pero fuera por completo de los parámetros máximos del test que se considerarían como anormales o problemáticos para la salud.

Respecto a las puntuaciones de introversión en función al consumo de *anime* (Tabla 1), el grupo de consumo alto (M = 11.64 / Me = 11.00) tuvo puntuaciones más cercanas a este específico rasgo de personalidad que el conjunto de consumo bajo (M = 11.95 / Me = 12.00), un aspecto que iría acorde con una de las hipótesis de investigación planteadas al

inicio de este trabajo. La identificación del aficionado al *anime* como un sujeto introvertido. De todas maneras, al realizar el cálculo comparativo entre ambos colectivos, la prueba U de Mann Whitney determinó un p valor igual a .735; determinándose así la inexistencia de diferencias significativas y no pudiéndose concluir que un grupo es más introvertido que el otro.

En función al neuroticismo en relación con el consumo de *anime* (Tabla 1), se lograron puntuaciones ligeramente dispares a la anterior categoría. De este modo, el grupo de consumo bajo fue el que tuvo un mayor nivel de neuroticismo (M = 11.33 / Me = 12.00) respecto a su otro par comparativo (M = 11.05 / Me = 10.00), siendo estos datos contrarios a la hipótesis de investigación, pues se asumía una relación positiva entre consumo de *anime* y neuroticismo. La prueba U de Mann Whitney, al igual que en la introversión, determinó que no había diferencias significativas entre los dos grupos (p = .984).

En la categoría de sinceridad (Tabla 1), nuestra muestra tuvo unos valores superiores a la cifra límite que determinaría la honestidad en las respuestas dadas (M = 6.22 / Me = 7.00). Los sujetos de los dos grupos tuvieron una mediana (Me) igual a 7.00 siendo la media ligeramente superior a las personas de consumo bajo (M = 6.26) que los de consumo alto (M = 6.18), no habiendo diferencias significativas. Es por ello por lo que enfatizamos la cautela con los resultados que se han obtenido en el presente trabajo.

Una de las principales sospechas que posee el equipo investigador de esta situación no deseada es que probablemente muchos participantes fueran influenciados por la deseabilidad social respecto el tema de consumo de *anime* en la sociedad cartagenera y que las respuestas dadas sobre los niveles de neuroticismo e introversión no fueron totalmente sinceras. Situación que se suscitó a pesar de las indicaciones explícitas dadas a los sujetos participantes de este estudio sobre el manejo anónimo de los datos obtenidos, los principios éticos de la investigación y los fines científicos y no lucrativos de la misma.

**Tabla 1.** Niveles de introversión, neuroticismo y sinceridad en función del consumo de *anime*

Escalas EPI	Gr. Consumo <i>anime</i> bajo	Gr. Consumo <i>anime</i> alto	p valor
Introversión	11.95 (M) / 12.00 (Me)	11.64 (M) / 11.00 (Me)	.735
Neuroticismo	11.33 (M) / 12.00 (Me)	11.05 (M) / 10.00 (Me)	.984
Sinceridad	6.26 (M) / 7.00 (Me)	6.18 (M) / 7.00 (Me)	.750

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

En función a la variable sexo (Tabla 2), ésta no determinó diferencias significativas en los apartados de introversión, neuroticismo y sinceridad. La prueba U de Mann Whitney determinó que se debía retener la hipótesis de igualdad en todas las

categorías estudiadas ( $p > .05$ ). De todos modos, nuestros datos han especificado que los varones fueron menos introvertidos, menos sinceros y más neuróticos que las féminas.

**Tabla 2.** Niveles de introversión, neuroticismo y sinceridad en función del sexo

Escalas EPI	Hombres	Mujeres	p valor
Introversión	12.29 (M) / 12.00 (Me)	11.33 (M) / 11.00 (Me)	.066
Neuroticismo	12.08 (M) / 12.50 (Me)	10.35 (M) / 9.00 (Me)	.131
Sinceridad	6.34 (M) / 6.50 (Me)	6.10 (M) / 7.00 (Me)	.688

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

Sobre la variable edad, de manera previa, se calcularon dos sub-entidades. El grupo de personas de menor edad de la muestra, denominados como adolescentes ( $N = 26$ ) y otro grupo de personas de mayor edad, descritos como adultos jóvenes ( $N = 52$ ). A rasgos generales, los adolescentes fueron ligeramente menos introvertidos (o más extrovertidos) ( $M = 11.85 / Me = 11.50$ ), más neuróticos ( $M = 11.54 / Me = 12.00$ ) y más sinceros ( $M = 6.15 / Me = 6.50$ ) que los adultos jóvenes. La prueba de U de Mann Whitney tampoco determinó diferencias significativas en esta variable sociodemográfica ( $p > .005$ ) (Tabla 3).

**Tabla 3.** Niveles de introversión, neuroticismo y sinceridad en función de la edad

Escalas EPI	Adolescentes	Adultos jóvenes	p valor
Introversión	11.85 (M) / 11.50 (Me)	11.77 (M) / 11.50 (Me)	.810
Neuroticismo	11.54 (M) / 12.00 (Me)	11.02 (M) / 9.50 (Me)	.832
Sinceridad	6.15 (M) / 6.50 (Me)	6.25 (M) / 7.00 (Me)	.659

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

Por último, en relación con el nivel de poder adquisitivo de la muestra (Tabla 4), la prueba no paramétrica de Kruskal Wallis tampoco determinó diferencias significativas en los valores alcanzados en introversión, neuroticismo y sinceridad ( $p > .05$ ). Resultó llamativo el hecho de que las personas más introvertidas fueron las del estrato socioeconómico más elevado (Estrato 6:  $M = 9.00 / Me = 9.00$ ), al igual que las más neuróticas ( $M = 21.00 / Me = 21.00$ ). Por contraste, los individuos más extrovertidos fueron los de los estratos bajos (1 y 2).

**Tabla 4.** Niveles de introversión, neuroticismo y sinceridad en función del estrato socioeconómico (Me)

Escalas EPI	Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Estrato 4	Estrato 5	Estrato 6
Introversión	12.00	12.00	11.00	10.50	11.50	9.00
Neuroticismo	11.00	10.00	8.50	14.00	10.50	21.00
Sinceridad	6.00	7.00	5.00	7.00	7.00	7.00

**Fuente:** Elaboración propia (2021)

### Discusión y conclusiones

Una de las dificultades más relevantes a la hora de realizar ese artículo científico fue la carencia de estudios similares en nuestro contexto más próximo para poder hacer comparativas. Debido a los escasos antecedentes investigativos, Intriago (21) menciona que el *anime* merece que se le trate como un elemento cultural importante, y, por consiguiente, que la comunidad académica, y en particular la psicología, se introduzca en su estudio, ya que el *anime* posee una gran influencia en el relacionamiento de los más jóvenes. Afirmando lo anterior, el *anime* se podría ver como una expresión artística y psicológica en el que los aficionados a este género audiovisual se pueden identificar de manera plena con los distintos personajes y avatares de este tipo de productos de ficción (Parada 161).

Ochoa (7) realizó una investigación que se centró en identificar los rasgos de personalidad y las habilidades sociales en 50 sujetos pertenecientes a la cultura *otaku* en Ecuador. Su análisis de datos presentó que el rasgo de personalidad que predominaba era el de inestabilidad emocional o distorsión, al igual que el menos frecuente fue el de amabilidad, y en cuanto a las habilidades sociales, los sujetos presentaron pocas habilidades para lidiar situaciones estresantes. Unas puntuaciones que no concuerdan con nuestro estudio ya que nuestra muestra tuvo puntuaciones bajas en neuroticismo y aunque los sujetos siempre tendían a la introversión, siempre los valores oscilaban en un rango que se consideraba normal.

Un punto de vista diferente lo plantearon Reysen et al. (42). En su trabajo examinaron los estereotipos que las personas que no se consideraban fans de la animación japonesa tenían hacia los *otaku*. Sus resultados arrojaron que este colectivo fue percibido como un grupo de sujetos introvertidos, creativos y socialmente torpes que se separan de la realidad y escapan de la vida a través del consumo de *anime*, *manga* y juegos de ordenador. Una visión que se asemejaría más con nuestras hipótesis de investigación iniciales que con las puntuaciones obtenidas en el EPI. Al respecto del específico campo de la creatividad comentado por los anteriores autores (que ellos asociarían a la introversión), para otros autores esto no sería tan evidente al no encontrarse diferencias significativas entre los introvertidos y los extrovertidos en este campo específico. Un ejemplo de esto es el estudio de Sánchez (129), el cual determinó

que no había diferencias significativas entre estos dos grupos, sin embargo, los extrovertidos puntuaron de manera significativamente más elevada en fluidez imaginativa verbal se trataba.

Respecto la sinceridad de las respuestas obtenidas, a pesar de no haber obtenido la veracidad deseada en los datos proporcionados por nuestros participantes, los autores del presente documento consideramos este análisis como una genuina fortaleza que diferencia nuestro estudio de otros similares. A diferencia de otras investigaciones de esta misma temática, este informe plantea la posibilidad real de la existencia de sesgos personales, producto de la influencia social, que puede influir en el autoconcepto de las personas que consumen *anime*. Por esta razón, sería fundamental profundizar estudios relacionados con el *anime* por medio de investigaciones de alcance experimental que vinculen el ámbito psicológico y el comunicacional.

En conclusión, este artículo resalta la importancia y la necesidad de investigaciones más profundas y contextualizadas sobre la influencia del *anime* en la psicología y en la dinámica social, especialmente entre los jóvenes. A pesar de las limitaciones en términos de comparativas debido a la escasez de estudios previos, esta investigación aporta *insights* valiosos sobre la personalidad y las habilidades sociales de la comunidad *otaku*, desafiando ciertos estereotipos y resaltando la diversidad de perfiles dentro de este grupo. Es notable la discrepancia entre los estereotipos comunes y las puntuaciones obtenidas en aspectos como la neuroticismo y la introversión, sugiriendo una complejidad mayor en el perfil psicológico de los aficionados al *anime*. Además, la posibilidad de sesgos personales en las respuestas de los participantes abre nuevas vías de investigación, especialmente en lo que respecta a la autopercepción y al impacto del consumo de *anime*. Este estudio subraya la importancia de abordar el fenómeno del *anime* no sólo como una expresión artística, sino también como un elemento significativo en la configuración del comportamiento y la identidad social, lo cual merece una exploración más detallada en futuras investigaciones interdisciplinarias.

---

## Referencias

- Arias, Francisco, et al. "Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena". *Revista Luciérnaga Comunicación*, 12(23), 2020, pp. 69-87. <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/1823>
- Bogarín, Mario. "Kawaii. Apropiación de objeto en el fanático del manga y el anime". *Culturales*, 7(13), 2011, pp. 63-84. <https://www.scielo.org.mx/pdf/cultural/v7n13/v7n13a4.pdf>
- Cano, Antonio, et al. "Aspectos cognitivos, emocionales genéticos y diferenciales de la timidez". *Revista Electrónica de Motivación y emoción*, 3(4), 2006. <http://reme.uji.es/articulos/aca-noa5610802100/texto.html>
- Cloninger, Susan. *Teorías de la personalidad*. México: Prentice Hall, 2003.
- Cobos, Tania. "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina". *Razón y Palabra*, 72, 2010. [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf)
- De la Calle, Mario y Muñoz, María José. "Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil". *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 38(133), 2018, pp. 115-129.
- Eysenck, Hans y Eysenck, Michael. *Personalidad y diferencias individuales*. Madrid: Pirámide, 1987.
- Eysenck, Hans y Eysenck, Sybil. *Eysenck Personality Inventory*. Londres: University of London Press, 1964.
- Feist, Gregory, et al. *Teorías de la personalidad*. Ciudad de México: McGraw-Hill, 2014.
- Frey, Nancy y Fisher, Douglas. "Using graphic novels, anime, and the internet in an urban high school". *The English Journal*, 93(3), 2004, pp. 19-25. <https://eric.ed.gov/?id=EJ716830>
- Furlong, Andy. "The Japanese hikikomori phenomenon: Acute social withdrawal among young people". *The Sociological Review*, 56(2), 2008, pp. 309-325. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2008.00790.x>
- García, Roberto y García, Dassaev. "Manifestaciones de la cultura popular de Japón en México". *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 3(5), 2013. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051554005>
- Horno, Antonio. "Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés". *Con A De Animación*, 2, 2012. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>
- Horno, Antonio. "La era digital del anime japonés". *Historia y Comunicación Social*, 18, 2013, pp. 687-698. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43999](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43999)
- Horno, Antonio. Animación japonesa, Análisis de series de anime actuales. (tesis doctoral). Universidad de Granada, España. 2013. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Jiménez, Martha, et al. *Validación y normalización del cuestionario EPI con una muestra piloto de adolescentes escolarizados de la ciudad de Bogotá*. (tesis). Universidad de La Sabana, Colombia. 2012. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/4437/131097.pdf?sequence=1>
- Inglés, Cándido, et al. "Dificultades interpersonales en la adolescencia: ¿factor de riesgo de fobia

- social?” *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 6(2), 2001, pp. 91-104. <https://www.aepcp.net/book/dificultades-interpersonales-en-la-adolescencia-factor-de-riesgo-de-fobia-social-interpersonal-difficulties-in-adolescence-a-risk-factor-for-social-phobia/>
- Intriago, Dialmar. *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil*. (tesis). Universidad de Guayaquil, Ecuador, 2017. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/20941>
- Lamerichs, Nicolle. “Stranger than fiction: Fan identity in cosplay”. *Transformative Works and Cultures*, 7(3), 2011, pp. 56-72. <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>
- Montaño, Merfi, et al. “Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición”. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 3(2), 2009, pp. 81-107. <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225531007.pdf>
- Newitz, Annalee. “Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan”. *Bad Subjects*, 13(11), 1994, pp. 1-14. <http://www1.udel.edu/Historyold/figal/Hist372/Materials/animeotaku.pdf>
- Ochoa, Christian. *Rasgos de personalidad y habilidades sociales en individuos pertenecientes a la subcultura otaku*. (tesis). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. 2017. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/24990>
- Ortiz, Miguel y Rodríguez, Iván. “Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio: El caso de la producción anime”. *Comunicación y Hombre*, (8), 2012, pp. 41-155. <http://ddfv.ufv.es/handle/10641/895>
- Parada, David. “Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al otaku”. *Tesis psicológica: Revista de la Facultad de Psicología*, 7(1), 2012, pp. 160-175. <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139025258007.pdf>
- Pérez, Rolando. “Globalización cultural e investigación intercultural en psicología social: apuntes para la problematización de un vínculo ignorado”. *Revista de Ciencias Sociales*, 8(1), 2003, pp. 165-178. <https://www.redalyc.org/pdf/153/15310014.pdf>
- Reysen, Stephen, et al. “An Examination of Anime Fan Stereotypes”. *The Phoenix Papers*, 2(2), 2016, pp. 90-117. <https://fansconference.org/dRuZ33A/wp-content/uploads/2016/04/An-Examination-of-Anime-Fan-Stereotypes.pdf>
- Reysen, Stephen, et al. “Pale and geeky: Prevailing stereotypes of anime fans”. *The Phoenix Papers*, 2(1), 2016, pp. 78-103. <https://fansconference.org/dRuZ33A/wp-content/uploads/2016/04/Anime-StereotypesR1.pdf>
- Robles, Manuel. *Antología del Studio Ghibli N° 1: de Nausicaa a Mononoke (1984-1997)*. Palma de Mallorca: Dolmen Editorial. 2010.
- Romero, Josué. *Influencia cultural del anime y manga japonés en México*. (tesis). Universidad Autónoma del Estado de México, México. 2012. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/214>
- Sánchez, Esteban. “Imaginación creativa y personalidad: estudio experimental sobre las relaciones de la creatividad y la introversión-extraversión”. *Revista complutense de educación*, 1(1), 1990, pp. 121-138. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/>

[RCED9090130121A](#)

Vidal, Luis. *El anime como elemento de transculturización: caso Naruto*. (tesis). Universidad César Vallejo, Perú. 2010. <http://cinelatinoamericano.org/biblioteca/fondo.aspx?cod=9564>

Wallace, Arturo. “Estrato 1, estrato 6: cómo los colombianos hablan de sí mismos divididos en clases sociales”. BBC Mundo, 2014. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140919\\_colombia\\_fooc\\_estratos\\_aw](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140919_colombia_fooc_estratos_aw)

---

---

**El estigma social sobre el corrido de narcotráfico a través del meme**  
**The social stigma about the drug trafficking run through the meme**

**Henry Harley Tellez**

*Doctor en ciencias sociales, Institución educativa Santos Apóstoles, Colombia*

[henrythistoria@gmail.com](mailto:henrythistoria@gmail.com)

**Nereida Loera Salcedo**

*Doctora en ciencias sociales, Asociación Nayarita de Ciencia Política*

[nereidaloera@gmail.com](mailto:nereidaloera@gmail.com)

Artículo recibido: 14/08/2023

Artículo aceptado: 20/10/2023

**Resumen:** El corrido a lo largo de los años ha tenido cambios en el ámbito musical y en su discursividad, orientándose en temáticas sobre el narcotráfico y los narcotraficantes, de forma recurrente, al punto de ser censurado, al incluir en su narrativa distintos acontecimientos de violencia, producto de las disputas territoriales entre grupos narcotraficantes y de éstas con las fuerzas de seguridad, dando vida a la vertiente del corrido de narcotráfico, denominada: “movimiento alterado”. El objetivo de este texto es analizar el estigma creado alrededor del corrido de narcotráfico y sus variantes discursivas, expresadas por medio de los memes de internet. De este modo, se ha conformado un corpus de estudio sobre memes que circulan a través de las redes sociales, para reflexionar sobre el uso, apropiación y reinterpretación del conjunto de iconos, símbolos, textos y signos, así como los estigmas desplegados sobre los receptores del corrido de narcotráfico a través de estos memes.

**Palabras clave:** Corrido de narcotráfico, narcocorrido, meme, estigmas sociales.

**Abstract:** Over the years, the corrido genre has undergone certain changes in the musical field, as well as its discourse, focusing on themes of drug trafficking and drug traffickers, in a recurring manner, to the point of being censored, by including different violent events in its narrative, product of the territorial disputes between drug trafficking groups and whit security forces, bringing the creation of the narcocorrido subgenre, called: “altered movement”. The aim of this text is to analyze the stigma created around the narcocorrido and its discursive variants, expressed thought internet memes. In this way, a corpus of study on memes that circulate through social networks has been formed, to reflect on the use, appropriation, and reinterpretation of the set of icons, symbols, texts, and signs, as well as the stigmas displayed on the recipients of the narcocorrido through the use of memes.

**Keywords:** Drug trafficking corrido, narcocorrido, meme, social stigmas.

### **Introducción**

El corrido como expresión musical se consolidó durante la revolución mexicana. En ese periodo, dichas canciones narraban lo referente al conflicto armado y a las peripecias de los

---

líderes y soldados revolucionarios (Mendoza VIII). Durante ese tiempo, esta forma musical, tenía como función principal informar a las personas iletradas de la época, que recurrían a este medio para mantenerse al tanto de los últimos acontecimientos (Moreno 32-33). Además, este género musical cumplía otras funciones sociales, tales como ser una crónica histórica, una forma de protesta social, propaganda y reproductor del sistema de valores (Lira 34).

Si bien, la producción de corridos fue prolífica en la época de la revolución mexicana, al término del conflicto armado, las luchas revolucionarias dejaron de ser fuente de inspiración para los compositores. Así, para mantenerse presente, el corrido se adaptó al contexto y comenzó a narrar otros problemas sociales como: la migración, el movimiento cristero y el contrabando de telas, especias y ropas, entre otras mercancías que se daba en la frontera norte del país (Burgos 13 y Ramírez-Pimienta 22). Cabe señalar, que durante este tiempo los corridos no tuvieron el mismo impacto y por ello no se preservaron en el imaginario social.

En este contexto surgieron algunos corridos sobre contrabandistas o bandoleros, piezas musicales que podrían considerarse un antecedente de los corridos, dedicados a narrar el narcotráfico (Ramírez-Pimienta 22). Por este motivo, autores como Astorga (247) y concuerdan en decir que los corridos referentes al tráfico de enervantes tienen como origen la frontera norte de México y desde ahí se trasladó a otras regiones del país.

El corrido que narra el modo de ser y hacer de los narcotraficantes, ha pasado por diferentes etapas y ha adquirido distintos matices según el contexto de su producción. De este modo, conforme el tema del narcotráfico cobró visibilidad y relevancia social (Pareyón 285-287), esto se reflejó en la producción de corridos. No obstante, su *boom* se dio hasta la década de los setenta, del siglo XX, cuando entró a la industria musical y se masificó su producción. Justamente, fue en esta década que se registraron oficialmente ante la Sociedad de Autores y Compositores de México (SACM), los primeros corridos que hablan de las peripecias de los traficantes de drogas (Astorga, 1997).

Desde entonces, esta producción musical se ha configurado a la par de la consolidación del narcotráfico como organización criminal (Montoya y Fernández 208). Por tal razón, la incursión del corrido que tiene como eje discursivo el tráfico de drogas en la industria cultural propició la expansión del género, debido al impulso dado por los medios de comunicación. Esto incentivó la masificación de este producto musical, lo que dio mayor proyección y generó una demanda creciente por parte de un público cada vez más extenso y heterogéneo (Tinajero y Hernández 15).

Debido a que el corrido de narcotráfico se caracteriza por tener una mirada más cercana a la ética, estética y mitología de los narcotraficantes (Astorga 252). La popularidad que adquirió esta música propició que las composiciones dieran competencia al monopolio del discurso del Estado, que fue reforzado por la academia y los medios de comunicación, entre otros actores (Astorga 252). De este modo, la contraposición de estos dos discursos generó una disputa simbólica que desencadenó los primeros intentos de censura de los corridos, el primer antecedente se puede encontrar en

---

1987, en el estado de Sinaloa por parte del gobierno de Francisco Labastida Ochoa (Astorga 146).

Para Burgos (124) fueron tres elementos los que incentivaron las políticas de censura: el contexto sociopolítico, la visibilidad del narcotráfico y los narcotraficantes y, la creciente popularidad del corrido de narcotráfico. No obstante, fue hasta 2001, que estados como Sinaloa y Baja California concretaron las primeras prohibiciones, se restringió la difusión de estas canciones en estaciones de radio. En 2002, la censura avanzó a otros estados, como Chihuahua y Michoacán (Astorga 153-157).

Desde entonces, el tema de la prohibición ha entrado y salido de la opinión pública. Pero fue en el marco de la estrategia de seguridad, implementada por el expresidente Felipe Calderón Hinojosa en 2006 que se reabrió el debate. Sobre todo, porque en este contexto surge lo que Valenzuela denomina como la tercera generación del corrido sobre narcotráfico (García), autodenominada por los productores: movimiento alterado. Esta vertiente del corrido de drogas se caracteriza por hacer uso de un lenguaje explícito y centrar su temática en la violencia generada por los grupos criminales.

En este contexto, se desencadenó un arduo debate en la opinión pública. Por un lado, el Estado señala a estas canciones de apología del delito y la violencia. En contraste, otros sectores sociales apelan a la libertad de expresión (*El País*) y defienden su producción por ser un medio alternativo que puede ofrecer información que dista del discurso oficial. Esta discusión, también se ha visto reflejada en una gran proliferación de memes que circulan en internet, en las que se han visibilizado y configurado los distintos estigmas hacia el género musical y hacia quienes lo escuchan. También se identifican diversos memes que pueden considerarse una especie de resistencia frente a los estigmas y prejuicios, que muchas veces son el eje articulador de estas producciones sociales.

Esto se ha acentuado con el surgimiento de los llamados corridos “tumbados”, una nueva variante que se caracteriza por fusionar los corridos tradicionales con algunos géneros urbanos como el rap, reguetón y el hip hop. Esta nueva forma de corrido retrata situaciones diversas como amor, desamor, lealtades, amistades y en algunos casos sobre el consumo de sustancias ilícitas, excesos, dinero y poder. Incluso, algunos han hablado del tráfico de drogas o las disputas violentas entre algunos grupos del crimen organizado. Esta nueva variante del corrido de narcotráfico se popularizó desde 2020 con la incursión de Natanael Cano y Hassan Emilio Kabande Laija, mejor conocido como “Peso Pluma”, quienes lo han expandido por todo el mundo.

### **El corrido sobre narcotráfico**

El corrido, vinculado temáticamente a la narrativa referente a las actividades del narcotráfico, es calificado por algunas voces como un subgénero del corrido mexicano (Montoya y Fernández 208). En cambio, otros autores lo definen como un género independiente, que si bien, preserva características de este, se centra en narrar lo relativo al negocio de las drogas (Flores 8). De momento, no es interés adentrarse en esta discusión, sobre si el corrido de narcotráfico es un subgénero del corrido o un género emancipado. Tampoco centrarse en los debates que cuestionan cual sería el término adecuado para diferenciarlos del corrido de la revolución

---

mexicana o de los que narran otras problemáticas sociales. Toda vez, que las acepciones se adaptan según cambia el contexto de su producción, por ejemplo: los corridos de contrabando, los corridos de traficantes, los corridos de narcotráfico, los corridos prohibidos, los corridos pesados o narcocorridos, este último término el que ha predominado en el imaginario colectivo.

Por lo anterior, en este texto, se usará el término corrido de narcotráfico o narcocorrido para hacer referencia a aquellos corridos que tienen como temática lo referente al tráfico de drogas, así como de los que narran el modo de ser y hacer de los narcotraficantes. Esto debido a que, en el imaginario social, el discurso oficial, los medios de la comunicación o la academia se pueden presentar ambos términos. Cabe señalar, que para autores como Astorga (45) y Prieto (1) el prefijo “narco” etiqueta ha sido usada con connotaciones negativas para hacer referencia a todo lo relacionado al narcotráfico y sus derivados culturales, como la música. No obstante, Prieto (2006) reconoce, que, en otros casos, dicha etiqueta ha sido redefinida como un símbolo de identidad cultural.

Inicialmente, el corrido que narra el tráfico de drogas se caracterizó por su carácter prístino, es decir, mantener la constancia de hecho y por surgir del sentir de la población (Valenzuela 46). Sin embargo, este tipo de corrido perdió fuerza en la década del setenta, cuando el corrido tuvo un resurgimiento, especialmente la vertiente dedicada al tráfico de drogas. En este tiempo, dicha problemática adquirió relevancia social y se convirtió en fuente de inspiración de diversos corridos (Pareyón 285-287). Derivado de lo anterior, este tipo de corrido tuvo diversas transformaciones en su estructura narrativa y musical. Así como en su producción y comercialización.

La mediatización del corrido y, sobre todo, del que habla de los narcotraficantes, significó que este género musical dejó de ser la expresión artística del pueblo y quedó sujeto a lo que dictan las políticas de la industria discográfica, pues la expansión de estas canciones iba más allá de las fronteras regionales y nacionales, donde había un público creciente y heterogéneo. En esta línea, Simonett (180-187) distingue el corrido comercial y el no comercial, el primero es el producido por la industria musical y el segundo, por encargo o a petición de un individuo. En esta época en que el corrido se visibilizó, masificó y alcanzó popularidad, los corridos que predominan son lo que Valenzuela (García 1) denomina primera generación del corrido. Estas primeras composiciones, tienen como característica el ser metafóricas, es decir, no se expresan en un sentido literal, sino que se usa un lenguaje figurado para darle otro sentido a las palabras. Por ejemplo, en el corrido “Las novias del traficante” de los Tigres del Norte la metáfora “novias del traficante” hace referencia a distintos tipos de droga. De este modo, Blanca Nieves simboliza a la cocaína, Mari Juana representa a la marihuana, Amapola para la heroína y Cristal para referirse a las metanfetaminas, estas claves solo pueden deducirse al analizar la letra del corrido.

Desde entonces, esta producción musical se ha configurado a la par de la consolidación del narcotráfico como organización criminal (Montoya y Fernández 208). Por ello, los años noventa del siglo XX fue crucial, ya que México se convirtió en un importante exportador de

---

drogas a Estados Unidos. Esto se reflejó en diferentes composiciones musicales y se dio lo que Valenzuela cataloga como la segunda generación del corrido (García 1), que se caracteriza por narrar la vida de placeres y exaltar las hazañas de los narcotraficantes. En esta segunda generación del corrido, tiene dos particularidades, primero que deja de hacer juego de palabras y segundo, porque se centra, sobre todo, en narrar la vida de placeres y el consumo ostentoso de los narcotraficantes. “La banda del carro rojo” de los Tigres del Norte, es un ejemplo de este tipo de corrido de narcotráfico, donde los compositores, ya ponen más nivel de detalle en el suceso que narran.

Tendencia que se mantuvo hasta la declaratoria de combate frontal al narcotráfico que hizo Felipe Calderón en 2006 y del relevo generacional de los cárteles de la droga mexicanos (Fregoso, 2018). Por ello, este año marcó un punto de inflexión importante en la historia del narcotráfico y principalmente en el desarrollo del corrido que canta su *modus vivendi*. Si bien esta tercera generación del corrido de narcotráfico tiene su origen en Sinaloa, se consolidó en California, Estados Unidos, como forma de evadir las políticas de censura en México. Esto marcó la forma de distribución a México y Centroamérica, sobre todo a través de internet.

El autodenominado “movimiento alterado” es una corriente del corrido del narcotráfico que tiene como característica hacer uso de un lenguaje explícito para narrar la forma de vida y las acciones violentas derivadas del narcotráfico. “Los sanguinarios del M1” ilustra este giro en la letra y en la estructura musical, que altera la estructura rítmica del corrido tradicional, ya que su compás de ejecución es más rápido, de ahí su nombre.

A esto se suman los corridos “tumbados”, los cuales se caracterizan por la fusión entre la música tradicional mexicana y el estilo urbano. Esta mezcla musical ha servido para atraer sobre todo a jóvenes y catapultar sus piezas musicales a nivel mundial. No obstante, en México, esta variante es criticada por algunos sectores sociales, quienes los catalogan por hacer apología de delitos como el tráfico de drogas o el uso de armas. Además, de ser señalados por fomentar la violencia y el narcotráfico.

Este contexto sobre la evolución del corrido del narcotráfico, es la antesala que permite comprender la producción y reproducción de memes. Toda vez, que esta expresión social ha abonado al debate que se da en torno a la censura y criminalización del corrido sobre narcotráfico. Las posturas encontradas en torno al corrido de narcotráfico, se hace visible en los memes que circulan en internet. Predominan las posiciones de quienes cuestionan el comportamiento y preferencias, así como estilos y formas de vida de quienes gustan de escuchar corridos referentes al tráfico de drogas. Aunque, existen posiciones que apelan a la libertad de expresión de los compositores. En tanto, entre el público de estas canciones se han identificado cuestionamientos que señalan los cambios de letra o el aspecto musical de los corridos, así como la referente a la vestimenta o la calidad de voz de los cantantes.

### **Definición y características del meme**

La definición del término “meme” fue desarrollada por el autor Richard Dawkins en 1976, en su libro: *El gen egoísta*, donde describe una unidad cultural de trasmisión, enfocada en

---

la imitación, constituyéndose en la trasmisión de ideas, conocimiento e información, mediante un proceso evolutivo que permite mantener su supervivencia (Dawkins 212). El autor define al meme como la base intelectual de la cultura, comparándola con los genes que conforman la base estructural de la vida, alcanzando un éxito brillante al expandirse rápidamente y propagarse en varias culturas, a través de leyes religiosas u otro tipo de tradición que permanecen en el tiempo.

A partir de la creación del término por parte de Dawkins (212) se fueron introduciendo características particulares y distintivas. Las propiedades básicas del meme descritas por Dawkins eran tres; en primer lugar, se encuentra la longevidad, la cual consiste en la capacidad de mantenerse en el tiempo, conservando cierta relevancia; en segundo lugar, la fecundidad, que es la capacidad de reproducirse y por último, la fidelidad, ésta se refiere a las cualidades del meme, las cuales permiten ser fácilmente copiado, de forma relativamente intacta, ya sea por ser significativos o su utilidad dentro de alguna comunidad (Dawkins; Knobel y Lankshear; Ruíz).

Con la llegada del internet, el meme se empezó a definir como pieza cultural incontable, que puede ser imitada y reproducida a partir de videos, imágenes, fragmentos de texto, con la posibilidad de ser reapropiados y modificados, para circular en múltiples plataformas de internet (Davidson 120 ; García 4). En este sentido, se puede entender el meme como una unidad de innumerables variantes, capaz de circular por diversos espacios con el objeto de expresar ideas políticas, culturales, religiosas, etc., en contextos particulares. Aunque el término meme fue acuñado antes de la era digital, la posibilidad de circulación y difusión del internet permitió una mayor visibilidad e interacción de las personas a través de la propagación gradual de determinados componentes iconográficos y textuales, para transmitir mensajes a partir de posturas particulares que se extienden y se transforman para sobrevivir en un ecosistema social o, en un momento dado, extinguirse en la red (Ruiz 997).

Autores como Knobel y Lakshear (201), exploraron las prácticas sociales de propagación con el propósito de identificar, establecer y examinar el éxito de los memes a partir del estudio del sistema de memes en contextos sociales. Los autores fueron observando ciertos patrones característicos en las expresiones, tales como: el humor, utilizado en diversas formas retóricas, en las que incluyen la ironía, el sarcasmo, la metáfora y la parodia. Otras características fundamentales son la intertextualidad, tomando elementos icónicos de la cultura popular y la yuxtaposición anómala de las imágenes como eje comparativo entre los componentes visuales o textuales.

Limor Shifman sugiere una definición del meme de internet a partir de tres características principales: “(a) a *group of digital items sharing common characteristics* of content, form, and/or stance; (b) that were created *with awareness of each other*; and (c) were circulated, imitated, and/or transformed *via the Internet by many users*” (7). Desde este punto de vista, el meme de internet está situado como una unidad cultural, cimentada en grupos que construyen expresiones con contenidos que forman parte de una identidad común, dentro de un espacio que busca la circulación constante y la transformación de las plantillas para mantenerlos actualizados.

---

Las plantillas o templates son el principal soporte de los memes, por lo tanto, su modificación es constante y se crean nuevas versiones a partir de las ideas que los productores quieren transmitir. Así, una imagen particular puede ser utilizada de forma recurrente para llegar a los usuarios y mantener una idea que se establece bajo parámetros reconocibles, pero que, cada productor se apropia de un diseño preestablecido y lo resignifica para crear nuevas versiones.

Las dinámicas particulares y características que comparte una unidad cultural como el meme de internet en comunidades que crean constantemente expresiones verbo-visuales, las cuales pueden tener algún tipo de repercusión o simplemente quedar en el olvido. Así, podemos encontrar factores claves para que un meme se convierta en viral. Delia Rodríguez (99-100), indica lo incierto y lo imprevisible de la viralidad, debido a innumerables razones, por las cuales puede llegar a tener éxito o convertirse en un suceso de internet y mantener cierta longevidad en el tiempo. De este modo, los memes son componentes impredecibles que terminan convirtiéndose en virales y trascienden como unidad cultural en la sociedad.

La inserción del meme en el espectro social, político, cultural e histórico ha provocado una irrupción gradual, que se ha insertado en el imaginario social, hasta el punto de introducir producciones semiótico-discursivas con una estructura comunicativa, capaz de trascender en el tiempo y establecerse como referente comunicativo en el contexto social.

### **Método de análisis de los memes**

El análisis de los memes sobre narcotráfico constituye un proceso dinámico y riguroso, a través de la indagación sobre las unidades culturales que empezamos a explorar en diferentes redes sociales, con el objetivo de crear un corpus representativo y establecer algunos parámetros para realizar la selección de memes. En primer lugar, realizamos una búsqueda en internet, donde encontramos una cantidad considerable de memes sobre la temática, la cual nos permitió establecer criterios basados en: las temáticas, los realizadores, sus posiciones frente al narcocorrido y, por último, decidimos considerar los memes más significativos, bajo criterios semiótico-discursivos, para conformar el corpus final.

Para el análisis de los memes recurrimos a métodos de distintas disciplinas, para entender los elementos que componen este tipo de expresiones, pues no nos concentramos únicamente en los contenidos, también nos proponemos incluir los componentes sociales, culturales y políticos que se encuentran inmersos en las producciones gráficas de los memes. En primer lugar, recurrimos a la semiótica visual como una propuesta fundamental para el análisis de las gráficas. En el campo de la semiótica visual encontramos dos perspectivas importantes; la primera es la de Umberto Eco, quien realiza un análisis de las imágenes y su percepción del sentido; en el segundo lugar, se encuentra el Grupo  $\mu$  y Jean-Marie Klinkelberg, con su propuesta de estudio de la semiótica visual, a través de los elementos icónicos y plásticos de las imágenes y, en tercer lugar, tomamos la propuesta de Roland Barthes, respecto a la retórica visual.

Desde el ámbito semiótico visual, Eco y el Grupo  $\mu$  tienen en cuenta la importancia

---

de la cultura como elemento primordial, ligado al análisis de los signos, de manera que, es imprescindible al analizar los fenómenos sociales. También, se incorporan aspectos connotativos y denotativos, se exploran las propuestas de Eco y su codificación de las imágenes, se incluyen elementos verbales que se encuentran vinculadas a la construcción textual. Por otra parte, incluimos la propuesta de Barthes, con sus categorías analíticas de anclaje y relevo como competentes que se encargan de relacionar lo verbal y lo visual en el campo semiótico.

La semiótica visual se basa, no solo en elementos que se encuentran presente en los mensajes, también analiza los rasgos característicos que se encuentran ausentes en el mensaje, pero que alude a ellos por medio de marcas que permiten inferir el sentido de las imágenes. Esto abre la posibilidad de que la imagen remite a un contenido que puede llegar a estar ausente, pero al tener unos conocimientos previos y situarlos en un contexto específico se pueda interpretar la idea que se expresa en los memes de internet.

Desde este punto de vista, el campo semiótico nos abre un abanico de posibilidades para entender un proceso social complejo como el de los memes referentes a los corridos, el cual tiene muchas posibilidades de análisis visual. Así, la semiótica se convierte en una herramienta teórico-metodológica que se enfoca en el análisis de lo pictórico y textual, teniendo presente el contexto, la cultura y las circunstancias en el que se realizaron dichas expresiones gráficas. La amalgama de lo icónico y verbal en un mensaje simplificado hace que tengamos que realizar interpretaciones, respecto a componentes visuales que son producidos en un tiempo y espacio determinado.

Nos interesa introducir, en nuestro estudio, elementos del análisis del discurso, bajo la propuesta de Van Dijk (220-221) sobre modelos contextuales, modelos mentales y esquemas ideológicos. Los modelos de contexto son dinámicos, activos y representan las experiencias de episodios comunicativos, bajo premisas socioculturales que comparten los participantes en situaciones sociales. La construcción episódica genera una representación subjetiva de un episodio concreto, por lo tanto, el modelo mental realiza construcciones de eventos sobre la base de: “la percepción, experiencia, viejos modelos y conocimiento sociocultural genérico” (Van Dijk 172-174). De esta forma, los modelos mentales almacenados en la memoria episódica representan episodios discretos, definidos por inferencias y percepciones del discurso.

En cuanto a la ideología, Van Dijk (9-11), enfoca su marco teórico en la triada: Discurso, Cognición y Sociedad, categorías relacionadas y conformadas por una estructura dinámica con una organización interna y la función **discursiva**. Esto nos permite analizar la relación entre los discursos y la ideología, reflejada a partir de representaciones que surgen en calidad de miembros de un grupo social, que muestra una interacción negativa frente al otro, en donde existe un posicionamiento que implica una relación ellos-nosotros, dentro de un contexto caracterizado por la evaluación y juicios a otros grupos (Van Dijk 290). A partir del posicionamiento grupal y su estigmatización, podemos profundizar en los conocimientos sobre el corrido, la orientación, el sentido y

---

el contexto cultural que se ciñe alrededor de las producciones semiótico-discursivas de los memes.

Lo fundamental en la propuesta de Van Dijk (177) es el énfasis que hace entre contexto y situación, como constructo de modelos que representan subjetivamente acontecimientos, por medio de la acumulación de las experiencias. Estos modelos son interfases entre: lo social y lo personal, lo general y lo específico, lo macro y lo micro; de modo que permite entrelazar los conocimientos adquiridos a nivel individual y social sobre determinados acontecimientos, hechos o eventos, para construir modelos contextuales de episodios comunicativos, de forma dinámica y continua, adaptándose a las situaciones sociales y cambios que surgen en el espacio-tiempo.

### **El meme del corrido de narcotráfico, entre el estigma y el prejuicio**

En el contexto social mexicano, existe un imaginario por parte de algunos sectores sobre el corrido y el narcocorrido como un tipo de música de baja calidad, asociado a la ignorancia de la gente, vinculado a la delincuencia y con poca profundidad en sus letras; Incluso, en algunas ocasiones, las generaciones que consumen este tipo de música reniegan de las nuevas formas y fusiones del género musical, por lo tanto, realizan comparaciones constantes sobre la introducción de componentes musicales y el cambio discursivo que inexorablemente ha sufrido durante los últimos años.

En términos de Goffman, el estigma: “es utilizado para hacer referencia a un atributo profundamente desacreditador” (13). En este sentido, se busca desprestigiar al otro, bajo el viejo dicho: “todo tiempo pasado fue mejor”, con el objetivo de menospreciar los nuevos cantantes y omitir voces de rechazo por no tener la misma lírica y no contar historias, como solían hacerlo los cantantes de antaño.

Estos prejuicios y estigmas sobre la música popular se han incrementado paulatinamente, tanto en la calle, como en redes sociales, elaborando una serie de expresiones que tildan al género de inculto, apelando a la burla, el sarcasmo y la ironía, para denostar a este tipo de música popular, que cuenta con gran arraigo en sectores de la sociedad mexicana.

A pesar de la popularidad del género musical en determinados sectores, algunas personas han recurrido a los memes para expresar opiniones que buscan criticar las letras de las canciones, mofarse de los cantantes, las personas que escuchan el género y adjetivar de forma negativa algunos elementos relacionados con este género musical. Estas expresiones gráficas reflejan posiciones particulares que introducen elementos explícitos o implícitos de referencia que son reproducidos en las redes sociales.

El enfoque de las producciones iconográficas sobre los corridos se instala dentro de posiciones que buscan generar rechazo sobre este género, por tal razón, se encuentran una serie de elementos culturales que son asociados a los consumidores de corridos y que sirven como referentes arquetípicos, los cuales son fácilmente reconocibles por la mayoría de los receptores. Desde este punto de vista, se puede reconocer ciertas particularidades y proyecciones de los productores de memes de corridos y narcocorridos, que desarrollan una narrativa que se centra en el humor como parte fundamental de sus mensajes.

En la imagen 1, como parte denotativa, encontramos dos personajes en un hospital, desde la

parte connotativa, se centra en una relación familiar, padre-hijo, donde el hijo se encuentra postrado en cama, mostrando un elemento emotivo entre los dos personajes (Eco 69). La relación entre lo verbal y lo visual, nos sitúa en un punto, donde la parte verbal cumple la función de *relevo*, donde hay complementariedad entre lo icónico y lo verbal para presentar el mensaje. Esta función es menos frecuente que la de anclaje, se puede encontrar en el humor gráfico y los cómics; en estos casos, la palabra y la imagen se complementan y proporcionan el sentido al mensaje, de manera que: “las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior: el de la historia, la anécdota, la diégesis” (Barthes 37).



**Imagen 1.** Corridos memes. Imagen extraída: <https://memes.com/tag/corridos>

En este caso, vemos que lo verbal cumple una función netamente de relevo, orientando el sentido que se quiere transmitir, acudiendo al sarcasmo como punto de direccionamiento y con una idea clara de comunicación. De esta forma, la expresión correspondiente apela a la conjugación verbal e icónica, para incluir la ironía como componente central, al terminar con un desenlace “trágico”, donde se nota la intención del autor por

mostrar unos contrastes que sitúan al padre como un sujeto que cumple una función específica que lo caracteriza por su sentido de introspección ante el comentario hecho por su hijo.

De esta manera, se acude a la exageración y se pone de manifiesto el oprobio sobre los corridos de narcotráfico denominados como tumbados. El conocimiento socialmente compartido, implica abstracciones, definidas por objetivos, relaciones e identidades grupales, asociadas a normas y valores, capaces de posicionar a los grupos de cierta forma frente a un hecho y definirlo como bueno o malo, correcto o incorrecto; también pueden utilizar estereotipos o prejuicios de formas generales para expresar opiniones sobre el corrido o géneros derivados donde se estigmatiza y se imponen bases comunes compartidas por determinados grupos (Van Dijk 287).



**Imagen 2.** Facebook, Ahorita no Joven.  
Extraído de: [www.facebook.com/latienditadeljoven](https://www.facebook.com/latienditadeljoven)

La comparación cumple una función de deslegitimación y se apela a los corridos de antes como una expresión artística de calidad, a diferencia de los actuales que no están al mismo nivel. En la imagen 2, se retoma la introducción del corrido “Camelia la Texana” del grupo norteno los Tigres del Norte para ejemplificar cómo era la estructura narrativa de los corridos de antes, que consideran más elaborada. Letra que se compara con una línea del estribillo de la canción “El envidioso” de la agrupación Los Dos Carnales, que insinúan como poco creativo. Lo que les permite realizar una comparación a partir de la yuxtaposición anómala (Knobel y Lankshear 202), donde se insertan producciones semiótico-discursivas que buscan mostrar los contrastes entre dos imágenes, correspondientes a expresar un punto de vista de grupos sobre las letras y cantantes, a partir de la dualidad de tiempo para mostrar que las producciones

---

musicales de antaño son mejores, debido a la supuesta calidad interpretativa y las composiciones.

En el caso de la primera parte de la iconografía, cumple el propósito de visualizar dos fragmentos musicales y resaltar el contenido de las letras como un elemento que distingue a uno del otro. En este caso, la relación entre lo verbal y visual cumple una función de anclaje que corresponde a la denominación o descripción de la nomenclatura sobre una imagen, con el propósito de orientar la lectura hacia un significado y dirigir el sentido del mensaje (Barthes 35). La parte visual corresponde a una plantilla que se ha hecho viral durante los últimos años<sup>1</sup>, utilizada de forma reiterativa, para comparar el antes y el ahora, es decir, se busca representar el pasado como algo positivo y el presente como algo negativo, desde producciones retóricas, en las que se recurre al humor como forma de generar impacto y hacer viral el meme.

Los realizadores tratan de orientar el sentido de la producción, con la incorporación de desviaciones o alotopías, manifiestas en las imágenes de los perros, a través del principio de cooperación, se realiza una asociación entre el grado concebido, cabeza de perro con el grado percibido, cabeza humana (Grupo  $\mu$ , 222; Klinkenberg 295). Así, podemos identificar los componentes icónicos que manifiestan la desviación (sombrero, botellas de alcohol, acordeón, camisa y peinado), adheridos a la imagen para producir un sentido particular en el mensaje. De esta forma, se resemantiza la imagen, introduciendo elementos socioculturales, donde se hace un paralelismo entre dos figuras icónicas con características disímiles y contrapuestas narrativamente.

En aspectos discursivos, se asumen posiciones como miembros de grupos, evaluando de manera positiva sus propias acciones, normas y valores, pero su referencia hacia los “otros”, minimiza sus posiciones y desarticula su participación y opinión en diversos escenarios. Van Dijk opta por una concepción ideológica, en la que, los grupos y miembros “perciben, interpretan o construyen la realidad social” (221), de esta forma, la subjetividad juega un papel importante en los discursos y se asumen las creencias de los grupos como verdaderas y falsas, las de grupos opuestos. Por esta razón, hay percepción positiva sobre el corrido de antes, asumida como producciones de mejor calidad, a partir de elementos particulares como: las letras, la calidad musical, la capacidad interpretativa de los cantantes de antaño.

Siguiendo con la percepción de que los corridos de antes son mejores que los actuales, en la imagen 3, se realiza una comparación entre los cantantes de antes y los de ahora<sup>2</sup>, con la idea de mostrar no solo la parte extrínseca, visualidad en su vestimenta, también, comprende elementos intrínsecos que hacen parte de la construcción del meme y se asocia a los significados o la relación del

---

1 Esta plantilla está inspirada en un perro de raza japonesa Shiba Inu originario de Hong Kong, China y que inspiró divertidos memes y se volvió viral en 2017, desde entonces se conoce como el perrito Chems. Este meme se utiliza para ironizar una situación en un antes y un ahora.

2 En la imagen 3 Rosalino Sánchez Félix, conocido como Chalino Sánchez; Los Tucanes de Tijuana y Los Tigres del Norte son los exponentes que representan a los cantantes de los corridos de antes. Para representar a los cantantes de corrido ahora se recurre a cantantes como Ovidio Crespo, más conocido por su nombre artístico como Ovi, Natanael Cano y al Grupo Codiciado.

receptor a las variantes del interpretante. Podemos comprender que el productor del meme recurre a la cognición como componente de la interpretación de la imagen, pues se hace necesario el conocimiento de ciertos elementos verbales y visuales relacionados al significado de la producción (Eco 147).



**Imagen 3.** Facebook, Chalino Sánchez,  
Extraído [www.facebook.com/ElReyDelosCorridos](http://www.facebook.com/ElReyDelosCorridos)

Las perspectivas ideológicas influyen en la interpretación y comprensión, es por eso por lo que, las creencias socialmente compartidas y las experiencias personales sobre los intérpretes de corridos, dan lugar a la adquisición y modificación de situaciones en las que interactúan integrantes y miembros de comunidades, bajo criterios de justificación que definen sus creencias sociales sobre tópicos particulares (Van Dijk 174). El paralelismo se sostiene en el reconocimiento y la relación de los sujetos con el objeto, correspondiente a la percepción existente, construida a partir del estigma y el prejuicio. Estas percepciones logran transmitir ideas arquetípicas que se encuentran inmersas en el imaginario social y están asociadas a estímulos, motivados por una disposición de rechazo, conforme al reconocimiento existente de grupos que tienen juicios sobre lo que ellos creen es la decadencia de un tipo de música como el corrido que narra lo referente al narcotráfico y los narcotraficantes.

Las comparaciones realizadas por los productores de memes no solo incluyen aspectos temporales, también se hace con distintos géneros musicales. En el caso de la imagen 4, encontramos comparaciones por género, con el objetivo de resaltar algunos y denostar a otros. En esta iconografía se incorporan personajes de Disney, bajo aspectos estéticos y musicales, vinculados a estereotipos femeninos de belleza, relacionados de forma analógica para situarlas dentro de cada tipo de música.



**Imagen 4.** Pinterest, Chistes estúpidos. Extraído de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/453808099949361913/>

La designación de la imagen tiene la función de anclaje, correspondiente a la parte verbal, como orientadora del sentido, pues los fragmentos que hay en cada segmento iconográfico refuerza la idea que el emisor busca transmitir, al fijar una cadena flotante de significados posibles, vinculadas a la imagen, debido a que, lo verbal orienta la interpretación (Barthes, 36-37). A este respecto, existe una correspondencia entre los iconos y las palabras, ya sea de forma explicativa, descriptiva o complementaria, que permite comprender las asignaciones hechas a las figuras femeninas, exaltando lo estético al propiciar *similes* y asociar a los personajes con determinados patrones sociales de belleza impuestos por los medios de comunicación.

Las representaciones subjetivas, creadas a partir de estereotipos de belleza implican percepciones individuales y sociales que los productores relacionan de forma arbitraria con géneros musicales. En este caso, por medio de los modelos de contexto, se representan las experiencias de episodios comunicativos, bajo premisas socioculturales que comparten los participantes en situaciones sociales, realizando construcciones subjetivas concretas, por lo tanto, el modelo mental realiza construcciones de eventos sobre la base de: “la percepción, experiencia, viejos modelos y conocimiento sociocultural genérico” (Van Dijk 41). Por consiguiente, los modelos mentales son almacenados en la memoria episódica, para representar la belleza y ser definidos por inferencias y percepciones de los sujetos sobre la relación estética-música.

En el primer recuadro, se recurre a la desviación de los componentes icónicos, al cambiar el diseño original y homogeneizar a las princesas de Disney con el color negro y pintar sus

labios del mismo color. Esta adaptación busca proyectar una idea concreta, recurriendo al color negro como elemento distintivo y referencial de los “metaleros”. Estos elementos estéticos de sustitución, tanto de forma, como color, reemplazan de forma parcial, los componentes originales de las figuras, con el propósito de remarcar una idealización de belleza sobre un grupo y, a la vez, reiterar el prejuicio, vinculado a determinados géneros musicales como la banda o los narcocorridos.



**Imagen 5.** Memegenerator.es. Extraído de: <https://www.memegenerator.es/meme/20244998>

En cuanto a la imagen 5, existe una plantilla utilizada de manera constante por los creadores de memes, la cual se retoma por parte de distintos grupos, tanto de forma genérica como de forma concreta, se crean discursos con vínculos intertextuales, adaptando símbolos, frases, enunciados, plantillas y otro tipo de expresiones que vienen de memes virales o tuvieron relevancia en el pasado. En este sentido, se actualizan las producciones semiótico-discursivas a partir de una intertextualidad referencial (Devitt 343), al vincular fragmentos, discursos o imágenes que se extraen de internet.

Con referencia a la parte verbal, vemos que cumple una función de anclaje, orientando el sentido del mensaje, a través de un contenido irónico, centrándose en la ignorancia como parte transversal de la expresión comunicativa. Desde la parte connotativa, la imagen resalta la incertidumbre y pone de relieve la incoherencia, la inconsistencia y el poco sentido que pueden llegar a tener algunas letras, además de demeritar a los cantantes y colocarlo en la palestra pública como individuos con poca educación y sumidos en la ignorancia.



**Imagen 6.** Quick meme. La niña desastre. Extraído de:  
<http://www.quickmeme.com/meme/3ooqaf>

La fotografía de la imagen 6, ha sido longeva, convirtiéndose en un referente visual, con cualidades retóricas asociadas a determinados aspectos creativos y humorísticos reproducidos en distintos contextos. Esta imagen fue denominada como: “La niña desastre” (BBC 1)<sup>3</sup> fue retomada por usuarios de la red y transformada con el objeto de incluir elementos retóricos para darle una función humorística.

Esta imagen nos permite analizar los componentes denotativos y connotativos, articulándolos con los distintos planos de apropiación, de esta manera podemos examinar la gráfica, desde la relación de los iconos y la iconografía (Eco 90). En el campo denotativo, notamos la presencia de una niña al frente de una casa quemada, en el campo connotativo, hallamos la mirada pícaro de una niña, generando un estímulo correspondiente a su culpabilidad, debido a que su rostro cumple una función visual que transmite la idea de una actitud frívola frente a un acto que se reafirma con la parte verbal.

Asimismo, la parte verbal direcciona el sentido del mensaje, contrastándolo con la mirada de la niña, esto supone una reacción de tipo causa-efecto, debido a la intromisión hecha por los vecinos con los narcocorridos. El componente irónico establece una proyección que comprende una relación verbo-visual, capaz de producir un efecto en los emisores y recalcar el estigma que se ciñe sobre las personas que escuchan este tipo de música.

<sup>3</sup> Esta imagen de una niña con rostro pícaro o malévolo frente a una casa en llamas es uno de los memes más compartidos en redes sociales desde 2007, cuando cobró popularidad y se viralizó para retratar tragedias y momentos terribles.

La alteración de los memes se extiende de forma reiterativa y se busca captar la atención de los receptores a la hora de difundir las producciones. Por esta razón, la inclusión de objetos en las gráficas resalta la idea o reafirma algún arquetipo social asimilado por determinados grupos. Es así como se llega a utilizar en los memes, objetos relacionados con grupos o comunidades, esto implica el uso de componentes visuales simbólicos que son representativos de un grupo; por ejemplo, el sombrero como elemento distintivo y estereotipado de los consumidores de corridos.

Siguiendo con los reduccionismos impuestos por algunos creadores de memes sobre los corridos, persisten las ideas preconcebidas, donde la percepción como idea se modeliza como resultado de un prototipo; así, se define de forma categórica instrumentos para fijar el significado de una unidad semiótica en contextos determinados (Klinkenberg 336). Los juicios perceptivos atañen a los objetos según la experiencia o el conocimiento existente a través de las definiciones concernientes al ámbito de la cultura, con lo cual orientamos los referentes icónicos y distinguimos las cosas como conjuntos de propiedades, vinculados a los tipos cognitivos que tenemos sobre los narcocorridos.

A partir de los conocimientos existentes sobre los objetos, se pueden reconocer referencias culturales que implican asignaciones que vinculan los tipos cognitivos y son la base para las interpretaciones (Eco 193). Esas asignaciones remiten a propiedades que pueden ser reconocidas por los receptores, pues en el caso de los narcocorridos existen referencias culturales que remiten a identificar los componentes icónicos que se encuentran en los memes.



:v Walber.

Imagen 7. MEME. Extraído de: <https://me.me/i/acabo-de-defender-alkomander-nyalosnarco-corridosenifacebook-ya-soy-narco-sicario-y-15165341>

---

En el caso del meme de la imagen 7, se incluyen referencias de la narcocultura, relacionados con los usuarios de narcocorridos. En la iconografía, se puede percibir un cuadro de Jesús Malverde, un bandido social que se remonta a finales del siglo XIX, actualmente es considerado un “santo” que los narcotraficantes veneran, sobre todo en Sinaloa y algunos estados de occidente de México y hace parte de la creencia popular. El vestuario del protagonista consiste en una camisa a cuadros, un sombrero texano y una gruesa cadena de oro, indumentaria que está inspirada en la moda de los narcotraficantes de la década del ochenta y noventa, del siglo XX. La bebida es un Tonayan, qué es un destilado de caña popular en México, el cual se consume en ciertos sectores de la sociedad por su bajo costo en el mercado. Desde este punto de vista, encontramos un rompimiento con el estereotipo asociado al narco, en este caso, el whisky Buchanan’s. El productor introduce un elemento representativo de las clases populares con el propósito de proyectar un signo que puede ser asociado con determinados sujetos. También se incorpora un arma como símbolo de poder, asociado a grupos de narcotraficantes, donde la violencia impera y se vincula como parte del mundo del narcotráfico.

Los productores de memes recurren a realizar alotopías, se incluyen iconos que no pertenecen a la foto original, pero que son asociadas y configuradas para proyectar la idea de los consumidores de narcocorridos. En efecto, podemos ver un tipo de alotopía en modo *in præsentia* disyuntivo (IPD) los dos objeto o entidades ocupan lugares diferentes, no se encuentran simultáneamente, aparecen paralelamente (Grupo  $\mu$ , 250-251). En este caso, los objetos se encuentran en la producción, pero no en el mismo sitio, tienen su propio lugar y están presentes de manera separada.

Estas entidades se relacionan paralelamente para lograr un efecto retórico y proyectar el sentido del mensaje, al adherir componentes visuales que son parte de designaciones reconocibles, a partir de las percepciones que otros grupos sociales han impuesto. Por tal razón, los estímulos visuales son correspondientes a un modelo constituido por la integración; ésta permite integrar los objetos referidos al estigma social y reconocer la asociación semiótico-discursiva a partir de códigos, signos y símbolos.

En el caso de la parte verbal, cumple la función de anclaje y fija el significado de la producción y orienta el sentido. El enunciado busca reforzar la idea, configurando lo visual a lo verbal y establecer la intención del autor, correspondiente a juicios de valor, emitidos de manera sarcástica al relacionar a los usuarios de narcocorridos como sujetos carentes de racionalidad, rompiendo la relación causa-efecto; pues, se rompe con la vinculación prosumidor de narcocorridos y el narcotráfico. Por consiguiente, la parte textual incorpora un argumento que funciona como premisa de las relaciones complejas referidas al narcotráfico, la cual se reafirma la idea al adherir los componentes visuales.

Las bases comunes (*Common Ground*), permiten establecer conocimientos generales y abstractos, compartidos en distintos espacios, por parte de grupos con criterios que establecen puntos de vista y percepciones sobre los sujetos que escuchan corridos. En el caso de los sujetos, grupo o comunidad epistémica, identificada con estos géneros musicales, va a tener una idea positiva del corrido, desde la posición de otro grupo, con una posición contraria, la idea del corrido es negativa, posicionándose

---

de forma contraria, dependiendo de los intereses, identidad y objetivos de los participantes. Esta polarización entre los grupos produce posicionamientos contrarios entre los grupos en contienda, los cuales se encuentran en puntos opuestos y con distintas representaciones sociales (Van Dijk 46).

La producción de los memes de internet en torno a los narcocorridos, introducen una perspectiva amplia, capaz de expresar ideas arquetípicas que han sido asimiladas por los usuarios, reapropiándose de plantillas como parte fundamental del proceso de creación, además de sus propiedades polisémicas, la multiplicidad de acepciones en función del contexto y la posibilidad de reproducirse y ser actualizada (Alarcón 126 y Ruiz 1000). La gran cantidad de variables posibilitan configurar elementos visuales y verbales que siguen patrones de reproducción y lectura, donde los memes se constituyen en cuanto discurso como una práctica social que establece reglas, mantiene una estabilidad comunicativa y trasciende en el tiempo para confirmar los sesgos y prejuicios socioculturales, impuestos sobre de los narcocorridos.

### **Conclusiones**

La realización de este tipo de memes comprende un estigma marcado por los valores de la sociedad en torno un género musical controvertido, el cual se asocia con la delincuencia, esto ha generado un prejuicio, fundamentado en el tipo de letras y la producción musical, lo cual ha permitido que tenga una carga social negativa desde sectores de muchos ámbitos, al punto de mostrarla como una expresión que no se ciñe a los cánones musicales.

Los memes que introducen al corrido y al narcocorrido apelan al estigma como elemento diferencial y comparativo, donde subyacen prejuicios sociales y una condena que puede ser explícita o implícita a través del humor y la exageración. La articulación verbal y visual en torno al tema de los narcocorridos, comprende el reconocimiento de referentes, similitudes, enunciados, códigos, símbolos y componentes socioculturales, integrados en las producciones semiótico-discursivas; así, se mantiene una comunicación fluida entre emisores y receptores, alrededor de una temática compleja en la que la subjetividad se encuentra presente, pues se realizan juicios de valor que manifiestan determinadas percepciones, reflejadas de forma categórica en la construcción de los memes.

El carácter sintético de los memes creó discursos concernientes al contexto social, develando contenidos sintéticos, derivados de posturas asumidas por grupos que acuden a la modificación de imágenes y textos, donde se vincula la retórica con elementos implícitos o ausencias dentro de un marco gráfico, cuyos componentes remiten a una determinada idea en el discurso. Esa forma sintética de su estructura propone un diálogo introspectivo que recurre a los conocimientos previos adquiridos, las percepciones y formas de integración del narcocorrido, por parte de los productores y los receptores.

De este modo, es posible pensar que los estigmas hacia el corrido que versa sobre el narcotráfico encontrado en los memes que circulan en internet, desembocan en dos aspectos. Por una parte, los estigmas que se han configurado a raíz de que el Estado catalogó a estas producciones

---

como apología del delito. Esto se dio debido a que, el movimiento alterado, considerado la tercera generación del corrido de narcotráfico, se gestó a la par de la estrategia de seguridad que implementó Felipe Calderón en 2006 y del relevo generacional de los cárteles de la droga. Este contexto, influyó para que el movimiento alterado hiciera uso de un lenguaje explícito para retratar de manera más descarnada la ola de violencia que afectaba a México. En este marco, se dieron algunas acciones de censura por parte de las autoridades, que buscaban limitar los espacios de acción de esta música para frenar su creciente popularidad sobre todo en los jóvenes que es el sector de la población en la que ha tenido más impacto esta música. Por ello, esta corriente del corrido de narcotráfico se valió principalmente de internet para publicitarse en el mercado nacional e internacional.

Por otro lado, los estigmas que surgen dentro de los mismos escuchas de corrido de narcotráfico que señalan al movimiento alterado, como una perversión de esta vertiente. Esto se da sobre todo en el público adulto, que no aprueba el tema de la violencia como eje de estas canciones y tampoco acepta las nuevas influencias musicales, ya que prefieren los corridos que se mantienen fieles a la primera y segunda generación del corrido, que hace uso de un lenguaje metafórico en sus letras y se distingue sobre todo por retratar la vida de placeres de los narcotraficantes y exaltar sus proezas. Por ello, consideran al movimiento alterado como una amenaza al corrido. Mientras los sectores juveniles, señalan que los corridos apegados a la vertiente clásica se han quedado rezagados frente a las nuevas influencias musicales y al contexto social actual.

---

---

## Referencias

- Alarcón Zayas, Violeta. “Humorismo Como creación y fortalecimiento de los vínculos en la sociedad red: El caso de los memes sobre filósofos”. *Revista De Comunicación*, vol. 16, n.º 1, 2017, pp. 122-46, <https://revistadecomunicacion.com/article/view/1011>
- Astorga, Luis. *Mitología del narcotraficante en México*. Editorial Plaza y Valdés, 1995. Impreso.
- Astorga, Luis. “Corridos de traficantes y censura”. *Región y Sociedad*, vol. XVII, n.º 32, 2005, pp. 145-165. <https://doi.org/10.22198/rys2005/17/602>
- Barthes, Roland. “Retórica de la imagen”. *La semiología*, Barthes, Roland (et al.). Editorial Tiempo contemporáneo, 1976. Impreso.
- BBC News Mundo. “NFT: la historia detrás del famoso meme de la ‘niña desastre’ que acaba de venderse por US\$500.000”. *BBC News Mundo*, el 1 de mayo 2021, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-56938953>
- Burgos, Cesar. *Mediación musical: Aproximación etnográfica al narcocorrido*. Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona, 2012.
- Davidson, Patrick. ‘The Language of Internet Memes’. *The social media reader*, Mandiberg, Michael (Ed.), Editorial New York University, 2012. pp. 120-134.
- Dawkins, Richard. *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Editorial Salvat, 1993. Impreso.
- Devitt, Amy J. “Intertextuality in tax accounting genres: Generic, referential, functional”. *Textual dynamics of the professions: Historical and contemporary studies of writing in professional communities*, Bazerman, Charles y Paradis, James (Eds.), Editorial The University of Wisconsin press, 1991, pp. 336-357.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Editorial Lumen, 1986. Impreso.
- Eco, Umberto. *Kant y el ornotorinco*. Editorial Lumen, 1987. Impreso.
- El País. “¿El narcocorrido genera violencia?”. *El País*, 23 de mayo 2011, [www.elpais.com/mexico](http://www.elpais.com/mexico) Consultado el 16 de enero de 2023.
- Flores, Ana Karen. “Narcocorridos: los cantos de guerra”. *Revista digital Tlamatini*, año 3, n.º 5, 2016, pp. 8-16. <http://humanidades.uaemex.mx/tlamatini/wp-content/uploads/sites/7/2017/03/Narcocorridos.pdf>
- Vanguardia. “Movimiento Alterado: Más allá del narcocorrido”. *Vanguardia.com.mx*, 21 de diciembre de 2011, [www.vanguardia.com.mx](http://www.vanguardia.com.mx) Consultado el 15 de enero de 2023.
- García Huerta, Dassaev. “Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación.” *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 4, n.º 6, mar.-ago., 2014. <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/download/217/316>
- Goffman, Erving. *Identidad deteriorada*. Editorial Amorrortu, 2006. Impreso.
- Grupo μ. *Tratado del signo visual para una retórica de la imagen*. Editorial Catedra, 1992. Impreso.
- Klinkenberg, Jean-Marie. “Claves cognitivas para una solución al problema del iconismo”. *Revista DeSignis: Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS)*, n.º 4, 2003, pp. 15–26, [https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis\\_a2003m7n4/designis\\_a2003n4p15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2003m7n4/designis_a2003n4p15.pdf)
- Klinkenberg, Jean-Marie. *Manual de semiótica general*. Editorial Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2006. Impreso.
- Knobel, Michele y Lankshear, Colín. “Online Memes, Affinities, and Cultural Production”. A new

- literacies sampler, Editores Knobel, Michele y Colín Lankshear, Editorial, Peter Lang, 2007, págs. 199-227.
- Lira-Hernández, Alberto. “El corrido mexicano: un fenómeno histórico-social y literario.” *Revista Contribuciones desde Coatepec*, n.º 24, 2013, pp.29-43. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28126456004>
- Mendoza, Vicente T. *El corrido mexicano*. Editorial Fondo de Cultura Económica, 1992. Impreso.
- Montoya, Luis Omar, y Juan Antonio Fernández. “El narcocorrido en México”. *Revista Cultura y Droga*, año 14, vol. 16, 2009, pp. 207-233. [http://190.15.17.25/culturaydroga/downloads/Culturaydroga14\(16\)\\_11.pdf](http://190.15.17.25/culturaydroga/downloads/Culturaydroga14(16)_11.pdf)
- Moreno, Yolanda. *Historia de la música popular mexicana*. Editorial Océano, 2008. Impreso.
- Pietro Osorno, Alexander. “Las aventuras del prefijo del narco (V). La narcoliteratura”. Centro virtual Cervantes, 24 abr. 2007, <https://cvc.cervantes.es/>
- Ramírez-Pimienta, Juan Carlos. *Cantar a los narcos. Voces y versos del narcocorrido*. Editorial Planeta, 2011. Impreso.
- Rodríguez, Delia. *Memecracia. Los virales que nos gobiernan*. Editorial Gestión 2000, 2013.
- Ruiz Martínez, José Manuel. “Una aproximación retórica a los memes de internet”. *Revista Signa*, n.º 27, 2018, pp. 995-1021. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6364345>
- Shifman, Limor. *Memes in digital culture*. Cambridge. Editorial The MIT Press, 2014.
- Simonett, Helena. “Subcultura musical: el narcocorrido comercial y el narcocorrido por encargo”. *Revista C.M.H.L.B. Caravelle*, n.º82, 2004. pp. 179-193. DOI: <https://doi.org/10.3406/car-av.2004.1465>
- Tinajero, Rubén y María del Rosario Hernández. *El narcocorrido. ¿Tradición o mercado?* Editorial Universidad Autónoma de Chihuahua, 2004. Impreso.
- Van Dijk, Teun A. *Ideología*. Editorial Gedisa, 1998. Impreso.
- Van Dijk, Teun A. “Discurso, conocimiento e ideología. Reformulación de viejas cuestiones y propuesta de algunas soluciones nuevas”. *Revista CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 10, 2005, pp. 285- 318. <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC0505110285A>
- Van Dijk, Teun A. “Semántica del discurso e ideología”. *Revista Discurso & Sociedad*. Vol. 2, n.º. 1, 2008, pp. 201-261. <http://www.dissoc.org/ediciones/v02n01/DS2%281%29Van%20Dijk.html>
- Van Dijk, Teun A. *Discurso y conocimiento*. Editorial Gedisa, 2016. Impreso.

---

---

**Crítica interamericana a la idea de *imperio* desde una aproximación filosófica a los estudios del videojuego**

**InterAmerican critique to the idea of empire from a philosophical approach to the game studies**

**César Antonio Camacho Gámez**

*Estudiante del doctorado en Ciencias Sociales del Colegio de Jalisco*

e-mail: [xesaranto@gmail.com](mailto:xesaranto@gmail.com)

ID ORCID: 0000-0002-4436-2404

Artículo recibido: 26/08/2023

Artículo aceptado: 05/11/2023

**Resumen:** El presente artículo analiza tres videojuegos –*Resident Evil 6*, *Dishonored* y *Max Payne 3*– desde una perspectiva interamericana como crítica a la genealogía imperial. En este sentido, es una aproximación a los estudios del videojuego desde la filosofía como una problematización leninista, y por lo tanto materialista, de la dicotomía de idea y concepto y el papel de las lúdicas digitales en la construcción de conocimiento. ¿Por qué tres videojuegos del capitalismo están de acuerdo con una hipótesis central del leninismo?

**Palabras clave:** Estudios del videojuego; Filosofía; leninismo; videojuegos.

**Abstract:** This article analyzes three videogames from an InterAmerican perspective as a critique of the imperial genealogy. In this sense, it is a philosophical approach around game studies as a Leninist problematization, and thus materialistic, on the dichotomy of idea and concept and the role of digital leisure in knowledge construction. Why does three videogames created from capitalism agree with a central hypothesis of leninism?

**Keywords:** Game studies; Philosophy; leninism; video games

**Crítica interamericana a la idea de *imperio* desde una aproximación filosófica al estudio de tres videojuegos**

El presente trabajo propone una crítica al imperialismo estadounidense desde productos de la industria del videojuego. Aborda la conceptualización del imperio a través de tres entregas del 2012: *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*. Esto se realiza con un marco teórico-metodológico basado en cuestionamientos leninistas. Así, la dialéctica **idea** y **concepto** son problemas de la historia, y no de un sistema metafísico que varía según cada imperio. Porque en *El imperialismo, fase superior del capitalismo* (1975) Lenin parodia la esperanza industrial de superar históricamente la condición imperial. El extractivismo a lo largo del globo en la actualidad comprueba su teoría de que las dependencias económicas reproducirían opresiones imperiales sobre los pueblos. ¿Cómo esto puede ser representado en los videojuegos? ¿Cómo esta teoría leninista relaciona la filosofía con narrativas digitales? ¿Cómo vincular productos capitalistas de narrativas modernas con conocimientos marxistas

---

del siglo pasado? Para responder estas preguntas se argumenta la hipótesis de que los discursos de *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6* conceptualizan una crítica a la idea de imperio.

Sin lugar a dudas, la filosofía mucho se ha ocupado de la idea de imperio. En lo que respecta a esta investigación, el leninismo filosófico es una fuente crítica para aproximarse a la conceptualización en medios digitales. Se estudia una idea del imperialismo en Estados Unidos a través de los conceptos del *forastero*, el *vigilante* y el *virus* en los videojuegos *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*, respectivamente. Porque no son pocos quienes han abordado este tema. Lara dice que “Bradbury denuncia esa función estadounidense manifiesta de mil maneras distintas en los dos últimos siglos, de McDonald’s a Hollywood, de Cuba a Vietnam e Irak” (25:40-51). Esta crítica al imperialismo estadounidense se vislumbra ya desde productos de su propia cultura como las *Crónicas marcianas* (1950), pero también tiene otras manifestaciones en el mundo. Las voces de resistencia se presentan desde múltiples formas culturales hasta violentas formas sociales como los movimientos armados. Hay denuncias periodísticas del *Legado de cenizas* (2006) sobre el intervencionismo del águila calva. Por lo que este trabajo se propone investigar este marco de pensamiento crítico en el discurso de tres videojuegos. Estos objetos, con sus lúdicas, con sus restricciones y contradicciones como productos de una industria transnacional, son a la vez un recorrido de donde se puede obtener una crítica anti-imperialista.

Este análisis se centra en la dimensión conceptual de tres videojuegos. El imperio como constante narrativa entre ellos permite desarrollarlo. Históricamente el imperio es la institución última de la fuerza. En la historia occidental son los auges y caídas imperiales con lo que muchos historiadores marcan paso del tiempo. Porque “La política colonial y el imperialismo existían ya antes de la fase actual del capitalismo y aun antes” (Lenin 51). Su giro en el marco teórico del platonismo permite revisar la conceptualización imperial a la luz de lúdicas de videojuegos. Porque al no usar un sistema metafísico como referencia, sino la historia misma, la idea de imperio permite enlazar cuestionamientos desde la antigüedad hasta la modernidad. Aunque la industrialización y el desarrollo de la banca hacen muy diferentes los imperios antiguos de los modernos, la explotación es una constante ante la que surge una crítica al imperialismo estadounidense en las Américas. Esta transición conceptual se puede analizar por medio de tres personajes-argumento. Un concepto de *forastero* en *Dishonored* comparte fronteras de significado con el *vigilante* en *Max Payne 3* y el *virus* en *Resident Evil 6*. Tal recorrido conceptual permite orientar la significación de la idea de imperio. Por tanto, se propone identificar el imperialismo como una enfermedad genética en los cuerpos nacionales de hoy en día a partir de estas tres narrativas digitales como el principal objetivo de este texto.

### **Breve marco filosófico; leninismo, imperio y la dicotomía idea-concepto para una crítica interamericana sobre los videojuegos**

Si la filosofía es el amor por el conocimiento, se pueden buscar qué saberes son atraídos por los

---

videojuegos. Más de alguna vez el miedo ha impedido a alguien acercarse a los videojuegos. La fobia, como oposición a la filia, es un rechazo categórico que se traduce como temor, repulsión, asco o repudio, y se ha aplicado a esta nueva manera de presentar discursos en la era digital. Sin embargo, las simulaciones virtuales tienen sus modos de atraer conocimientos. Porque “La cuestión ya no es qué lugar ocupan los (video)juegos en nuestra cultura; la cuestión es que nuestra cultura, en un sentido muy amplio, se ha vuelto lúdica” (Scolari 17). Entonces, una filosofía de (o en) los videojuegos funciona en tanto que gusto por el pensamiento evocado por sus narrativas. Esto quiere decir que en este tipo de discursos intermediáticos hay siempre conceptualizaciones de la cultura en proceso. Analizar videojuegos tiene su importancia. En la actualidad hay ya todo un torrente de teorías al respecto. Universidades de todo el mundo han desarrollado investigaciones en esta materia no sólo en el ámbito de su estudio técnico, que ha acompañado al videojuego desde sus inicios, sino las dimensiones sociales, culturales y humanas de su consumo general.

Las necesidades culturales han abierto a los videojuegos espacios académicos en diferentes ramas del saber. La filosofía no es ajena a este proceso y tiene una razón al contrastar esa búsqueda por una teoría general del videojuego. Aunque las disciplinas filosóficas, y otras, existen milenios antes que *Tennis for two* (Higginbotham 1958), desde sus particularidades pueden ayudar a explicar y describir estos discursos debido a su carácter intermediático. Porque el videojuego se compone de dimensiones estéticas que involucran literatura, pintura, música y naturalmente contenidos filosóficos. Ya que “la ciencia, incluida la filosofía, es por su naturaleza polémica, y no es posible separar lo polémico de lo agonal” (Huizinga 1933). Las agonalías refieren al culto al cuerpo en la antigüedad en las fiestas deportivas. Este carácter de disputa sofisticada que dibuja a la filosofía como un juego el autor lo investiga a lo largo de la historia en diferentes figuras del pensamiento occidental. No por nada su *Homo ludens* (1933) es base de una enorme cantidad de análisis y teorías sobre los videojuegos a pesar de su publicación anterior a ellos. Por lo tanto, la relación filosofía-juegos que propone Huizinga es un sustento común en la investigación en el área. Y esto también incluye a filosofías marxistas como el leninismo y discursos como los de *Dishonored*, *Max Payne 3* y *Resident Evil 6*.

La propuesta de la filosofía materialista de Lenin contra el idealismo es una crítica platónica. Sin duda este hecho se extiende por una gran cantidad de pensadores, pues es todo un debate que, al contrario de concluirse, revive con las épocas. Antes y después de Lenin el debate materialista-idealista es una fuerte discusión epistémica. Entrelazar las teorías actuales de los videojuegos para explicar un significado no es tarea fácil, por lo que el presente trabajo se enmarca o delimita en torno al giro que la crítica leninista supone a la dicotomía idea-objeto. En los diálogos platónicos se dice que: “...debemos aplicar íntegra esta alegoría a lo que anteriormente ha sido dicho, comparando la región que se manifiesta por medio de la vista con la morada-prisión, y la luz del fuego que hay en ella con el poder del sol; comparo, por otro lado, el ascenso y contemplación de las cosas de arriba con el camino del alma hacia el ámbito inteligible” (342). De esta famosa alegoría de la caverna de Platón

---

se discrimina lo visible o sensible por lo comprensible, constituyendo una jerarquía. Esta perspectiva sobrepone a la realidad una virtualidad, un conjunto de virtudes que deben elevar. El materialismo en este sentido es mundano, ve un más acá en lugar de un más allá. A lo largo de la historia diferentes imperios han impuesto sobre otros pueblos sus aspiraciones, logros y fracasos. Pero desde la perspectiva leninista las diferencias históricas cuentan menos que la constante de acumulación y explotación pues, si en lugar de buscar cielos ulteriores de entidades perfectas se ve la historia humana, con sus errores y fracasos, a lo mejor se pierde en elegancia, pero se gana en referencialidad.

El materialismo dialéctico hizo un giro histórico-filosófico al platonismo que resuelve el problema de los múltiples sistemas idealistas que han operado como base imperialista. Como ocurre con cualquier autor importante para el pensamiento humano, sus ideas van más allá de una persona. Esto lo ejemplifican igual Marx y Lenin que Platón y Schopenhauer. De este último, *El mundo como voluntad y representación* (1818) es una cumbre del idealismo alemán. Ahí se dice que: “Sobre las representaciones abstractas, los conceptos que se unen en juicios, el principio de razón rige de modo que cada uno de ellos recibe su valor, su validez, y toda su existencia, denominada aquí *verdad*, única y exclusivamente de la relación del juicio con algo exterior a él, su razón cognoscitiva, a la que ha de ser siempre remitido” (Schopenhauer, § 4).

Por lo tanto el idealismo es una eterna remisión, el problema, y la diferencia entre todos los sistemas idealistas, es el lugar a que se remite, pues, entre tantas teologías, reinos ultraterrenos, metafísicas abstracas y realidades últimas, ¿cuál de todas las verdades es esa *verdad*?. El giro materialista pone la historia por destino para remitir. Sin ningún *topus uranus* o libro de leyes, se apunta al devenir histórico, esto es, el tiempo inscribiéndose en la materia. Porque: “lo que el ojo, el oído, la mano sienten no es intuición, son meros datos, sólo cuando el entendimiento pasa del efecto a la causa aparece el mundo como intuición extendida en el espacio, cambiante en la forma y permanente en la materia a lo largo del tiempo” (§ 3).

Si bien Schopenhauer coincide con Platón en mucho, en su visión del idealismo hay una dialéctica con el mundo y su representación que dan cuenta del lugar sensorial de este proceso y, aunque lo reduzca a meros datos, no son ya la mentira cavernosa de Platón. En el leninismo, ya es completo el paso que va desde el punto de remisión del pensamiento que lleva de la verdad intangible a la materia sensible de la naturaleza y las ciudades. Esa permanencia en el tiempo de la que habla Schopenhauer es una extensión que permite hablar de intensidades constantes que ocupan el espaciotiempo. En cuanto a la intensión imperial, los estudios son numerosos y cruzan todos los lenguajes. En esta investigación se propone el estudio de cómo la idea de imperio se extiende en discursos de videojuegos.

La teoría leninista no sólo se opone al imperialismo. También es un pronunciamiento materialista frente al idealismo. Aunque su postura tiene un profundo arraigo en su contexto, también funciona en una dimensión meramente filosófica que permite asociar la teoría del pensador ruso con nuevas formas de narrar historias a un siglo de distancia. En *Materialismo y empirio-criticismo* Lenin

---

abre su discurso con diez preguntas. Entre otras, cuestiona si “¿Admite el disertante que en la base de la teoría del conocimiento del materialismo dialéctico está la admisión del mundo exterior y el reflejo de este último en el cerebro humano?” (1). Esta cita dibuja la postura filosófica de Lenin a la vez que obliga a relacionar la dicotomía de idea-objeto con los videojuegos. Que para que haya filosofía, pensamiento, se requiere un cuerpo humano que exista en un mundo, es otra forma de decir que no hay movimiento sin materia ni viceversa. ¿Entonces que le ocurre a la idea trascendental que afecta los conceptos que conforman el mundo? Pues que la naturaleza de esas ideas no rompe el plano de la realidad, sino que conforman los discursos emanados de movimientos. Por lo que los videojuegos no se analizan en tanto que si son verdaderos o reales –que claramente son representaciones como todas las artes– sino por los movimientos conceptuales que generan en la idea de imperio.

Si bien el marxismo-leninista fue una doctrina ampliamente difundida tras las guerras mundiales, el mismo Lenin se percibía como materialista dialéctico. Analizar videojuegos con esta clave, permite desplazar la crítica de una polarización política y encontrar la postura comunista en productos capitalistas. La literatura europea tiene muchísimos ejemplos de la explotación proletaria, la huérfana de Bovary, la familia Twist, las almas de Gogol, todas son ficciones sobre una realidad opresiva. El mundo industrial se reflejaba tanto en novelas como en la filosofía de Marx. Por lo que ficciones contemporáneas comparten esa capacidad de reflejo de los procesos históricos. Lo agonal que desarrolla Huizinga, no sólo se presenta entonces en una confrontación lúdica de las representaciones. Esto permite describir este campo de batalla en narraciones digitales a la vez que detecta las estrategias de juego con que se representan. Así que el marco teórico del imperialismo según Lenin encuadra un recorrido por lo agonal en tres entregas de videojuegos. Esto demuestra la continuidad de discursos de ficción con realidades históricas concretas, pues sin ser equivalentes se comunican, entre otras maneras, filosóficamente. Pues son pensamientos que han circulado en esferas políticas e históricas y que se transmiten a las narrativas digitales.

### **La lectura de la Contrarreforma en *Dishonored***

*Dishonored* es un juego de sigilo desarrollado por Arkane Studios y publicado por Bethesda Softworks. Fue dirigido por Harvey Smith y fue ampliamente recibido y hasta premiado. Posee la poética de diversas formas de jugar. La trama depende en gran medida del modo con que el jugador se mueve en la ficticia ciudad de Dunwall. El protagonista de la historia es Corvo Attano. Es un miembro especial de la guardia de élite de la emperatriz, a quien matan en un complot y secuestran a su hija culpando a este personaje, con lo que comienza la historia por recuperar su honor. La industrialización del mundo representado es un entrelazamiento de la caza de ballenas y la tecnología eléctrica. El juego se divide en misiones con objetivos subalternos donde la principal diferencia radica entre ser una sombra asesina o ingeniosa. A través de las muertes en el juego se puede hundir la realidad en una plaga o restituir la estabilidad social. A lo largo de la historia uno decide si enfrentarse a policías, religiosos, pobladores, pandilleros e incluso brujas.

---

El forastero es un personaje enigmático en el que se centra la atención de esta parte del análisis. Él es la voz que guía el juego, que cuestiona, que da poderes y habilidades y a quien la población del videojuego reza. Tiene una marca que imprime en el protagonista del juego y que se encontrará en diversos personajes. Se le encuentra en un plano denominado *Vacío* y da poderes de teletransportación vectorial, invocación de ratas, posesión de cuerpo, entre otros. Al acabar un tutorial sobre la magia afirma que “El uso que des a lo que te ofrezco depende de ti, así como dependió de quienes te precedieron” (§ 2). Así como él lo confirma desde un inicio todos los personajes están relacionados con esta misteriosa presencia. Daud, el asesino de la emperatriz, los hermanos Pendleton, políticos corruptos, Sokolov, genio científico, Lord Regente, quien planeó el complot y dirige la ciudad, y hasta la vagabunda doña Andrajos llevan su marca. Tal como se le presenta él es origen y causa, efecto y finalidad de todo lo que ocurre, aunque sólo sea un observador. Se trata de un diablo/dios que confunde los opuestos otorgando poder. Este personaje es de algún modo la voz del mundo representado, donde se inscribe una crítica al imperio británico.

La peste negra, la revolución industrial, el sectarismo eclesiástico y el terror de estado son una síntesis de siglos representada en la simulación de un espacio. En *Dishonored* no se juega a la representación de todos estos procesos históricos sino que se trata de fundir todo eso en un eterno simbólico. Este periodo histórico es estudiado por Heinrich Lutz en su libro *Reforma y Contrarreforma, Europa en 1520 y 1648* (2009). Ahí se señala que “Para valorar los posteriores desarrollos económicos específicamente centroeuropeos y su conexión causal con el giro particularista de la constitución imperial, resulta importante referirse a 1648”, (89). La Paz de Westfalia calmó la política exterior de los imperios, pero al interior la población estaba ampliamente dañada por plagas, la persecución de brujería y la hambruna. *Dishonored* entrelaza todo este periodo con las posteriores revolución industrial y época victoriana en Inglaterra. No se trata de un juego histórico pues no se juega a desarrollar o vencer el anglicanismo o el imperio británico. Sin embargo, el mundo simulado es una crítica por medio del espacio representado. En un personaje enigmático como el Forastero se opone un imperialismo que es común a la Reforma y la Contrarreforma a la vez.

¿En quién recaen las culpas del imperio en *Dishonored*? Lo agonal lleva a través de la sociedad de Dunwall en una competencia en donde siempre hay un camino no letal. ¿Es la institución monárquica corrupta por la ambición que desata un poder absoluto, los sacrificios en nombre de avances científicos, un pleito religioso entre monjes y brujas, o es la culpa de este Forastero que como dios/demonio da poderes para que todo ese mundo sea posible? Estos poderes son también las lúdicas narrativas, y donde se inscribe una crítica a la idea de imperio. “La reforma católica desemboca en la Contrarreforma, en el sentido de la utilización de las ‘fuerzas religiosas y los medios de poder ya existentes para hacer frente a la innovación’ (H. Jedin)” (Lutz 55). Entonces la Contrarreforma española es una respuesta al anglicanismo industrial renovando la idea de imperio. Pero ese eterno simbólico que es el espacio en *Dishonored* cuestiona esta oposición

---

histórica agonalmente, pues dependiendo del esfuerzo del jugador se puede mejorar o no la situación del universo ficticio, pero la crítica en cualquier desenlace es clara. En el mundo del juego el imperio crece con base a la industria ballenera, pues la fuente principal de grasa es una especie de crítica petrolera. Recorrer la ciudad de Dunwall es un reconocimiento de lo que jugar con fuerzas que se desconocen provoca. En el juego no hay un solo gato y abundan las ratas. La ofensa a los mares a través de la caza indiscriminada de ballenas y la polución fabril llevan a la putrefacción del agua, así como la repartición inequitativa de la riqueza divide a la población al grado de crear una clase alta resguardada tras la tecnología y otra clase de enfermos infecciosos.

Se tiene un mundo donde las máquinas productoras son los sujetos del discurso proletariado donde los cuerpos humanos son objetos reemplazables. Esto recuerda a la Rusia zarista en que se levantó la revolución bolchevique. La Contrarreforma auguraba un mundo así. A lo mejor porque el imperio español tenía la experiencia de lo que provocó en sus virreinos. Lo interesante es que el videojuego comparte esta crítica al imperio. *Dishonored* comparte la crítica de Lenin que aseguraba que la industria no superaría históricamente al imperialismo. En la vida real la restitución del imperio no excluía la continuidad de la muerte. Sin embargo, el juego, a través de sus representaciones, atrae un torrente de conocimientos históricos y filosóficos. Tal atracción por el saber pone valores en juego en medio de las lúdicas y la destreza para sortear desafíos. El *forastero* es un personaje extranjero, con el poder en sus manos para transformar el mundo en miseria a través de un pacto mercantil, y lleva al punto de contacto conceptual con el siguiente juego en el análisis.

### **La bestia anda suelta, vigilantismo en Brasil a través de *Max Payne 3***

La historia de Max Payne es la de un detective inmerso en la violencia y el alcoholismo. Es la tercera entrega de una saga de historias de corte policiaco. En el primer videojuego es un agente de la D.E.A. que su familia es asesinada por adictos a una droga sintética. En el segundo, como investigador se ve enredado en una disputa de mafias rusas. En la tercera parte, distribuida por Rockstar Games en 2012, el protagonista sirve de guardaespaldas junto con Raul Passos a la familia Branco, acaudalados brasileños. Una narrativa de secuestros, armas, analgésicos y tráfico ilegal envuelve al jugador. La traición forma parte fundamental de las vueltas de tuerca en este relato, propio de una novela negra. No se sabe para quién se trabaja hasta muy avanzado el juego. Los lazos internos entre los personajes van revelando lados y aristas de la sociedad representada como en los juegos anteriores. No es sólo la denuncia de un gobierno corrupto sino mostrar la degradación social que conlleva la corrupción. El juego tuvo una recepción muy especial al incluir en una producción de gran magnitud un escenario latinoamericano.

*Max Payne 3* es una crítica al paramilitarismo en Latinoamérica y los nexos de corrupción con los gobiernos locales. La propuesta es interesante y explora una temática difícil. El tráfico ilegal de órganos sobresale entre los problemas de armas y drogas en las favelas brasileñas. En *Max Payne 3* un autosequestro para el financiamiento de estos fines termina revelando toda una

---

red de ilegalidad. El tema no es nuevo, “El temor al rapto de personas, preferentemente niños o doncellas, para fines perversos es algo muy arraigado en todas las culturas (...), en todas las mitologías, desde las sagas escandinavas a los ogros o criaturas similares, pasando por las leyendas precolombinas”, (Matesanz 1994). Pero no por eso deja de ser una realidad dolorosa en la que año con año sufren muchas familias. El texto del nefrólogo español alude a un problema postcolonial, de países desarrollados explotando la idea del subdesarrollo, detrás de una red global que se esconde entre rumores y ficciones, y también en vacíos legales. Sin embargo, el rol de Estados Unidos tiene un grave problema de representación. No es en vano, jugar al vigilante solitario le exime de responsabilidades al país norteamericano en el nivel de las representaciones. Así funciona la propaganda.

Criticar el tráfico de órganos desde un país que también los compra es una posición muy cómoda para los desarrolladores. El tráfico siempre conlleva dos canales. El rol de Max Payne en el videojuego es casi mesiánico. Esto puede quedar más claro con una comparación a una famosa película brasileña. Cuando en *Ciudad de dios* le dicen a Daditos “Exu-la-bestia es la luz que te guía, que te trajo aquí, ¿para qué quedarte en la Ciudad de Dios, donde Dios te ha olvidado?” (44.40-7), lo convierten en Zé Pequeno. A pesar de la referencia yoruba africana, en la película este personaje tiene más la caracterización de un brujo occidental. Además de ser un problema de discursos entre culturas, también es un problema social pues crear a un demonio significa crear la necesidad de salvarlo. Y esto adquiere una significación mesiánica en *Max Payne 3* en lo que aparentemente es sólo un *easter egg*. Si durante el juego uno se queda viendo los comerciales televisivos, se puede ver una telenovela donde nace un bebé diabólico. Esta figuración de un mundo otro, latinoamericano, como condenado, y que necesita ser bendecido, es una construcción que reproduce *colonialidad*. Representar los efectos de los problemas sin atender las causas, no genera sujetos de conocimiento sino objetos de un discurso. El mesianismo de *Max Payne* entonces se refleja en estas identidades condenadas, no propias.

Las milicias brasileñas y las AUC (Autodefensas Unidas en Colombia) tienen muchas cosas en común. Una de ellas es que el paramilitarismo no ha acabado con el problema del narcotráfico, se lo ha apropiado. Otra de ellas es que lucran con la muerte de sus poblaciones rindiendo la plusvalía de cadáveres a intereses de industrias armamentísticas extranjeras. No son pocos los autores que comparan a los paramilitares como una versión de élite de un linchamiento. En un artículo de El País dice que “En Estados Unidos, los *vigilantes* (con la palabra española: apareció hace siglo y medio en el Sur para perseguir negros y abolicionistas, y la empleó precisamente William Lynch) dan origen a la nueva idea del *vigilantismo*, o filosofía de esta actitud.” Max Payne es el símbolo perfecto del vigilante. Es el encargado de llevar la ley y el orden. El problema radica en que el desorden se origina en políticas de exclusión. Y en que son la otra cara de la moneda en el tráfico de armas, drogas y vidas humanas. Estados Unidos en su rol de *world police* se vuelve el *world criminal*.

*Breaking Bad* es otro producto mediático donde el águila calva debe apoderarse de los medios de producción del narcotráfico. Sí, es una tragedia y Walter White falla. Sin embargo,

---

el sistema que postula la serie es aquel organizado por la D.E.A. con origen en la dictadura de Pinochet. El propósito del texto no es denunciar otra vez el *Legado de cenizas* (Weiner 2007), sino hallar su dimensión en el ámbito de los videojuegos. Y en Max Payne 3 se refleja el vigilantismo estadounidense en Latinoamérica como una heredad colonizante. Si bien también es colonizante culpar al colonizador de todos los problemas no se puede obviar la imposición de este tipo de lecturas. Estados Unidos no inventó la intervención política. El problema va más atrás en el tiempo y no es el único. Sin embargo, el vigilantismo, pretender ser el ojo en el cielo que lleve civilización a lugares bárbaros, es una enfermedad hereditaria en la genética de los imperios. Ambos juegos coinciden en el borde del brujo mercader de poderes, el imperio como el tráfico de armas, y se llega al punto donde tal práctica se puede identificar como un padecimiento. *Resident Evil* conceptualiza este problema en términos virales, y en la propia residencia imperial.

### **Apocalipsis zombie o las revelaciones según Ada Wong en *Resident Evil 6***

*Resident Evil 6* es una interesante culminación que vincula las últimas generaciones de consolas. El primer capítulo de esta historia se publicó en 1996 por CAPCOM. El sentido que genera esta entrega arrastra significados desde una amplia gama transmediática pero, en especial, en el género de los videojuegos. Originalmente llamada *Biohazard* en Japón esta saga es uno de los contenidos más prolíferos en la corta historia de los videojuegos. La página de internet *Vandal* cuenta un total de sesenta y siete títulos en esta franquicia desde sus inicios. Los primeros tres juegos parten de un evento nuclear en Raccoon City, tratando de explicar por qué Estados Unidos bombardearía nuclearmente su propio territorio. La razón es el brote de un virus que convierte a la población en seres inconscientes dispuestos a una violencia irracional. Miembros de la policía se involucran con un equipo de seguridad especial llamado S.T.A.R.S. abriéndose paso entre zombies. A lo largo de los juegos se descubre el origen de la infección vinculando al líder de esta misma organización, Albert Wesker, a beneficio de una farmacéutica de nombre *Umbrella*.

Ya desde su primera aparición en la segunda entrega Ada Wong ha sido un personaje enigmático. Suponiéndose que muere sorprende verla en la cuarta parte de la saga. Su historia, desbloqueable al finalizar una vez la partida, se vuelve una extensión que aclara los hechos. Este cuarto juego, ubicado en España, comienza la idea de diferentes infecciones a lo largo del planeta y Ada juega un papel doble al ayudar a Leon en su misión de rescatar a la hija del presidente y a obtener el virus para la empresa farmacéutica que se creía desaparecida. En la escena final, Sadler, el villano dice “El agente norteamericano que salva el día es un cliché que sólo pasa en sus propias películas” (§ 5.4). Burlándose de este cliché se hace una crítica que sólo se entiende desde las partes en que se juega con Ada. Pues mientras el agente ingenuo salva el mundo, la empresa farmacéutica *Umbrella* aprovecha la expedición para hacerse con muestras de nuevos patógenos. Esto vuelve a ocurrir en el quinto episodio, sólo que en África. Por lo que el “horror de la vida real de la armamentística biológica ha sido la fuerza dirigente de la franquicia de *Resident Evil* desde su

---

nacimiento” (Pell Jones 16). En ese sentido la narrativa se vuelve una crítica a la experimentación médica y a la explotación farmacéutica que concentra el poder en armamento biológico. Y el papel de Ada Wong es fundamental para entender esta crítica fuera del vigilantismo a lo Max Payne. Porque si uno sólo juega con personajes como Leon o Chris, el mesianismo y las narrativas del salvador blanco inundan el videojuego. El papel de Ada no es sólo el del agente secreto, sino el vector de los secretos.

En *Resident Evil 6* la obediencia de Leon se quiebra y es el inicio del juego. El primer zombie que hay que matar es el del presidente de los Estados Unidos. De nueva cuenta, Ada juega un papel revelador en la historia, pues tres diferentes líneas de juego la acusan de llevar a todo el mundo la infección de un nuevo virus elaborado a partir de todos los anteriores. Las múltiples historias que se cruzan en puntos permiten una jugabilidad que no había tenido ninguna otra entrega y da acceso a distintos finales no por las decisiones del jugador sino de acuerdo a diferentes tramas. El slogan del videojuego era “Chaos goes global”, y refiere a las múltiples localidades en que la historia toma su trama. Estados Unidos, Europa del Este, China, son algunos de los lugares recurrentes. Ada escapa de una cápsula submarina en medio del océano y debe ir por todos los lugares. Un clon suyo está siendo usado para dirigir una infección a escala global. Aunque Wesker no aparezca en esta historia se escala el origen de *Umbrella* desde un programa farmacéutico ilegal del gobierno estadounidense a la locura de una familia aislada, tal como ya se había planteado en el antártico con *Code Veronica* (2001) y coincidiendo con la crítica marxista-leninista a la burguesía.

Jugar con Ada Wong en *Resident Evil 6* no sólo aclara la trama. Además, limpia su nombre. Pero, más importante que eso, le da un sentido a la infección en una clara referencia a la globalización. Ada siempre escribe sobre el borrador del agente norteamericano salvando al mundo y su papel como agente secreto es extender la lectura del videojuego, para quien esté dispuesto a jugar más horas, de ahí lo agonal de su personaje. Al final del juego, al destruir la base de información de *Umbrella*, ella dice “We’re beyond humanity” (§ 4.5.5) mientras lanza una ráfaga de ametralladora. Esta escena no es sólo su venganza por usurpar su cuerpo y su genética. Es la toma de posición de una larguísima saga respecto al discurso de enfermedad y la industria farmacéutica dimensionado a la ingeniería biológica y los alcances de la tecnología en el mundo globalizado. El no poderse colocar en la posición de humanidad es el reconocimiento de la enfermedad. Habla no sólo por el imperio estadounidense sino por la globalidad imperial. Su enunciado es el padecimiento del caos.

Sin los modos de juego desbloqueables de Ada Wong *Resident Evil* tendría el mismo problema que *Max Payne*. Ella es el reconocimiento de la enfermedad imperial, del empalme de las figuras virus e imperio. Porque si el juego sólo fueran las historias de Chris Redfield o Leon Scott Kennedy se tendría la misma lectura del vigilante. Sería sólo propaganda imperialista quejándose de problemas reales como el paramilitarismo, la industria armamentística o los excesos de la industria farmacéutica causados por los mismos gobiernos que representan. Pero jugar con Ada Wong es escribir sobre el borrador del salvador del mundo. Ella es la crítica a la democracia estadounidense siendo devorada

---

---

por monopolios. Una ingeniería genética que descompone con los compuestos que produce, una experimentación que se traduce en dominación, son las figuras que el videojuego presenta. Pero la globalidad de la sexta entrega plantea un problema mayor, y es el imperialismo transnacional. O, incluso, el imperialismo intranacional presente ya sea en hecho o en potencia, en los pueblos del mundo. Ahí es donde el concepto de imperio tiene la resonancia de un virus global. No se presenta el apocalipsis zombie como el fin del mundo por un colapso de la humanidad. Más bien, como las revelaciones de las consecuencias últimas de la idea del imperio desplegándose a lo largo del tiempo.

### Conclusiones

El presente análisis demuestra una crítica a la idea de imperio en términos leninistas a través de tres videojuegos. De una industria ballenera, a una industria armamentística y terminando con la industria farmacéutica, se genera una conceptualización interesante para la investigación. El análisis a los conceptos de forastero en *Dishonored*, vigilante en *Max Payne 3* y virus en *Resident Evil 6* permiten una interpretación sobre la noción de imperio. Hay empalmes significativos en estas lúdicas digitales que desplazan conceptualmente una figuración imperial. En cada juego hay un personaje-argumento que canaliza los revestimientos de este significado. En tales figuras visibles se inscribe lo inteligible que distingue lo aparente de los entes en la cognición del jugador. Entonces la referencia a la constante histórica en los videojuegos se vuelve perceptible a través de conceptos en forma de personas dramáticas que operan en el mundo posible de cada representación. *Dishonored* presenta el imperio como un poder de carácter mercantil y ajeno como la labor de un forastero. *Max Payne 3* manifiesta el imperio como la estulticia norteamericana y su destructiva influencia en Latinoamérica en su rol de vigilante. *Resident Evil 6* desarrolla el imperialismo norteamericano en la suplantación de monopolios industriales y su capacidad expansiva a través de la globalización como un virus.

El empalme conceptual en los tres videojuegos analizados dirige la idea del imperio. Por un lado, los auges y fracasos imperiales dividen los capítulos en la historia. La caída de Constantinopla en 1453 es un referente para historiadores para marcar el fin de la Edad Media mientras que otros lo sitúan con la invención de América en 1492. Sea el fin del poder otrora romano o el ascenso del colonialismo español, los imperios se presentan como los puntos de la causalidad histórica. Lenin ironizaba la teoría económica diciendo que

Resulta que el reparto territorial del mundo, terminado precisamente en la época del capital financiero y que es la base de lo peculiar de las formas actuales de rivalidad entre los más grandes Estados capitalistas, es compatible con una política no imperialista (p. 56).

Su ironía es una crítica a la esperanza de que las nuevas naciones que surgieron en el siglo XIX destituirían la dominación burguesa colonial. La implantación de una línea de poder sobre un territorio bajo la lectura de rivalidad entre otro poder se presentaba como

---

motor del capitalismo y perpetuación de la dominación colonial estructurando la sociedad de manera similar bajo nuevas formas económicas. El imperio es una figura política que ocurre cuando un sólo poder produce la ruptura de la armonía de la producción y consumo. Esto produce el fenómeno del colonialismo. Para Lenin el problema del nuevo imperialismo ocurría en que ese monopolio del poder se volvía un parásito del estado a través de sistemas financieros transnacionales que, fomentando una supuesta rivalidad, enriquecía a una oligarquía.

Suena extraña la comparación de la teoría anti imperial de Lenin con una serie de videojuegos capitalistas. Pero la atracción de conocimientos generada a partir de los juegos anteriores permite remontar discusiones filosóficas, históricas, sociales y estéticas. Los estudios de videojuegos son válidos tanto como una herramienta metadiscursiva para reescribir propuestas en los videojuegos como para comprobar las dimensiones epistémicas que estos proponen. Lo contrario sería como creer que las formas de pensamiento materialistas no tienen nada que estudiar de las escuelas idealistas o, en otras palabras, una exclusión de las manifestaciones del pensamiento. Sin ser discursos leninistas una lectura crítica de los tres videojuegos analizados comparte con el ideólogo soviético la visión sobre apoderamiento de la industria y su relación con el imperialismo. La manera en que se relacionan los conceptos del forastero, el vigilante y el virus proponen una configuración del imperio como la alienación del cuerpo nacional o una nación enferma. Tal enfermedad se manifiesta como una herencia genética en la genealogía del poder. De creer que alguien puede ser menos, a la justificación de esa jerarquía por la enfermedad, y la falta de reconocimiento de esa enfermedad en el cuerpo propio, hay una crítica al imperialismo estadounidense en su heredad con el británico a través de *Dishonored*, en sus prácticas de cooperación Norte-Sur por medio de *Max Payne 3* y en el dibujo de sí mismo y la globalidad con *Resident Evil 6*. La filosofía, o el conocimiento atraído, en estos videojuegos cancela ese delirio platónico de una clase natural de dirigentes que se encontraría en los filósofos, y revitaliza la idea democrática de gobierno. Democracia se pretende clásicamente como el gobierno del pueblo, pero también significa el gobierno de cualquiera, y no de una clase exclusiva, de una nacionalidad, de un poder adquisitivo, de una esencia perpetua o de un gen replicante. En pocas palabras, la democracia es un canto a la diversidad en las políticas públicas, como los videojuegos son un canto a la diversidad en las formas de narrar. Ya que los desarrolladores de estas entregas tienen una realidad muy distinta a la del héroe de la revolución bolchevique, pero todos coinciden en que cualquier monopolio, en cuanto se le permita, canibalizará al Estado.

---

---

## Referencias

- Anónimo. *El vigilantismo*. Periódico *El País*: España, edición impresa del 17 de febrero de 1985.
- Aristófanes. *Las nubes*. 423 A. C. <https://www.cch.unam.mx/bibliotecadigital/libros/Aristofanes/Las%20nubes.pdf> último acceso en 10 de febrero de 2019.
- Higginbotham, William. *Tennis for two*. Estados Unidos 1958.
- Katouh, Hiroki. *Resident Evil: Code Veronica*. CAPCOM: Japón 2000.
- Lenin, Vladimir. *El imperialismo, fase superior del capitalismo*. Fundación Federico Engels: España 1975 [https://www.fundacionfedericoengels.net/images/PDF/lenin\\_imperialismo.pdf](https://www.fundacionfedericoengels.net/images/PDF/lenin_imperialismo.pdf) último acceso en 10 de febrero 2019.
- Lenin, Vladimir. *Materialismo y empirio-criticismo*. Ed. Akal: España 1909 <https://www.marxists.org/espanol/lenin/obras/1908/mye/index.htm> último acceso en 10 de febrero 2019.
- Lutz, Heinrich. *Reforma y Contrarreforma, Europa en 1520 y 1648*. Alianza Editorial: Madrid 2009. Traducción de Antonio Saez-Arance.
- Houser, Dan. *Max Payne 3*. Rockstar Vancouver: Canadá 2012.
- Matesanz, R. *Tráfico de órganos: hechos, ficciones y rumores*. Revista Nefrología: España 2017 (1994) <https://www.revistanefrologia.com> último acceso en 10 de febrero 2019.
- Meirelles, Fernando y Lunda, Kátia. *Ciudad de Dios*. Brasil 2002.
- Mikami, Shinji. *Resident Evil 4*. CAPCOM: Japón 2005.
- Pell Jones, Tanya Carinae “From Necromancy to the Necrotrophic: Resident Evil’s Influence on the Zombie Origin Shift from Supernatural to Science” en *Unraveling Resident Evil. Essays on the Complex Universe of the Games and Films*. McFarland & Company, Inc: North Carolina 2014.
- Platón. *Diálogos IV La República*. Editorial Gredos: Madrid 1988. Traducción por Conrado Eggers Lan.
- Sasaki, Eiichiro. *Resident Evil 6*. CAPCOM: Japón 2012.
- Schopenhauer, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. Alemania 1818. Traducción de Pilar López de Santa María.
- Scolari, Carlos A. *Homo videoludens 2.0, de Pac-Man a la gamificación*. Colección Transmedia XXI: Universidad de Barcelona 2013.
- Smith, Harvey. *Dishonored*. Arkante Studios: Francia 2012.
- Weiner, Tim. *Legado de cenizas: historia de la CIA*. DEBATE: Barcelona 2008.

---

---

**Crónica de una topomorfogénesis forjada desde Minecraft**  
**Chronicle of a topomorphogenesis forged from Minecraft**

**Abiel Treviño Aldape**

*Universidad Autónoma de Nuevo León. Facultad de Arquitectura*

[abiel.trevinoal@uanl.edu.mx](mailto:abiel.trevinoal@uanl.edu.mx)

Artículo recibido: 30/07/2023

Artículo aceptado: 10/11/2023

**Resumen:** Se describe la implementación del Minecraft como herramienta de apoyo al diseño urbano, refiriendo las experiencias y aprendizaje obtenido mediante el pilotaje realizado en el semestre febrero – junio del 2023, en la Unidad de Aprendizaje *Taller de Proyecto Urbano II*, en la Facultad de Arquitectura de la UANL. Al finalizar el semestre se levantó un cuestionario con los alumnos que participaron en el proyecto, para conocer de viva voz su punto de vista sobre este abordaje no convencional en la rehabilitación de un sector de la ciudad. Fue una experiencia enriquecedora, pues se potencia el trabajo colaborativo basado en el aprendizaje STEM, y permite cierta libertad al momento de desarrollar propuestas de rediseño urbano, que con software mucho más técnico no sería posible explorar, potenciando así la creatividad de los alumnos al utilizar una plataforma con matices lúdicos.

**Palabras clave:** Topomorfogénesis virtual; Minecraft; Trabajo colaborativo; Estrategias.

**Abstract:** The implementation of Minecraft is described as a supporting tool for urban design, referring to the experiences and learning obtained through the piloting carried out during the February - June 2023 semester, in the Learning Unit *Urban Project Workshop II*, at the Faculty of Architecture of the UANL. At the end of the semester, a questionnaire was applied to the students who participated in the project, to hear their point of view on this unconventional approach in the rehabilitation of a sector of the city. It was an enriching experience, since collaborative work based on STEM learning is promoted, and it allows some freedom when developing urban redesign proposals, which with much more technical software would not be possible to explore, thus enhancing the students' creativity when using a platform with playful nuances.

**Keywords:** Virtual topomorphogenesis; Minecraft; Collaborative work; Strategies.

### **Introduciéndonos en la curva de aprendizaje**

Durante la reciente pandemia de SARS-CoV-2, el que esto escribe tuvo la oportunidad de tomar un curso en línea ofrecido por Microsoft y la UANL, un Workshop denominado “Implementa Minecraft en tu aula”, compuesto por 5 *webinars* sincrónicos utilizando la versión *Minecraft Education Edition*, para adentrarse en el software que los no versados tradicionalmente reconocíamos llanamente como un juego en línea, y que desde hace algún tiempo es utilizado como una herramienta educacional enfocada al aprendizaje STEM (Science, Technology, Engineering y Math's, por sus siglas en inglés).

Se da el crédito a la Fundación Nacional para la Ciencia en Estados Unidos (NFS), de haber propuesto la estrategia STEM como plataforma desde la cual promover la investigación científica y tecnológica en EEUU durante la década de 1990. Posteriormente evoluciona al combinar disciplinas antes desvinculadas, como la incorporación de las artes a la ingeniería, la tecnología

---

y en general a la ciencia, para potenciar habilidades y competencias individuales de manera interdisciplinaria, planteando un aprendizaje integral y articulado de manera teórico-práctica, ahora llamado STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts y Math's) (Santillán-Aguirre et al, 2020).

El Minecraft que potencia la metodología STEAM, resulta una interesante plataforma de trabajo colaborativo, donde se construyen *mundos* a partir de cero, contando con una sugestiva paleta de materiales, disponibles en módulos tridimensionales de 1x1x1 (puede asumirse la equivalencia de una unidad igual a un metro).

Durante el semestre febrero-junio 2023 se implementó en el grupo 023 de *Taller de Proyecto Urbano II*, de la carrera de Arquitectura de la UANL, un plan piloto para utilizar Minecraft como herramienta de diseño urbano<sup>1 y 2</sup>, y resolver el proyecto referente a la rehabilitación de la Av. Vasconcelos, en el municipio de San Pedro Garza García, Nuevo León; un grupo conformado por diez alumnos de licenciatura, que a partir del trabajo académico desarrollado permitió documentar el proceso artístico-técnico-colaborativo que da sustento al presente artículo.

Durante el aprendizaje a prueba-y-error utilizando la versión *educacional*, nos topamos con la fuerte restricción que *yo*, como dueño o propietario del *mundo* que sirve de plataforma para el trabajo colaborativo, debía estar conectado para que los diez alumnos pudieran acceder a este; implicando que sólo durante las cuatro horas clase (de 50 minutos cada una) por semana que están asignadas a esta Unidad de Aprendizaje (U.A.) hubiera avance con la que denominamos *maqueta virtual*...

Además, al estar en un campus universitario, la señal de internet no necesariamente se mantiene estable, aunado a la existencia de filtros informáticos que bloquean contenidos no académicos, como los juegos (el Minecraft educacional podría utilizarse para fines lúdicos), por lo que resultó sumamente complejo conectarse de manera adecuada ya que no dejaba entrar a los alumnos, o los sacaba de la plataforma al pasar cierto tiempo. La solución administrativa de los encargados de conectividad fue, ubicar un "*router esclavo*" con una IP no universitaria para evitar los bloqueos académicos por los *firewalls* preestablecidos.

Salvados los obstáculos, optamos por destinar tiempo específico durante los fines de semana para aventajar trabajo extra aula como lo requiere cualquier U.A., pero los resultados no fueron del todo óptimos, pues no todos se conectaban para avanzar. Lo siguiente fue dejar día y noche conectada una laptop con la sesión abierta, pensando que con esto solventaríamos los múltiples inconvenientes... ¡Tampoco funcionó!, si el programa no detecta actividad, no cerraba de la sesión, pero entraba en una especie de hibernación que no permitía acceso a los demás usuarios.

Así que después de varias semanas de intentos frustrados llegó una solución con la

---

1 Por ser una clase práctica de diseño urbano, no se dedicó tiempo a mostrar el manejo del software. Como parte de la investigación/pilotaje, se buscó también entender los retos del aprendizaje propio y las estrategias para trabajo colaborativo, de una plataforma descrita en la literatura existente como *amigable e intuitiva*.

2 Existen estudios sobre la utilización de Minecraft en áreas disímolas del conocimiento, cfr. Ramírez y Galicia, 2017; Kleber, 2018; Villén de Arribas, 2020; Mondaca et al, 2022.

---

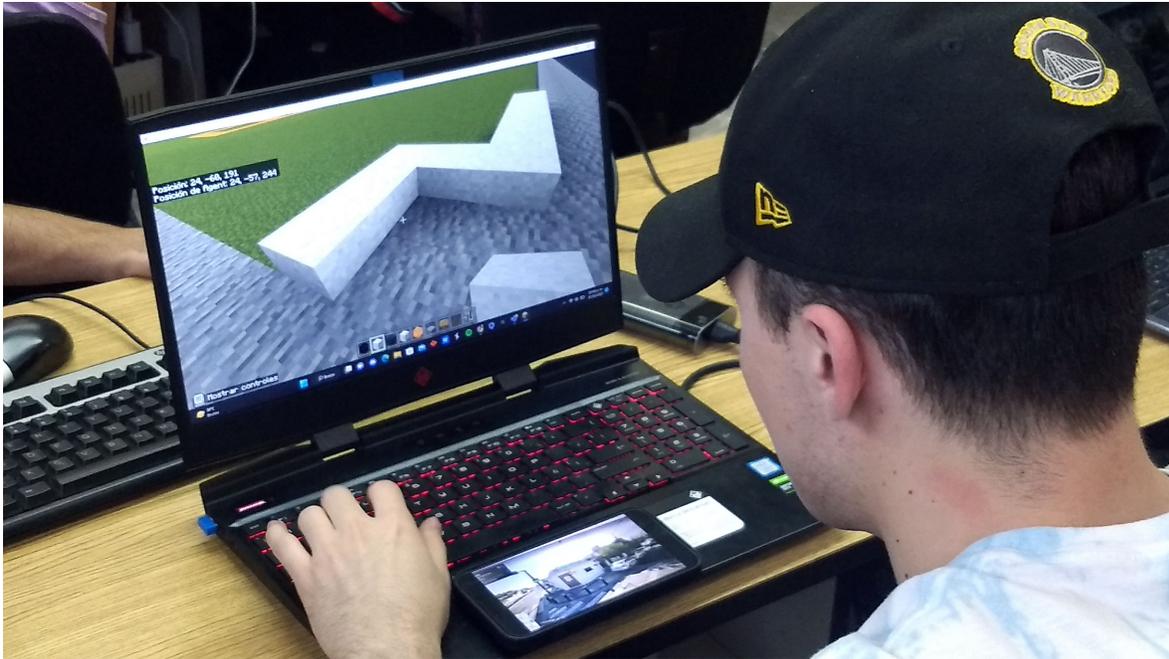
cual se solucionaron todos los anteriores obstáculos, el *Realms*, que es una modalidad de Minecraft en la que se realiza un pago (renta mensual) para que el *mundo* donde se va a trabajar colaborativamente esté anidado en varios servidores, con la bondad que *yo* no debía estar necesariamente conectado para que los demás pudieran tener acceso, sin importar: día de la semana, hora y/o sitio donde conectarse, que cuente obviamente con un ancho de banda adecuado para trabajar en estos demandantes ambientes virtuales (un último inconveniente infranqueable: *Realms* sólo permite la interacción de diez usuarios a la vez por sesión).

### **Narrativa del aprendizaje adquirido**

Regresando a la temática abordada en la U.A., se planteó una intervención en un tramo urbano de unos 500 metros de longitud, lo que ayudó a determinar que cada alumno desarrollara una *manzana* a profundidad y detalladamente. Lo primero fue establecer las estrategias de trabajo, lo esencial requería *delimitar* las diez manzanas aludidas (cinco orientadas al norte y cinco al sur, donde estuviera contenida la Av. Vasconcelos).

Como contexto, un 30% de los alumnos tenían conocimiento previo del Minecraft, a los restantes siete les tomó en promedio una semana saber utilizarlo, mencionando varios que es una plataforma muy *intuitiva* que facilita el autoaprendizaje, aunque hubo dos personas que no se sintieron *capaces del todo* al término del semestre. Mención especial merece el comentario de uno de los estudiantes, quién manifestó que “El proceso para aprenderlo fue sencillo de una a dos sesiones con ayuda de un tutorial de *YouTube* que no me tomó más de 20 minutos para conocer las funciones, ya lo siguiente fue muy interactivo y no existieron problemas al manipular el juego”.

Utilizando como herramienta complementaria el *Google earth* y el *Street View*, que permiten realizar mediciones en sistema métrico-decimal (ver *Imagen 1*), se realizó la compilación correspondiente de manzanas, banquetas y vialidades, para iniciar con el trazo y distribución básica, así como la asignación de cada pieza urbana por alumno, como primera aproximación de trabajo colaborativo, ya que como se mencionó anteriormente, la sesión en *Realms* permite multiusuarios (10-diez máximo) en cada sesión (ver *Imagen 2*).

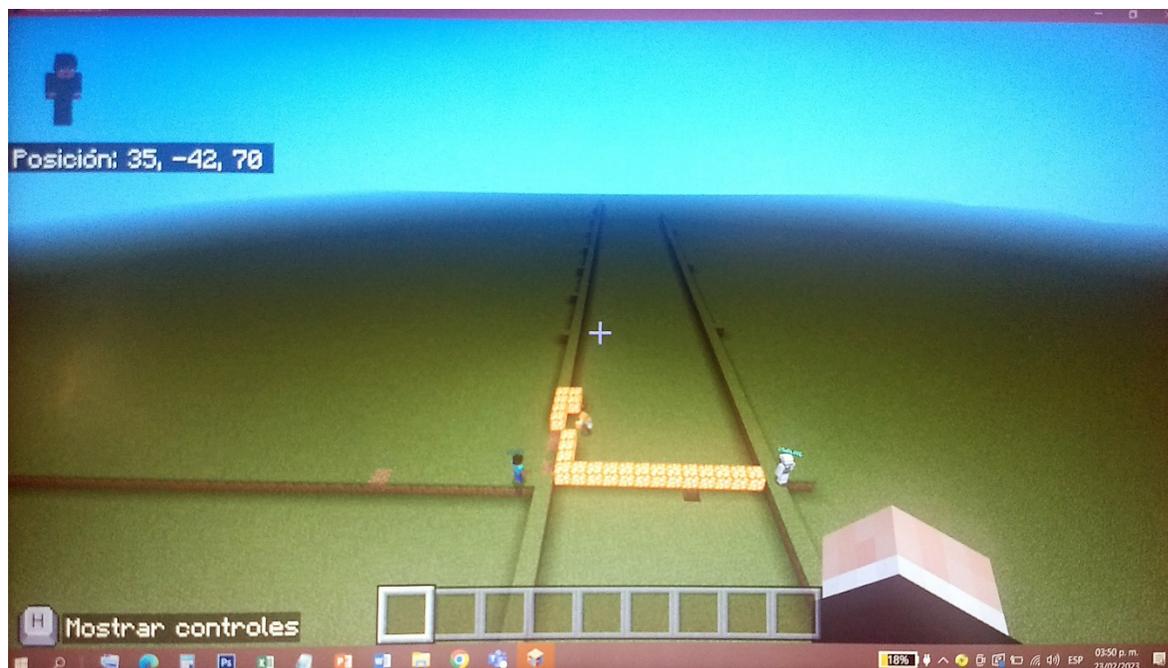


**Imagen 1.** Consulta de medidas en *Street view*. Fuente: Fotografía del autor

Nueve de diez alumnos dimensionaban directamente del *Google earth / Street View*, de entre ellos dos conciliaban entre medir y obtener proporciones *a ojo*, y uno sólo realizó su trozo de maqueta virtual enteramente por aproximaciones *a ojo*, es decir, a proporción.

Una vez delimitadas las manzanas donde se haría posteriormente la propuesta de rehabilitación urbana, cada usuario inició la construcción de los inmuebles existentes, obteniendo así un levantamiento suficientemente detallado de la situación actual de las diez manzanas y del entorno/equipamiento urbano ahí contenido (arbotantes, semáforos, etc.). Cada quien trabajó a su propio ritmo, desarrollando trabajo personal que daría por resultado un proyecto integrador colaborativo a escala urbana.

Entre ellos mismos se consultaban y recomendaban (cuando estaban en el salón de clases, o de manera remota por medios digitales) estrategias y *atajos* para ser más eficientes con el tiempo dedicado a crear el *mundo o maqueta virtual*, decidiendo también de manera colegiada el uso de los materiales constructivos para que la maqueta estuviera lo más apegada a la realidad, por lo que subyacía nuevamente el trabajo colaborativo, elemento fundamental en la planeación urbana.



**Imagen 2.** Confección del plano manzanero. Fuente: Fotografía del autor

La posibilidad para trabajar en diferentes dispositivos la presenta como una herramienta sumamente versátil, pues de los diez universitarios inmersos en este pilotaje, dos utilizaban laptop, uno el celular, uno el Nintendo, uno más la consola de juegos Xbox, y los restantes utilizaban más de un dispositivo: Xbox y PC, Xbox y celular, Xbox y laptop y, Tablet y celular un alumno por cada opción; y el último dominaba laptop, Xbox, celular, Nintendo switch y PC.

En cuanto al tiempo extra-aula dedicado a la U.A., el 10% trabajó una a dos horas adicionales, 40% de tres a cuatro horas y el restante 50% cinco horas o más a la semana. Puede leerse entre líneas, que, gracias al *espíritu* de haber sido diseñado originalmente como un juego en línea, la utilización del Minecraft no se asuma como una tarea académica impuesta y prevalezca el ambiente lúdico de la actividad. Corroboramos esta hipótesis mediante una pregunta abierta del cuestionario, referente a las ventajas de diseñar mediante esta plataforma, donde dos de ellos (un 20%) contestaron que si lo considera ventaja porque “Es más rápido y entretenido utilizar Minecraft” y “Siento que el Minecraft es más fácil de utilizar y está *padre* por qué no sientes que estás haciendo una tarea como tal”.

Respecto a la pregunta: ¿Con cuántos compañeros consideras haber realizado trabajo colaborativo para este proyecto? Las respuestas resultaron disímiles, pues aunque el 20% respondió que con los diez elementos del grupo, hubo un 60% que percibieron empatía colaborativa entre ocho de diez miembros (cabe decir que soy afín a esta percepción), uno (10%) refiere que sólo entre tres a cuatro personas, y la última respuesta, un poco elusiva comentó textualmente al respecto: “Con todas las personas que asistían a las clases, ya que era el momento en el que se proponían ideas y se decidían estrategias”; (solían ir de manera presencial entre cinco a siete alumnos con regularidad).

---

Sobre el cuestionamiento: ¿Te parece que puedas utilizar Minecraft como herramienta de trabajo profesional para proyectos de Diseño Urbano en el futuro? Si o no, y ¿Por qué?, el 100% coincide en que si la utilizarían por ser: una forma nueva y creativa de realizar proyecto urbano; para desarrollar propuestas tridimensionales (3D); una forma accesible de evaluar volumétricamente un proyecto; algo diferente en el mercado; “Si, Minecraft puede funcionar como una herramienta de modelado útil, es una buena opción en momento de querer representar un recorrido más recreativo y quererlo exponer con más precisión. Es una buena opción ya que no requiere una computadora tan avanzada y facilita su ingreso a cualquiera” y “Sí, es una herramienta muy interactiva que no requiere mucha capacidad del equipo y es funcional en varios dispositivos y que es manipulable fácilmente a comparación de otro software, por el lado creativo al ser un juego se presta a intentar proyectos más ambiciosos”, estas dos últimas opiniones citadas de manera literal.

Para toda ventaja hay desventajas, pues a decir de algunos de ellos la antípoda de su uso recae en que “no se pueden mover o cambiar partes específicas del modelo, para modificar una parte, se necesita quitar lo anterior hecho y empezar de cero”, y mucho más restrictiva y limitante, “que al ser bloques de un metro no deja representar más realista pero tampoco es una gran desventaja porque se puede interpretar”. Aún con estas (y quizá más limitaciones no descritas), todos (100% der la muestra) están dispuestos a utilizar el Minecraft como una herramienta con la que “Si se pueden lograr proyectos interesantes a la vez innovadores al ser un juego [porque] en trabajos colaborativos es más útil para generar proyectos con el que todos estén de acuerdo”.

Casi para terminar; a: ¿Cuál consideras que haya sido el aprendizaje que obtuviste en el semestre al utilizar el Minecraft para *Taller de Proyecto Urbano II?*, las respuestas fueron concurrentes entre sí, al expresar que “El trabajo en equipo, y el buscar otras opciones donde puedas realizar un proyecto, me pareció una buena idea el hacer este proyecto en Minecraft [ya que] pudimos proponer de manera más rápida y eficiente, propuestas que pueden mejorar el bienestar social en la calle que manejamos este semestre” e igualmente interesante esta percepción: “Te ayuda mucho a la creatividad ya que no hay límite de recursos”.

Como colofón, se pidió expresar algo que no estuviera en el cuestionario, hubo sólo un par de comentarios, el más representativo de lo que se ha analizado aquí, se refiere a que “Esperemos que esta clase “piloto” pueda ser útil para que los de semestres más abajo puedan tener la oportunidad de usar algo diferente y entretenido como lo es Minecraft”.

### **Sobre la topomorfogénesis virtual**

La Av. Vasconcelos es una arteria que prácticamente cruza de levante a occidente el municipio de San Pedro Garza García, y hacia su extremo poniente, de la colonia Del Valle hacia el Casco municipal antiguo, toma una preponderancia como corredor comercial de alto impacto. Es una zona algo avejentada, por lo que el alcalde ha remodelado tramos de dicha avenida, y se solicitó a la Facultad

de Arquitectura incluir la regeneración de un tramo como tema las U.A. referentes a diseño urbano.

Al proponer la estrategia de abordar dicha propuesta conceptual mediante el uso del Minecraft, hubo empatía de la mayoría de los inscritos al curso para realizar la prueba piloto que referíamos al inicio de este artículo.

Mencionaré el nombre de tres de los alumnos que fungieron como bastión de la decena de integrantes: Sofía Dalai, quien tomó la batuta al inicio del proyecto, liderando y coordinando las estrategias para realizar el plano manzanero base, fundamental para repartir la zona con el resto del grupo, y en materia proyectual, a Alexis Uriel y a Oswaldo, que fundamentaron la intervención a realizar en el espacio público e incluso realizaron por interés personal, un *mundo alterno* donde modelaban los elementos de la propuesta urbana antes de implementarla en el *mundo oficial* de la U.A.

Como estrategia, se realizó la maqueta virtual, que fue guardada como un archivo electrónico de la *situación actual* encontrada, y de ahí se copió dicho archivo, al que se le hicieron las modificaciones que se convirtieron en la *propuesta conceptual urbana*, es decir, la aludida topomorfogénesis<sup>3</sup>, ya que en un lugar (*topo*) virtual, se construyó desde cero un trozo de ciudad para estudiarlo y rehabilitarlo. En la *Imagen 3*, puede apreciarse este proceso: la vista original en Google earth (izquierda), la maqueta virtual en Minecraft vista en planta (vista cenital) (al centro), y la propuesta proyectual también en Realms (derecha).

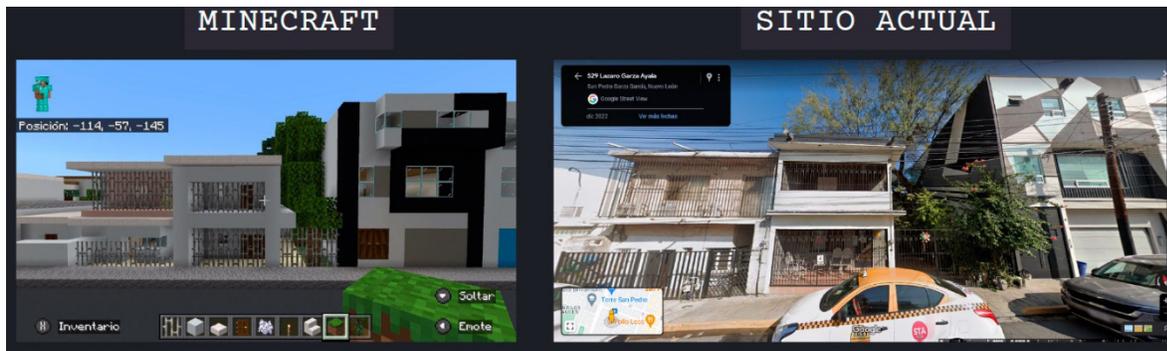


**Imagen 3.** Comparativa entre realidad y topomorfogénesis virtual. Fuente: Imágenes por Diego A. Barrera A.

La presentación en alzado, o fachadas principales es una posibilidad para apreciar la imagen urbana, contando también con el apoyo del *Street view* para obtener las vistas digitales, y su respectiva comparativa en la reinterpretación que hacen los alumnos con las restricciones geométricas

3 La *topomorfogénesis* es un *neologismo* con el cual empiezo a cultivar una nueva línea de investigación personal (denominada: *Psicogeografía e imaginarios topomorfológicos*), fundamentada a grandes rasgos desde el entendimiento de cómo elementos físico, así como imaginarios y culturales suscitan el nacimiento de un espacio urbano habitable, de cómo este se desarrolla y mantiene, o en su defecto, de por qué fracasa; así como la determinación los componentes que pueden darle carisma o total antipatía a sus habitantes, en miras de tratar de *leer* el tipo de impronta que apalanque o demerite al sitio donde está inserto.

ofrecidas por el Minecraft (restricción = cubos de 1 x 1 x 1 metros por lado) (ver *Imagen 4*).



**Imagen 4.** Reinterpretación de la realidad mediante Minecraft. Fuente: Imágenes por César D. Rangel H.

Una alumna presenta un compendio de análisis, situación actual y propuesta en una lámina que resulta muy atractiva visualmente (ver *Imagen 5*), en estos ejercicios regresamos al destacar el trabajo individual, una vez finalizada la propuesta colegiada de los diez participantes del tramo a intervenir.



**Imgen 5.** Análisis y propuesta conceptual. Fuente: Imagen por Devvye M. Escobedo E.

Finalmente, una imagen en perspectiva de la intervención principal propuesta (ver *Imagen 6*), un parque lineal en un segundo piso, sobre la Av. Vasconcelos. Los coches seguirán desplazándose por la calle existente y readecuada, y los peatones ganan espacio en un *paseo*

*elevado* que incorpora espacio público, locales comerciales y vegetación, con la accesibilidad universal integrada, al contar con escaleras y elevadores públicos (sí, suena arriesgado, pero estamos hablando de un proyecto en el municipio más rico de Latinoamérica, y utilizando una plataforma lúdica como Minecraft), una propuesta *sui generis* para un municipio *sui generis*. Sobre lo lúdico, Trachana (2012) nos recuerda que “el juego se ubica como génesis y desarrollo de la cultura” y describe un largo listado de ciudades creadas de esta manera, desde los asentamientos clásicos griegos y romanos, donde no podían faltar los espacios de ocio y convivencia lúdica, pasando por los evocadores laberintos renacentistas que tienen su culmen en la intrincada configuración de los jardines neoclásicos de Versalles, llegando hasta los parques emblemáticos cargados de alto contenido lúdico como el mítico Coney Island en Nueva York (p. 424 y ss.).

## INTERVENCIONES



**Imagen 6.** Propuesta de regeneración urbana en Av. Vasconcelos. Fuente: Imagen por Sofía D. Bretón C.

## Conclusiones

Mediante la confección de *maquetas virtuales* como coadyuvante de la planeación urbana, pueden lograrse exploraciones experimentales-académicas que posibiliten nuevas aportaciones disciplinares. La metodología STEAM suscita y potencia el cruce entre arte y ciencia, y el Minecraft que sin duda se cimienta en esta estrategia educativa irrumpe al universo de la arquitectura y el urbanismo como una potente herramienta de trabajo colaborativo que además excita la creatividad y el desarrollo lúdico colectivo, lo que da como resultado que pudimos desvelar en esta prueba piloto, de propuestas mucho más desinhibidas y atrevidas, hablando en términos conceptuales y proyectuales.

---

---

Además, la versatilidad para trabajar desde diferentes dispositivos como computadoras, celulares o consolas de juego presenta una fuerte ventaja sobre otros sistemas de trabajo, para el desarrollo de propuestas tridimensionales y de recorridos virtuales que complementen la práctica del diseño urbano.

Durante el pilotaje desarrollado en el pasado semestre académico, pudo constatarse el potencial que representa esta plataforma intuitiva y de sencillo autoaprendizaje, abriendo el espectro herramental con el que los nuevos profesionistas podrán marcarán sus propias diferencias competitivas significativas, al considerarla entre ellos mismos como una *herramienta de modelado útil* que permite la creación y el manejo de volúmenes conceptuales complejos que luego podrán [re]trabajarse y afinarse con otros softwares más técnicos.

Como primer acercamiento a un proyecto de escala urbana que suele ser demandante en el binomio *tiempo-trabajo*, trascendió en un eficiente manejo del tiempo, y los avances a pasos agigantados de los alumnos sin duda ni menoscabo están firmemente vinculados a la ya mencionada actividad lúdica, desvelándose y haciéndose patente que hay una especie de *descarga emocional* que ayudó a producir más allá del cien por ciento que normalmente estamos dispuestos a dar, así como el impulso inercial para ser más innovadores.

---

**Referencias**

- Mondaca Fernández, Fernando; Jiménez Lira, Carolina; Ordoñez Bencomo, Edgar Francisco; Figueroa Rubio, Roció Janet (2022). *Presencia Social en ambientes virtuales universitarios a través de videojuegos: caso Minecraft*. En Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física, Vol. 1, N° 3. Chihuahua: Facultad de Ciencias de la Cultura Física de la Universidad Autónoma de Chihuahua.
- Ramírez Juárez, Alondra Sarahí; Galicia Ruiz, Vanessa (2017). *El videojuego Minecraft como recurso didáctico en la asignatura de ciencias naturales para niños de 5° de primaria*; Tesis de licenciatura. Ciudad de México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Rosado Tito, Kleber Stalin (2018). *Empleo de herramientas TIC lúdicas: Caso práctico Minecraft – Ingapirca*; Tesis de licenciatura. Ecuador: Universidad Católica De Cuenca.
- Santillán-Aguirre Juan Patricio; Jaramillo-Moyano, Edgar Mesías; Santos-Poveda, Ramiro David; Cadena – Vaca, Valeria Del Carmen (2020). *STEAM como metodología activa de aprendizaje en la educación superior*. En revista Polo del Conocimiento, Edición N° 48, Vol. 5. Ecuador: Casa Editora del Polo.
- Trabajos de fin de semestre de la U.A. *Taller de proyecto Urbano II*, del grupo 023, de la Facultad de Arquitectura de la UANL; correspondientes al semestre febrero – junio del 2023.
- Trachana, Angelique (2012). “URBE LUDENS: espacios para el juego en la ciudad”, en Ciudad y Territorio Estudios territoriales, 44(173) Vol. XLIV.
- Villén de Arribas, Mayca (2020). *Minecraft en el aprendizaje de habilidades sociales para personas con trastorno del espectro del autismo*. En Revista Enseñanza & Teaching, Vol. 38, N° 1. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

**Hibridación de formatos y géneros televisivos: análisis crítico de la serie *La Casa de las Flores*.**

**Hybridization of Television Formats and Genres: a Critical Analysis of the Series *La Casa de las Flores*.**

**Yair Alfonso Murillo Rincón**

*Universidad de la Costa.*

<https://orcid.org/0000-0002-3598-747X>

e-mail: [Ymurillo5@cuc.edu.co](mailto:Ymurillo5@cuc.edu.co)

Artículo recibido: 01/08/2023

Artículo aceptado: 15/10/2023

**Resumen:** En este ensayo, se analiza la hibridación de formatos que está generando las nuevas producciones vinculadas a las plataformas de streaming, las cuales responden a los cambiantes hábitos de consumo de los espectadores. Se profundiza en la primera temporada de la serie *La Casa de las Flores* (Temporada uno), una producción original de Netflix, y se explora la clara relación entre los guiones, los títulos de los capítulos y algunos mitos clásicos, que destacan por las referencias presentes en los distintos capítulos. En última instancia, se concluye que existe una latente condición de hibridación entre formatos y géneros que se vuelve cada vez más recurrente en este tipo de producciones, aunque no siempre resulte evidente para el público en general.

**Palabras clave:** Televisión; Streaming; Hibridación; Drama; Comedia, Dramedia.

**Abstract:** This essay analyzes the hybridization of formats generated by new media productions linked to streaming platforms, which answer to the ever-changing viewing habits of the consumers. This paper thoroughly explores the first season of the series *La Casa de las Flores* (season one), an original production by Netflix, delving into the clear relationship between the scripts, episode titles, and some classical myths, which stand out for the references present in different episodes. Ultimately, it is concluded that there is a latent condition of hybridization between formats and genres that becomes increasingly recurrent in this type of production, although it may not always be evident to the general audience.

**Keywords:** Television; Streaming; Hybridization; Drama; Comedy; Dramedy.

---

## Introducción

En la creación de formatos televisivos, los guionistas han recurrido a géneros literarios y, en ocasiones, al teatro, desde los inicios del primer programa de ficción en la televisión. Sin embargo, con la evolución de los diferentes formatos audiovisuales para las cadenas de televisión y la llegada de las plataformas de streaming, el equipo de guion se enfrenta constantemente al desafío de innovar en las narrativas para satisfacer las demandas de los nuevos canales de entretenimiento televisivo y responder a las diversas audiencias.

Por otro lado, es cierto que el público suele ser poco proactivo en cuanto a los cambios en formatos o géneros, ya que su interés se centra más en las historias que en las estructuras. Es por esta razón que el presente ensayo se propone explorar la hibridación de formatos y géneros que está emergiendo en la televisión de esta década.

Igualmente, afirman Marta-Lazo y Abadía, estas ficciones hacen que los espectadores tengan que esforzarse en entender y en captar el momento de la recepción de la serie, que ya no es tan automático. Así, pasan de ser meros sujetos pasivos a clientes de la televisión, que eligen por voluntad propia el consumo de esa serie por los retos que le proponen las mezclas de géneros (5).

Con el propósito de respaldar lo mencionado y demostrar cómo estas combinaciones de géneros, a las cuales recurren los productores y el equipo creativo de cada programa, han permitido revitalizar la televisión en nuestra época y transformar la forma en que consumimos contenidos, historias y cultura, se examinan las principales características narrativas, conceptuales, estéticas y técnicas de los capítulos que conforman la primera temporada de la serie de Netflix, *La Casa de las Flores*. Posteriormente, se contrastan los elementos de cada género y se resaltan aquellos que evidencian la hibridación presente en la serie.

También es necesario resaltar que, como enfoque metodológico, se opta por centrar este análisis en un estudio de caso específico de la serie de ficción televisiva, con el fin de explorar en mayor detalle. Como muestra representativa, se seleccionaron los capítulos uno, siete y trece de la primera temporada, lo que permitirá destacar claramente su evolución.

## Antecedentes y conceptualización.

Para una mejor comprensión del lector, en este capítulo abordaremos algunas investigaciones que forman parte del estado de la cuestión. Asimismo, se citarán otras investigaciones con la intención de explicar conceptos que deben abordarse para dimensionar los procesos de hibridación de géneros y formatos en la televisión latinoamericana. Es por ello que, antes de avanzar al desarrollo del estudio de caso de la serie *La Casa de las Flores*, proponemos un recorrido por algunas investigaciones sobre este tema.

Según Suing, González y Aguaded, los formatos televisivos son aquellos que presentan características que se mantienen a lo largo de todas las temporadas de emisión de los programas y que responden a elementos inherentes, como el diseño de producción,

---

los procesos de realización y las estrategias de difusión. En contraste, los géneros se componen de un conjunto de criterios temáticos, expresivos, culturales y comunicacionales; además en un nivel jerárquico, el género se encuentra por encima del formato (32).

Dicha jerarquización no debe interpretarse como un regulador a la hora de tomar la decisión de mezclar elementos de un género y características de un formato. Al crear un nuevo programa de televisión de ficción, las hibridaciones pueden surgir de relaciones horizontales como: Formato-Formato, Formato-Género y/o Género-Género. En este estudio de caso, exploraremos específicamente esta última opción.

Por su parte, Gordillo et al. Proponen que a partir de la neotelevisión, el sincretismo, la hibridación y el reciclaje se convierten en los rasgos más sobresalientes de la programación televisiva. Los géneros tradicionales se entrecruzan, dando lugar a formatos novedosos y eclécticos en rasgos formales y de contenido. La hipermodernidad, con el cambio del milenio, organiza nuevos parámetros culturales que, en gran medida, exageran algunas de las tendencias ya surgidas en la posmodernidad. Aunque la base existencialista y el tono filosófico de ambas difieren esencialmente, la inclinación a la hibridación de géneros, estilos y formatos se acrecienta en esta nueva etapa (94).

En consonancia con lo anterior, se puede agregar que el avance de los formatos híbridos surge como respuesta a la creciente demanda de contenido de entretenimiento en esta época. Esto ha sido motivado por la llegada de canales masivos de difusión para los contenidos, lo que, a su vez, ha brindado la posibilidad al espectador de consumir contenido a la carta e incluso bajo demanda en las plataformas de streaming.

En su artículo *La hibridación como motriz de cambio en las comedias televisivas*, las investigadoras Fernández y Aguado, argumentan que la sociedad cambia y, con ello, los modos de representarla. La necesidad de mostrar nuevas realidades exige nuevas formas discursivas. Esta dicotomía entre las viejas y las nuevas formas de representación no responde a una ruptura, sino más bien a un diálogo en el que los géneros se difuminan y se traspasan. Parece, por tanto, evidente que la televisión hace suya la máxima dannunziana que invita a “renovarse o morir” (134).

Así, este evidente proceso de transformar los modelos clásicos narrativos y de producción ha estado explorando una sinergia que se asemeja a los modelos de utilidad originados en los procesos industriales. No está de más volver sobre esa gran pregunta que circula en los sectores académicos, especialmente en las escuelas y centros de pensamiento de Artes y Humanidades, y que inquieta a muchos: ¿arte o industria? Se busca entonces que, de manera implícita, a través de la reflexión o la epifanía, el lector pueda responder a la pregunta anterior.

A lo largo de este ensayo, se busca demostrar cómo la serie *La Casa de las Flores* es un ejemplo más de la evolución de la telenovela latinoamericana a través de la hibridación, y que en palabras de Garza, es una serie considerada como una renovada modalidad de la telenovela mexicana tradicional, ya que vislumbró una considerable

---

ruptura con muchos de los elementos presentes en las producciones mexicanas (165).

### **Hibridación en *La Casa de las Flores***

*“En esta casa tampoco crecen flores, al contrario, se han vendido por años millones de ellas”.*

Con la frase anterior, Roberta, uno de los personajes principales, nos invita a sumergirnos en el universo disfuncional de *La Casa de las Flores*. En segundos, ella se suicida y pasa a acompañar a los demás personajes como una narradora omnisciente. Esta expresión inicial está precedida por una cita de Vincent Van Gogh que dice: *“La normalidad es un camino pavimentado: es cómodo para caminar, pero nunca crecerán flores en él”*. Tanto la cita como la respuesta del personaje sugieren un posible drama que se desarrollará en espacios coloridos, llenos de símbolos temáticos que darán lugar al desarrollo de premisas dramáticas, incluidas las paradojas. En la historia, hay dos Casas de las Flores, una para mostrar y otra para ocultar. Esta paradoja nos lleva a disfrutar de una comedia sutil y humor negro.

La serie, creada por Manolo Caro, escritor y director mexicano, nos sumerge en un universo impregnado de una estética pretenciosa, recargada y cursi. Sin embargo, esto no significa que sea negativo; por el contrario, la serie conserva toda la armonía y belleza de los elementos representativos del arte popular de México, evitando caer en “localismos”. De esta manera, busca un carácter universal, propio de las series de plataformas, ya que ha sido producida en colaboración con Netflix. Asimismo, Rodríguez-Blanco y Moya-Madrigal, hacen un resumen majestuoso de la trama de la primera temporada:

A grandes rasgos, La casa de las flores es un melodrama que expone la lucha que une a los miembros de la familia de la Mora, la cual, a causa de su posicionamiento socioeconómico privilegiado y a la imagen que ha construido frente a su círculo social, se obsesiona con evitar que salgan a la luz sus secretos: el suicidio de la amante del patriarca, diversas infidelidades y las disidencias sexuales y de género de algunos de sus miembros. En este espacio lleno de mentiras, esta familia representa un modelo social que seguir. Su credibilidad, al igual que sus ingresos y estatus dependen de una florería o floristería, el gran negocio familiar. No obstante, conforme transcurren los primeros episodios que entrelazan la narrativa de la primera temporada, los personajes de la familia descubren que su fortuna, generada en los últimos años, realmente proviene de las ganancias producidas por una casa chica, es decir, un cabaret –que pertenecía a la amante y al patriarca de la familia– de travestis/Drags Queens que lleva el mismo nombre de la florería: La casa de las flores. (3)

Con el fin de llegar a ese público internacional, los creadores han recurrido a la búsqueda del reconocimiento de las disfuncionalidades, que giran en torno al amor genuino, real y muy contemporáneo. A través del humor negro, que se traduce en la risa del espectador sorprendido con cada situación. Los personajes que están muy bien desarrollados se ven envueltos en los más azarosos enredos propios del drama humano. Bien podría tratarse de una telenovela más, pero lo que logra Manolo Caro y su equipo en esta producción seriada es una

---

evolución temática, que aborda situaciones tan comunes y propias del devenir diario de familias disfuncionales, poco contadas en tono cómico. También tiene ese contraste poético que es tratado con mucho cuidado, y trata de desarrollarse en el subtexto de las líneas argumentales.

Elementos como los títulos de cada capítulo, que optan por poner el nombre de diferentes flores, en el que “*Narciso*” es el del episodio inicial y simboliza la mentira, hace una referencia a la mitología griega. Al igual que en el número siete se utiliza el nombre de la flor peonía, para desarrollar la premisa de la vergüenza.

Al adentrarnos en las tramas desarrolladas, podemos identificar símbolos provenientes de la mitología clásica que los guionistas han utilizado como punto de partida. En este episodio en particular, Julián de la Mora se encuentra en un dilema entre pedir matrimonio a su novia Lucía o a su novio Diego, a quien dice amar. Sin embargo, Lucía utiliza un video en el que Julián aparece teniendo relaciones sexuales con Diego y Billy para chantajearlo y obligarlo a proponerle matrimonio. Virginia, la matriarca, intenta resolver el conflicto de su hijo aconsejándole que se quede con Diego, pero al final Lucía publica el video en internet, dejando a la familia sorprendida por las acciones de Julián, que ahora han sido expuestas al público.

La situación de Julián y su conflicto interno en dicho episodio se desarrolla siguiendo meticulosamente el mito popular japonés titulado *El Espíritu de la Peonía*. En esta historia, la princesa Aya, destinada a casarse con el príncipe Ako, se encuentra enamorada de un ser inexistente producto del espíritu de la flor de la Peonía. Cada capítulo de la serie utiliza estos recursos narrativos, incluso el capítulo final titulado *Amapola*.

Estos recursos hacen que la serie sea accesible al público por dos sencillas razones: en primer lugar, nos cuentan una historia universal basada en las diferentes formas y matices del amor. En segundo lugar, se explora la cotidianidad de la familia de la Mora, un núcleo familiar disfuncional en el contexto mexicano, propio de la idiosincrasia latinoamericana. Lo que hace a esta serie poderosa es la fuerza con la que Virginia lucha para mantener su hogar en pie, simbolizando la honorabilidad y la unidad en la familia, reflejando el deseo innato de una matriarca.

Ahora bien, las situaciones desarrolladas en las líneas argumentales, tramas y subtramas, se puede argumentar están impregnadas de igual medida de acciones dramáticas y humor sutil. Es cierto que algunos episodios pueden comenzar con un enfoque más inclinado hacia el drama que hacia la comedia, pero en los próximos puntos se argumentará cómo elementos del género permiten un desarrollo híbrido de los formatos.

1. La duración de los capítulos de la serie oscila entre los 27 y 37 minutos, esto sin duda nos lleva a pensar que *La Casa de las Flores* propone una durabilidad por episodios, que no se ajusta a los estándares de formatos tradicionales como la telenovela, sino que por el contrario la serie – en forma- se acerque más a la comedia de situación o

- 
- sitcom; y aunque se acerque a los subgéneros como el dramedy ( drama-comedia) y el Domcom (comedia doméstica), aunque con relación al tiempo, no lo cumple del todo.
2. En el terreno de la Domcom la serie sabe moverse en la valoración que aborda sobre la familia disfuncional, que es de dónde se explotan las premisas cotidianas propias de la temática, que dan lugar a situaciones sutiles de humor negro que se experimentan desde el conjunto de personajes, tal y como afirman Mena y Turk; La comedia doméstica, es la segunda comedia televisa más popular. Existe un intento de recrear un verdadero sentimiento de familia entre los personajes, más que una simple aglomeración de actores cómicos representando personajes con el mismo apellido. Las situaciones en las cuales los personajes se ven involucrados son más creíbles (Consulta: 22 de julio de 2023).
  3. Las tramas horizontales continuas con subtramas de relación nos llevan por el camino del drama, el cual marca presencia en contra punto junto a la comedia. Algunas de estas por resaltar, son las siguientes: En la serie, encontramos diversas subtramas de relación amorosa que añaden complejidad a la trama principal. Una de ellas es la relación entre Elena y Claudio, donde en el episodio titulado *Peonía*, Claudio menciona la “tensión sexual no resuelta” que existe entre ambos, lo que sugiere que el espectador debe estar atento a los acontecimientos futuros. Además, otras subtramas también se desarrollan en la serie: la relación amorosa entre Julián y Diego, la relación de afecto menor entre María José y Paulina, la relación familiar entre Paulina y Virginia, y por último, la amistad entre Bruno y Mikaela. Cada una de estas subtramas aporta matices interesantes a la narrativa general y enriquece la experiencia del espectador.
  4. Arcos de transformación de personajes muy bien definidos, casi de manera imperceptibles. Virginia la matriarca, que al iniciar la serie se preocupa por la unidad familiar, el estatus social y mantener en pie la casa y el negocio de tradición, termina cediendo al final de la temporada, hasta el caso de abandonar el hogar, dejando un final abierto para la segunda temporada. Igualmente, Paulina que es un personaje de caracterización contrastada (importante interpretación de la actriz) con una singular forma de hablar que pone un matiz atractivo en lo que a humor negro se refiere, vuelve con el esposo y padre de su hijo que ahora es una mujer transgénero.
  5. Si se tuviese que elegir otros elementos que denoten hibridación en esta serie, un razonamiento válido, sería tomar los característicos de la sitcom, para medirlos con *La Casa de las Flores*. Como variante del género podríamos decir que se acerca por medio del contraste y la exageración a las de tipo comedia doméstica, puesto que sin duda es una serie que aborda las peripecias de un núcleo familiar universal cuyas situaciones se desarrollan en el negocio de la familia, que a su vez viene a estar ubicado en el mismo

- hogar. Además, comparte con este subgénero el tener pocos exteriores, interiores fijos y recurrentes (la florería, el burdel) y reparto reducido (alrededor de 10 personajes, entre esos algunos episódicos).
6. A lo largo de la primera temporada se desarrollan también tramas auto conclusivas, una de ellas es la de Julián que inicia el capítulo 3 titulado *Lirio*, planteándose la posibilidad de confesar a su familia que es bisexual y lleva cinco años con Diego. Durante los 34 minutos se presentan las diversas situaciones para llegar a dicho momento, en el que finalmente los guionistas proponen una secuencia que concluye la trama; echando mano de una variante genérica del drama, de corte postmoderna, donde Julián sale del closet de manera surrealista, cantando “*a quien le importa*”, mientras baila eróticamente paseándose por la mesa del comedor al tiempo que entran luces de burdel, la música diegética pasa a ser extra diegética y algunos de sus familiares bailan con él, otros le miran con extrañeza al instante que todo regresa a la normalidad para que Julián verbalice su confesión.

### Conclusiones

En consecuencia, los anteriores puntos suponen una latente condición de hibridación entre formatos y géneros, tal cual se ha expresado hasta este momento, la serie toma de la comedia y el drama, variaciones genéricas, en ocasiones nombrados como subgéneros. Algunos más actuales que otros de corte clásico. Tenemos la comedia de situación y la dramedia, esta última con mucha presencia en la historia a lo largo de los trece episodios de la primera temporada, en los que mecanismos de los formatos clásicos como comedia y drama quedan expuestos de manera sencilla y significativa.

*La Casa de las Flores* se mueve entre la Dramedia y el Domcom, con pocos atisbos de telenovela, que haciendo uso de los lugares comunes de dichos formatos, puede desarrollar diferentes temáticas en el universo que propone, para tomar partida en el menoscabo racial, social y homosexual desde una mirada crítica aguda y respetuosa.

Debido a que previamente se dijo que la serie tiene algunos componentes de la Sitcom, esta no termina de ser completamente comedia de situación ya que no todas sus tramas son auto conclusivas. Si bien hay algunas que se pueden considerar de tal tipo se da por cierto que las tramas predominantes son horizontales con finales en alto para cada episodio, característica propia de la telenovela y que en este estudio de caso se identifica con el formato de telecomedia, dado que es mucho más acertado, pues la serie en análisis no comparte similitudes en duración, frecuencia y franja de emisión.

Ahora bien, en el modo en que terminan todas sus tramas argumentales con estructuras horizontales continuas y abiertas; cabe la posibilidad de encontrar similitudes con el formato Soap Opera, pero solo para ese componente de tramas y ningún otro elemento del formato mencionado. En síntesis; *La Casa de las Flores* es una serie para plataformas “que” de buena manera, en la forma como se ha creado deja distinguir la hibridación entre

formatos y géneros. Por lo que en estas instancias es posible decir que va desde la dramedia con guiños a la telenovela, y algunos pocos ingredientes de Domcoms y Soap operas.

Al final nada volverá a ser normal para la familia de la Mora y sus dos casas de las flores, recordando un poco la frase inicial con que inicia la serie, quizás ya no crezcan más flores. Pero un fin de temporada abierto con tramas y arcos de transformación que prometen recorrido en sus siguientes temporadas, se considera que Netflix ha dado en el punto junto al showrunner Manolo Caro; lanzando una producción que hace años no se veía en la televisión latinoamericana. No tan fresca, versátil o inclusiva, temáticamente hablando como lo hace esta serie, con sus personajes expresidarios, transgénero, controladores, chismosos, hipócritas, enamoradizos, infieles e inmaduros. Por lo anterior se recomienda seguir las temporadas que continúan para apreciar cómo evoluciona la hibridación de formatos y géneros, en esta apuesta arriesgada que es *La Casa de las Flores*.

---

---

## Referencias

- Blanco, Sergio Rodríguez, y Gerardo Moya Madrigal. “Performatividad, subversión de género e injuria en la serie mexicana *La casa de las flores* (Netflix, 2018): Un modelo de análisis de la disidencia sexogenérica para series de ficción en español.” *Prisma Social: revista de investigación social* 40 (2023): 103-134.
- Garza, Carolina Hernández. “Lectura mediática de mensajes alternativos en *La Casa de las Flores* y su impacto en la construcción y refuerzo de identidades generacionales.” *Producción y Consumo de Contenidos Audiovisuales*: 163.
- Gordillo, I., V. . Guarinos, A. . Checa, M. del M. . Ramírez Alvarado, J. Jiménez-Varea, F. J. López-Rodríguez, F. de los Santos, y M. A. Pérez-Gómez. “Hibridaciones De La hipertelevisión: Información Y Entretenimiento En Los Modelos De Infoentertainment”. *COMUNICACIÓN. Revista Internacional De Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales*, vol. 1, n.º 9, noviembre de 2022, pp. 93-106, doi:10.12795/comunicacion.2011.v01.i09.11.
- Marta-Lazo, Carmen, y Ana Abadía Urbistondo. *La hibridación entre el género policiaco y la comedia en la ficción televisiva norteamericana. Estudio de caso de ‘Castle’*. No. ART-2018-106889. 2018. P.5, [https://zaguan.unizar.es/record/98456/files/texto\\_completo.pdf](https://zaguan.unizar.es/record/98456/files/texto_completo.pdf)
- Mena, María Sol; Turk, Eleonora. 2004. *La niñera versión argentina*. Disponible en: <http://www.lakermese.net/profe/niniera10.html> (Consulta: 22 de julio del 2023)
- Penas, Marta Fernández. “La hibridación como motriz de cambio en las comedias de las series de televisión. Análisis de Larry David (*Curb Your Enthusiasm*, HBO, 2000-) y de ¿Qué fue de Jorge Sanz?(Canal+, 2010)/Hybridization as the driving change in show comedies Analysis of Larry David (*Curb Your Enthusiasm*, HBO, 2000-) and ¿Qué fue de Jorge Sanz?(Canal+, 2010).” *Archivos de la Filmoteca* 72 (2013): 133-143.
- Suing, Abel, Verónica González, e Ignacio Aguaded. “Géneros y formatos para la televisión digital. Análisis en los países andinos.” *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación*- 14.27 (2015): 29-47.

---

---

**La comunidad Geek de Ciudad Juárez: el Bazar otaku<sup>1</sup>.**  
**The Geek community of Ciudad Juárez: the otaku Bazaar.**

**Guillermo Ignacio Reyes Rodríguez**

*Universidad Autónoma de Aguascalientes.*

e-mail: [Guillermoirr8@gmail.com](mailto:Guillermoirr8@gmail.com)

Artículo recibido: 31/07/2023

Artículo aceptado: 31/07/2023

**Resumen:** En este artículo se presenta una aproximación a la cultura geek<sup>2</sup> y otaku en Ciudad Juárez mediante una estrategia etnográfica de observación participante llevada a cabo en el “Bazar otaku”. Se exploran los inicios del bazar en la ciudad, así como las formas de relación entre los sujetos asistentes a través de la ritualidad en el espacio y las expresiones corporizadas en los sujetos. También se buscan explicar los elementos de distinción con los otros y la generación de comunidad mediante los elementos de espacio, percepciones, roles, rituales y propósitos comunes.

**Palabras clave:** Consumo; Identidad; Friki; Cuerpo; Comunidad.

**Abstract:** This article approaches the geek and otaku culture in Ciudad Juárez through the ethnographic strategy of participant observation, which was carried out in the “Otaku Bazar”. It is explored how the bazar came to be in the city, as well as the ways in which those who attend to it relate to each other through the rituality in that space as well as the bodily expressions in those subjects. It is also sought to explore the elements that distinguish them from others and the creation of a community through the use of that space, perceptions, roles, rituals and common purposes.

**Keywords:** Consumption; Identity; Geek; Body; Community.

### **Introducción**

Elegir una estrategia etnográfica para llevar a cabo una investigación tiene que ver con la riqueza que arroja el discurso social en los espacios desde los cuales se generan e interactúan los gustos, imaginarios y deseos de quienes participan en ellos (Bogarín, 76). A su vez, realizar un trabajo etnográfico puede hacer alusión a tres procesos distintos pero complementarios entre sí, la etnografía como enfoque, como método y como texto (Pérez Gómez, 422). En el caso del uso de la etnografía como método encontramos que:

...existe cierto consenso en que se trata de un método “holístico” -o sea, que tiene en cuenta el contexto en su complejidad, sin restricciones acotadas a variables o simplificaciones artificiales-, que utiliza la observación participante, y que informa sobre reglas, acciones y significados de los sujetos estudiados.

También se considera al trabajo etnográfico como un catalizador de los procesos de desfamiliarización y extrañamiento (Falomir y DaMatta en Apud, 1)

Dentro de este método podemos encontrar diversas etapas específicas como el trabajo de campo el cual se desarrolla durante el trabajo etnográfico y tiene como propósito la producción de

1 Este documento es parte del capítulo de trabajo de campo de una investigación más amplia sobre la generación identitaria de los adultos jóvenes Geek de Ciudad Juárez.

2 Geek es el término anglosajón para referirse a los frikis: Se relaciona al friki, con diferentes conocimientos ligados a la informática, a los videojuegos, a los cómics, las películas, libros, series de ciencia ficción, fantasía, manga o anime y con juegos de rol, tcg's. Pero puede extenderse a muchas aficiones, demasiados temas alternativos, con gustos diversos y excesivamente desmesurados en su mayoría. (González y Zárate, 2020, p.48).

datos del espacio donde se desarrolla la investigación; dentro de este trabajo de campo, una de las principales herramientas para producir dichos datos es la observación participante (Jociles, 124). La mirada del investigador en el campo tiene la tarea de interpretar de forma aguda los procesos sociales y traducirlos en el lenguaje de las ciencias sociales para así generar conocimientos a partir de las vivencias que arroja el espacio elegido como “laboratorio social”, esta observación aguda y fina del investigador se complementa en el trabajo de campo con el diálogo y la interacción con los participantes de las dinámicas sociales que se observa, de ahí es que se reconstruye todo el andamiaje social que sostiene las interacciones y dinámicas hacia el interior del fenómeno sociocultural.

El espacio social elegido para esta investigación es el “Bazar Otaku”, mercado intermitente de productos culturales geek en Ciudad Juárez, desde el cuál se desprende la discusión alrededor de las formas de interacción entre los sujetos que se identifican con/desde esta producción cultural americano-japonesa específica, además, de si existe o no un sentido de comunidad que les genere una identificación entre sí. El ejercicio que aquí se plantea, desde una perspectiva sociocultural, se alinea con la idea de Stuart Hall en la cual se busca: “Una teoría que señale cuáles son los mecanismos mediante los cuales los individuos, como sujetos, se identifican (o no se identifican) con las «posiciones» a las cuales se los convoca” (Hall, 32), en este caso, como una comunidad geek.

### **Consideraciones teóricas**

Si bien el término “otaku” fue un concepto acuñado por Nakamori Akio desde 1983 inspirado por los asistentes al Comic Market en Japón quienes usaban la palabra como sustituto de “kimi” u “omae” (pronombres en segunda persona que eran usados más comúnmente) (Rodríguez Cruz, 2018), el término fue evolucionando hasta el actual significado entendido como: una persona aficionada a la cultura japonesa así como de su producción cultural, sobre todo audio-visual como lo son las producciones animadas para televisión llamadas “anime” y las historietas impresas a blanco y negro de nombre “manga”. Estas producciones (anime, manga) crearon una base de fans quienes a través de estos consumos culturales median sus relaciones con los demás y generan formas de identificación y adscripción que les permiten el goce e intercambio de ideas relacionadas con el uso de estos productos culturales:

Las comunidades de fans Otaku, que se han creado fuera de Japón, están asociadas a la compra y venta de las mercancías que son copia de los productos originales, a lo que comúnmente en México llamamos “piratería”, ya que los productos que son ofertados por este medio suelen ser en ocasiones mucho más accesibles para los fans y al mismo tiempo son más fáciles de conseguir gracias al Internet o a los mercados dedicados a su distribución (Juárez Morales, 2019, pp.150-151)

La existencia de estas identificaciones geek/otaku están relacionadas en el discurso con la colectividad, es decir, con la formación de grupos o “comunidades” como Juárez Morales les llama en la cita anterior. La existencia y/o formación de estos grupos obedece a fenómenos de identificación social que se extienden al espacio físico de la ciudad.

Estos espacios tienen su origen en Japón donde se generaban eventos dedicados sobre todo al “dōjinshi” (mangas autopublicados).

...el principal impulsor de la cultura del manga y del dōjinshi no fue ese fervor político de finales de los 60 y principios de los 70, sino las consecuencias del llamado «milagro económico» japonés, que brindaron a la sociedad un aumento de riqueza y un mayor tiempo libre, lo que se materializaría en el establecimiento de convenciones como el Comic Market en 1975 [...], como lugar donde vender y compartir sus obras. (Agostino en Rodríguez Cruz, 2018, p.301)

---

Estos lugares para vender y compartir las obras terminan convirtiéndose en un espacio político en el cual los sujetos pueden expresar (mediante la creación, producción y distribución de sus propiedades intelectuales como las de los otros) sus aficiones, intereses y fortalecer su situación económica.

En México, el primer evento de este tipo realizado de manera oficial llevó por nombre “ENEP-Aragón” (enero y febrero de 1993) y fue llevado a cabo por estudiantes de Comunicación. Seguido de este vino la CONQUE (diciembre de 1993), evento realizado en el Poliforum Cultural Siqueiros. Este contó con la participación de creadores como Sergio Aragonés y Stan Lee además de ofrecer proyecciones y venta de artículos de calidad. A estos le siguieron otros eventos, como la MECyF (México Ciencia Ficción y Fantasía) (agosto 1993) que contó con una exhibición de modelismo y dibujo, llevando personalidades como Bob Kane (creador de Batman), Bill Morrison (animador de Los Simpson) y Todd McFarlane (creador de Spawn); y posteriormente “La Mole” (noviembre 1999), convención accesible para expositores y visitantes, concursos de cosplay y un espacio grande (Gutierrez, 2018).

Con esto comienza el auge de la comunidad friki en el país, su posicionamiento en el espacio público y su posterior afianzamiento en los procesos identitarios. A continuación, se hablará de la llegada de este fenómeno a Ciudad Juárez.

### **El bazar otaku**

En mayo 31 de 2003, hace ya 20 años, tiene lugar en un centro comercial en la zona norte de Ciudad Juárez llamado “Plaza de las Américas”, el primer evento de “comics” de la ciudad llamado “Confront”, organizado por la editorial “Mundo Bit”, la cual se encontraba ubicada al interior de esta plaza. En esos tiempos, Cuauthemoc, quien es el actual organizador y fundador del Bazar otaku, era el gerente de Mundo Bit. La convención “Confront” tuvo tal éxito, que fue replicada los años posteriores, e incluso fue acompañada por otros eventos que fueron apareciendo en la localidad, todos inspirados por las grandes convenciones internacionales como la Comic-con en San Diego, CA, o nacionales como la Mole en Ciudad de México, y teniendo como principal objetivo la generación de espacios para el uso, disfrute y consumo de productos culturales considerados geek. Estos eventos realizados en la ciudad fronteriza, que hasta 2008 se llevaban a cabo uno o dos por año en distintos puntos de la ciudad como parques, plazas y salones de eventos, tuvieron un cese debido a la situación de violencia extrema que la ciudad atravesó durante el sexenio del expresidente Felipe Calderón y la llamada “guerra contra el narcotráfico”. En medio de este periodo, en 2010, Cuauhtémoc decide retomar el proyecto de los eventos de comics pero esta vez de manera local, es decir, con invitados de la región como cosplayers, bandas y artistas de Ciudad Juárez y sus alrededores en lugar de invitar talentos nacionales; este proyecto, a diferencia de las convenciones, tendría el propósito de ser más abierto, es decir, en una plaza pública donde no se cobrara la entrada, un evento horizontal de “amigos para amigos” y con la intención de crear un “tianguis” de artículos geek donde se generara el intercambio y la convivencia entre personas que tienen los mismos gustos y así lograr la creación de una comunidad; este es el origen del Bazar Otaku.

El bazar se lleva a cabo una vez al mes, dos días consecutivos (sábado y domingo) y en ocasiones especiales como los días festivos o aniversarios relacionados con el bazar se opta por tres días (se incluye el lunes) o por dos fines de semana en el mes.

El bazar está conformado por más de 50 “stands” o mesas de venta que se colocan a lo largo de los pasillos del centro comercial en un espacio de 3x3 metros para cada uno, entre las cuales se ofertan posters, calcomanías, pines, llaveros, collares, aretes, juegos, figuras, peluches, adornos, mochilas, alimentos y ropa, todo relacionado o representando algún objeto, personaje o producto relacionado con el anime, el manga, los videojuegos, la ciencia ficción y la fantasía.

El nombre del Bazar Otaku, según su fundador, surgió como un “juego”, dado que

---

“otaku” era una palabra con una connotación negativa, no obstante, el nombre se quedó como una especie de reivindicación de la categoría “otaku” en representación de un grupo de la población con gustos y prácticas específicas orientadas al uso y consumo de productos culturales japoneses que en algún tiempo fueron estigmatizados por dichas aficiones.

Para la población geek de Ciudad Juárez, los espacios de interacción, así como de uso y consumo de productos culturales geek han formado parte de su vida en los últimos 20 años, aunque los productos japoneses se encontraban disponibles desde hace más de treinta años. Fue a través de convenciones, bazares y páginas de internet que esta cultura comenzó a tener una evolución autónoma, impulsada por los grupos de fans. La existencia de estos espacios, físicos y virtuales, han permitido la divulgación de formas de consumo alentadas por los propios públicos que las consumen y han contribuido a la visibilización de las prácticas de estos grupos, dado que el poseer un espacio dedicado a ellos les ha brindado la confianza y la seguridad para desarrollar sus aficiones de forma pública y colectiva.

### **Ritualidad: El centro comercial y las prácticas de consumo**

Un espacio de intercambio comercial parece el lugar más propicio para colocar un “mercado ambulante” de productos geek. La naturaleza misma de la plaza comercial que convierte el consumo en una actividad recreativa permite, por su distribución y organización, colocar “encima” de la estructura comercial otras capas de intercambio económico, es decir, utilizar la infraestructura de la plaza misma para colocar otro mercado y duplicar la experiencia “recreativa” del consumo (a mayor oferta mayor “diversión”) es una forma de llevar la experiencia comercial a otro nivel; si a esto le sumamos las capas simbólica, social y cultural que traen consigo los grupos que asisten al bazar tenemos un fenómeno sociológico de varios niveles de análisis. Esto no quiere decir que hubiese una reflexión sociológica profunda sobre la analogía del “mall” y el bazar, que guiase la decisión del fundador del bazar de establecerle dentro de este espacio, fueron más bien las condiciones materiales las que propiciaron este acople, siendo el centro comercial de Plaza de las Américas el espacio en donde se encontraba una editorial de comics con interés en fomentar el consumo de sus productos impresos la principal motivación, y posteriormente, desde luego, el resguardo de las inclemencias climáticas que no permitiría un parque o plaza pública por ejemplo, así como la seguridad y la energía eléctrica que se propician en este tipo de espacios.

Al ser Plaza de las Américas un centro comercial mediano tipo comunitario, posee la distribución necesaria para el albergue del bazar; entre sus pasillos angostos, largos y laberínticos que desembocan en un par de puntos centrales o quioscos, da la sensación de “paseo”, en donde caminar y admirar la vista bien podría ser la actividad principal si no fuese por su naturaleza meramente comercial. En estos pasillos se distribuyen a todo lo largo los puestos comerciales dedicados a la venta de mercancía geek u otaku, siendo algunos de estos puestos con temáticas particulares, como la venta de artículos rosas o puestos dedicados a vender solamente piezas de Legos, otros dedicados exclusivamente a la comida, a la venta de artículos de propia elaboración (artesanales) y la mayoría a la venta de diversos tipos de artículos coleccionables de origen americano o japonés.

Durante las 8 horas que dura el bazar (12pm-8pm) se ve el ir y venir de docenas de personas, (hasta 200 personas congregadas al mismo tiempo) adultos, jóvenes y niños se pueden ver en parejas, grupos pequeños de amigos y familias, la gran mayoría con sus jeans, zapatillas deportivas y sobre todo playeras, mochilas, y/o adornos para la cabeza y el cuerpo alusivos a algún personaje o producto audiovisual referente al mundo del anime, el comic, la ciencia ficción y/o la fantasía; esta estética permite distinguir, al menos como primera aproximación, a quienes son parte del bazar y a quienes no lo son, a aquellos que forman parte de ese “otro” ajeno que solo asiste a la plaza por alguno de los servicios y/o productos ofertados en los varios locales de la plaza comercial. Esto se

debe principalmente a que, estos objetos y símbolos portados en el cuerpo son dotados de sentido por, y dotan de sentido a los sujetos que buscan formar parte de la dinámica del bazar, en tanto que logran que los sujetos se identifiquen entre sí y se constituyan como parte de un “nosotros” con los demás asistentes, lo que además de brindarles un sentido de pertenencia les permite exponer de forma libre su identidad personal<sup>3</sup> y preferencias respecto a estos productos culturales.

Ir al bazar significa caminar por los pasillos mientras se observan los puestos, tomar una nieve, un café frío o alguno de los productos ofertados por los puestos de venta del bazar, y de vez en cuándo detenerse a mirar con detenimiento o sujetar uno de los productos a la voz de –“ah mira que padre este” mientras se lo muestra al acompañante, seguido de las preguntas –“¿Qué precio tiene?” o –“¿oiga no tiene el de fulano de tal?”. El bazar se convierte en un festival de referencialidad al mundo geek, en los puestos, en el quiosco y en el cuerpo mismo de las personas se exponen figuras, símbolos y escenas que tienen su explicación y fundamento en las producciones mediáticas japonesa-americana. El preguntar en los puestos sobre tal o cual personaje o anime, el señalarle a los amigos y acompañantes un objeto particular y el utilizar referencias en la vestimenta, demuestra un dominio sobre el campo de lo geek y la posesión de cierto capital cultural relacionado con este campo, en el sentido Bourdieano<sup>4</sup> del término, que les permite mostrarse como conocedores del área y pertenecientes a la comunidad.

Mientras deambulan los asistentes, en el quiosco, una DJ, con su mesa adornada de un cartel de 1.5x1.5m que enuncia “Bazar Otaku” impreso con la tipografía utilizada en el título del anime “Naruto”, toca durante el día música pop en español e inglés y alguna que otra en coreano o japonés, mientras las conductoras de los eventos por venir ese mismo día a la tarde (5 o 6pm) dan la bienvenida a la gente al bazar, anuncian las actividades a realizarse y los puestos de venta existentes, al mismo tiempo que reiteran que el bazar es un espacio seguro y divertido para la comunidad otaku, así como también es un lugar para la promoción de eventos para toda la familia. Esto funge como un mecanismo de reafirmación, reiteración y autoreferencia de la existencia de una comunidad otaku siguiendo el parámetro que mencionaba Martínez (14) en su estudio sobre la cultura friki en España, en la que nos habla de que las aficiones relacionadas con la comunidad friki o geek tienen que ver sobre todo con la imaginación, la diversión, la impopularidad<sup>5</sup>, la referencialidad y la participación propia.

Los rituales del bazar otaku no se reducen a la compra venta de artículos como ya se estaba adelantando en el párrafo anterior, pues dadas las condiciones de la plaza donde se llevan a cabo, el área de “quiosco” se convierte en el centro (aunque en realidad se encuentra a uno de los extremos de los pasillos que componen la plaza) de las actividades del bazar, esto por su geografía y además coincide con uno de los varios locales geek de la plaza que cuenta con la mayor cantidad de afluencia: la editorial Panini, encargados de la venta y distribución de manga, revistas y álbumes de estampas coleccionables oficiales los cuales, estos últimos, no se reducen al anime, sino que han tenido especial éxito con los álbumes del Mundial de Fútbol, razón por la cual durante los meses de noviembre y diciembre del año pasado se reunían adultos y niños a intercambiar y/o revender y comprar entre sí las estampas correspondientes al álbum del mundial 2022, incrementando así la afluencia tanto a la plaza como al bazar.

Este escenario que representa el quiosco se ve abarrotado ambos días del bazar: los sábados

3 Para Ervin Goffman la identidad personal se refiere al control de la información personal que el individuo elige mostrar y que tiene su origen en la combinación de los ítems de su historia vital (Goffman, 73)

4 Referente a las ideas de Pierre Bourdieu expuestas en “El sentido práctico” (2007)

5 Se entiende por impopular que, en décadas anteriores el ser Otaku era sinónimo de rareza y antisocialidad, por tanto, aunque los productos culturales geek se encontraban de forma masiva en medios de comunicación y aparadores en las tiendas, la afición a estos era considerada causa de exclusión social. Hoy en día el panorama ha cambiado, no obstante, se sigue considerando el elemento de “impopular” para hacer alusión a una de las características fundantes de la afición otaku/geek.

---

son de baile libre k-pop, donde los más jóvenes (adolescentes y niños) hacen gala de las coreografías preparadas de los bailes de moda en la música pop coreana, y los domingos son de concurso cosplay, infantil y adulto, actividad en la cual los asistentes al bazar se caracterizan mediante disfraces o aditamentos, ya sea comprados o elaborados por ellos, como sus personajes favoritos de la cultura geek; los cosplayers pasean por la plaza luciendo sus elaborados atuendos ante la mirada sorpresiva de propios y ajenos al bazar, son increpados para tomarse fotos posando de la forma que haría el personaje encarnado y siendo elogiados por el esfuerzo que representa su performance.

### **Cuerpos y performance**

Aunque el consumo parezca un fenómeno de adquisición, es también un fenómeno del cuerpo, es decir, el consumo transforma y/o modifica los cuerpos, esto se da también, por ejemplo, mediante la colocación de prendas o accesorios, como orejas de gato, pelucas de colores, peinados, orejas puntiagudas, mochilas, pines, tatuajes, e incluso mediante el consumo de ciertos alimentos referentes a su producción audiovisual favorita como los mochis, sticks, ramen o las latas de refresco con el personaje impreso en el empaque. Estas proyecciones del consumo en el cuerpo llevan a pensar la apariencia como un marcador clave para los geeks, que por una parte puede representar orgullo el portar ciertas prendas o accesorios como un identificador de los propios gustos y al mismo tiempo como un diferenciador con quienes no comparten su afición (o no al mismo “grado de compromiso”).

Por los pasillos de la plaza comercial, en un día domingo, pueden apreciarse a jóvenes y niños portando con orgullo su indumentaria para el concurso de “cosplay”, es decir, disfraz característico de algún personaje que es encarnado con ademanes y/o frases típicas de dicho personaje. Para la competencia se realiza una pasarela en el quisco, en el cual tres jueces previamente seleccionados por la organización del bazar, ya sea por su participación como cosplayers en varios concursos o por su involucramiento en el mundo geek como dibujantes, organizadores de eventos o cossmakers<sup>6</sup>, evalúan la calidad del vestuario, el parecido con el personaje, la originalidad y el performance (actuar o posar como el personaje que se encarna), mientras tanto, pasan uno a uno los concursantes al ser anunciados, posan frente a la cámara profesional instalada por la organización y ante las decenas de personas quienes les aplauden y echan porras. Si bien la mayoría de los cosplayers participan en la competencia, hay quienes solo lo hacen por diversión y convivencia y ya sea sábado o domingo de competencia, se pasean por la plaza luciendo su cosplay, pues de esa manera muestran sus gustos, habilidades para la caracterización y socializan con los demás quienes preguntan por la elaboración del atuendo; también hay quienes “crossplayan”, es decir, hacen cosplay de un personaje, pero del sexo contrario con el que ellos se identifican.

Todos estos artistas del disfraz podrían considerarse parte de la cima en la jerarquía del espacio otaku, puesto que su construcción de personaje demuestra un mayor compromiso con la afición, en tanto que demuestran el tiempo y esfuerzo que le dedican, la posesión de habilidades suficientes para su elaboración y la disposición al gasto que implica cubrirlo, también esto muestra conocimiento sobre el campo y el suficiente valor para mostrar sus gustos e identidad de forma tan llamativa y abierta al escarnio de los “otros”; son los cosplayers quienes se llevan la admiración y las palmas de los asistentes al Bazar otaku, dan vistosidad al evento para la comunidad y los otros y, con la suficiente experiencia en concursos y promocionándose en redes sociales, pueden llegar a convertirse en artistas reconocidos a nivel local, regional, nacional o incluso internacionalmente por la comunidad otaku, algunos de ellos se han convertido en invitados especiales a eventos tanto locales como nacionales de anime, comics y videojuegos.

---

6 Estilistas dedicadas/os a la fabricación de vestuarios para cossplay y/o disfraces de distinta índole

---

## **Conclusión: Comunidad geek en Ciudad Juárez**

En Ciudad Juárez, Plaza Juárez se ha convertido en el espacio referente para la cultura geek en la ciudad, al igual que sucede en otras ciudades con su “Frikiplaza” en la “plaza de la tecnología” como en Chihuahua, Monterrey, Aguascalientes o Ciudad de México. Si bien existe un punto referente, la cultura geek trasciende el espacio de la plaza y se convierte en un fenómeno que encuentra lugares donde desarrollar actividades en distintas partes de la región como convenciones o festivales tales como el “Chuo koen fest” en el Parque Central Oriente, el bazar en la plaza “Galerías Tec” o los eventos masivos en la Plaza de la mexicanidad como lo fue la transmisión del capítulo 130 del anime “Dragon Ball Super” con una asistencia de 15 mil personas<sup>7</sup>, o recientemente con el “Comic Fest”. Además, existen lugares de venta o intercambio más particulares como tiendas de cartas coleccionables donde se organizan torneos, o locales de renta de videojuegos por hora (para jugar ahí en el local).

Todos estos espacios tienen en común la mediación, a través del consumo, de la socialidad entre sujetos que comparten intereses y gustos comunes; una de las características principales de la cultura geek es el fomento del goce del tiempo libre mediante el consumo, y aunque la mayoría de estos eventos en la ciudad permiten disfrutar sin tener que consumir, el hacerlo incrementaría la experiencia de inmersión en la dinámica que generan, al final de cuentas un bazar tiene el propósito de vender y comprar mercancía, aunque de una forma un tanto más horizontal en cuanto quienes venden son productores de su propia mercancía y en varios casos revendedores de mercancía obtenida en internet para propósito de sustento propio y de sus familias.

Si bien el consumo termina mediando el uso del tiempo libre, las relaciones entre los sujetos e incluso promueve la generación de identificaciones, esto no determina cómo se generan todos estos fenómenos e incluso la forma en que puedan llegar a trascender el mero intercambio comercial. Al conversar con las personas involucradas detrás de la organización del bazar podemos darnos cuenta de que uno de los principales propósitos de llevar a cabo este tipo de eventos es la generación de comunidad. Teniendo en cuenta que el concepto de comunidad es complejo y digno de un abordaje más elaborado, podemos deducir algunos aspectos centrales para esta conclusión.

Los sujetos que se reúnen en los eventos hechos para los geeks buscan disfrutar de un mundo lleno de elementos referenciales a los productos audiovisuales que más les gustan: parafernalia, coleccionables y personajes encarnados forman entre todos, un mundo que les permite ver y formar parte de él en la vida real. Esto conglera a una serie de sujetos con intereses comunes y propósitos en común: el consumo y el goce del tiempo libre, pero también genera lazos entre personas que no tienen una relación entre sí más que su afición, les permite también jugar un rol dentro de este espacio de interacciones (comprador, vendedor, espectador, cosplayer, cantante, bailarín, pero sobre todo: fan) y les permite sentirse parte de algo más grande; el bazar otaku es, siguiendo la definición de comunidad de Causses (6), un espacio en donde los sujetos comparten de forma general ciertas actitudes, sentimientos, rituales y usos del lenguaje, a la vez que poseen un rol en pro del colectivo y tienen un propósito común, de intercambio comercial por y para “otakus” o fans de la cultura geek, así como la intención misma de conectar con los demás y explotar a través de esto la propia identidad.

---

7 Información obtenida de las redes sociales oficiales del Gobierno Municipal de Ciudad Juárez, en Twitter: @MunicipioJuarez

---

---

## Referencias.

- @MunicipioJuarez. “Asisten 15 mil fronterizos a ver Dragon Ball Super en la Plaza de la Mexicanidad”. Twitter, 26 de julio, 2023. <https://twitter.com/MunicipioJuarez/status/975408215482621952>
- Apud Peláez, Ismael Eduardo. “Repensar el método etnográfico.: hacia una etnografía multitécnica, reflexiva y abierta al diálogo interdisciplinario”. *Antipoda. Revista de Antropología y Arqueología*, (16), 213-235. Retrieved July 05, 2023, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1900-54072013000100010&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-54072013000100010&lng=en&tlng=es).
- Bogarín Quintana, Mario Javier. “El campo otaku en Mexicali. Aproximaciones a la constitución de espacios y procesos de consumo urbano de la industria cultural japonesa”. *Revista Decumanus*. Núm. 2. Vol. 2. Octubre 2016-Octubre 2017.
- Bourdieu, Pierre. *El sentido práctico*. Siglo XXI, 2007
- Camacho Quiroz, Nadiezhda Palestina. *La identidad frikiyucateca y sus prácticas culturales*. Memorias CESJM / Nichibunken No. 1. 2021
- Causse Cathcart, Mercedes. “El concepto de comunidad desde el punto de vista socio -histórico-cultural y lingüístico”. *Ciencia en su PC*, (3),12-21. [Fecha de consulta 26 de Julio de 2023]. ISSN: 1027-2887, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181321553002>
- Goffman, Ervin. *Estigma*. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, 2006
- González Galindo, Mario Andrés, y, Andry Xilena Zarate Támara. *De la diversidad cultural a la masificación geek: resignificación de la subcultura friki en Cartagena de indias*. Tesis. Universidad de Cartagena. 2020
- Gutiérrez, A. (2018). “Análisis de la industria cultural del anime japonés en México a través del fenómeno del fansub”. Tesis. Universidad Iberoamericana. Ciudad de México.
- Jociles Rubio, María Isabel. “La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales”. *Revista Colombiana de Antropología*. Vol 54, núm. 1. Ene-jun, 2018
- Juárez Morales, K., (2019). Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México. *Cuicuilco. Revista de Ciencias Antropológicas*, 26(75),149-170.[fecha de Consulta 22 de Noviembre de 2022]. ISSN: 2448-9018. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=529562356008>
- Martínez, Cristina. *Cultura Friki en España: Refugio en un mundo líquido*. En prensa. 2014
- Pérez Gómez, Ángela Viviana. “La etnografía como método integrativo”. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 41(2), 421–428, 2012, doi:10.1016/s0034-7450(14)60015-9
- Rodríguez Cruz, J. (2018). El dōjinshi, dinamizador clave de la cultura otaku. Universidad de Salamanca

**Transición filosófica de *La Princesa Mononoke*: Breve análisis del pesimismo, Ecosofía y relaciones de poder en la obra cinematográfica de Hayao Miyazaki**

**Philosophical transition of *Princess Mononoke*: Brief analysis of pessimism, Ecosophy and power relations in the cinematographic work of Hayao Miyazaki**

**Ruth Dibely Flores Pérez**

*Licenciatura en Filosofía, UACH*

[dibelyflores010@gmail.com](mailto:dibelyflores010@gmail.com)

Artículo recibido: 31/07/2023

Artículo aceptado: 31/10/2023

**Resumen:** Las indagaciones filosóficas en torno a problemas reales que puede representar el anime es un campo que se ha incrementado en las últimas décadas. La Filosofía deriva en manifestaciones que no siempre se adaptan a sus cualidades clásicas, por lo que es necesario extender sus abordajes en representaciones visuales de alcance internacional, como es el caso de la obra cinematográfica de Hayao Miyazaki. El presente tiene como objetivo analizar, la transición ecología-ecosofía, el pesimismo, así como las relaciones de poder manifestadas en la obra *La Princesa Mononoke*, con la finalidad de extender la comprensión de estos a partir de las diversas situaciones abarcadas en el filme. Para tal, se muestra una revisión preliminar de los diferentes matices éticos para su reflexión; así mismo, una indagación de carácter hermenéutico. Posteriormente, se alumbrarán las líneas de investigación a las cuales se les podrá abonar en función del desarrollo de los conceptos mencionados.

**Palabras clave:** Miyazaki; filosofía; ecosofía; pesimismo; anime; mononoke.

**Abstract:** Anime as a representation of philosophical inquiries about real problems is a field that has increased in recent decades. Philosophy derives in manifestations which do not always comply with its classical qualities, so it is necessary to extend its approaches in visual representations of international scope, as in the case Hayao Miyazaki's cinematographic work. This paper aims to analyze the ecology-ecosophy transition, the pessimism, as well as the power relations manifested in the work *Princess Mononoke*, in order to expand the understanding of these from the various situations encompassed in the film. To do this a preliminary review of the different ethical nuances for reflection is shown, as well as a hermeneutic inquiry. Subsequently, the research guidelines, to which the development of the mentioned concepts will contribute to, will be highlighted.

**Keywords:** Miyazaki, philosophy, ecosophy, pessimism, anime, mononoke.

El universo creado por Hayao Miyazaki pareciera no necesitar introducción alguna, puesto que a partir de su línea creativa se ha desglosado todo un abanico de obras visuales de alcance internacional. Si bien, la animación posee actualmente una influencia abrumadora, hemos de enaltecer el alcance que tuvo el mismo en épocas menos favorables para tal línea

---

de contenido. El esfuerzo vertido en las películas de Studio Ghibli es, sin duda, palpable.

El tamaño de los dilemas humanos que se pueden apreciar y sentir en cada una de las obras, es directamente proporcional al tamaño de los problemas reales de nuestro entorno, con mayor impacto en tanto a la incertidumbre del futuro de nuestro planeta, en donde la naturaleza y el progreso se encuentran en una controversia que pareciera no tener un final. El imaginario consolidado por nuestro autor “se ha convertido en una opción audiovisual a las producciones de otras grandes factorías, constituyéndose en un referente a nivel mundial. Pero su relevancia radica, especialmente, en haberse convertido en una fuente alternativa de patrones sociales” (Aguado 2019). Difícil es seleccionar, con total objetividad, tal vez la mejor película que ha entregado al mundo esta casa de animación. No obstante, es un hecho que *La Princesa Mononoke* ha sido uno de los filmes más populares que se han distribuido, debido a la gran controversia que surgió de la misma, tanto en un sentido ecológico, como en uno filosófico-pesimista.

La historia pareciera, al inicio, tener una línea argumentativa simple. Se nos presenta la figura de Ashitaka, el cual es un príncipe de una tribu al borde de la extinción. Un día el espíritu de un jabalí, descontrolado y maldito, atenta contra la seguridad de su pequeño pueblo. Al intentar defender su reino, es herido de gravedad en el momento de darle muerte a dicho ser, por lo cual, abandona su estatus y emprende un viaje para tratar de aliviar su brazo, así como también la maldición que le ha sido impuesta.

El plan de nuestro personaje es simple, buscar al dios del bosque, el cual es muy difícil de encontrar y pedirle que revoque la maldición. No obstante, a pesar de sus esfuerzos, se vuelca en una situación muy conflictiva en donde termina en medio de una guerra de grandes dimensiones, donde incluso se ve desplazado como único protagonista, para compartirlo con la figura de San, nuestra princesa-humana, criada por lobos, la cual aborrece a la humanidad por darle muerte a la naturaleza.

Ambos tendrán que enfrentarse en un primer momento, lo cual supone una representación del ser humano conflictuado con su contraparte “natural y humana”, mientras que San es representada como aquella que es criada en la naturaleza y repudia su lado humano, el cual viene a ser lo que destruye el mundo y a sí mismo. Las notas existencialistas se pueden notar desde el momento en que los protagonistas se enfrentan, desde ese preciso instante el golpe con la realidad de aquello que nos rodea se vuelve un impacto ético brutal.

### **El pesimismo y las relaciones de poder: una visión a través de la Ecosofía.**

En un primer momento, *La princesa Mononoke* pareciera ser una obra más en defensa de la ecología y la súplica de la naturaleza por su salvación; como si ésta necesitara de los ruegos para que los seres humanos entiendan que son parte de ella. Hayao Miyazaki, director japonés de animación y cocreador del Studio Ghibli, posibilita a través de sus creaciones, la representación de su cultura más tradicional.

Es usual que en el proceso simbólico se haga alusión al contacto entre las personas y los espíritus de la naturaleza<sup>1</sup>, los cuales son más que representados a través de la figura de la

<sup>1</sup> Kami, o bien, espíritus de la naturaleza son mencionadas en el sintoísmo. Se localizan en lugares sagrados, los cuales pueden ser representados de distintas maneras. El sintoísmo o ‘Camino del kami’ puede considerarse la

---

gran montaña donde se albergan cada uno de ellos. Ahora bien, ¿cuál es el punto de Miyazaki de crear este tipo de escenarios? ¿es realmente hablarnos sobre la importancia evidente de la ecología, o bien, de las consecuencias que ya vivimos en los últimos años? Nuestro autor ha sido más que enfático en su idea de dejar un legado en el mundo, la ecología no puede ser entendida como se hacía hace más de cien años de la creación del concepto. Un ejemplo de diferenciación entre términos se puede subrayar a través de la propia concepción de la naturaleza puesto que:

Una de las principales diferencias entre la tradición aristotélica y la tradición galileana de ciencia radica, pues, en la diferente concepción que albergan sobre la naturaleza. La tradición aristotélica concebía la naturaleza como un organismo vivo (...). La tradición galileana de ciencia rompería esa visión organicista para imponer otra mecanicista, lo que contribuiría a afianzar la visión del ser humano ocupando un lugar jerárquicamente superior en la naturaleza, que es objetivada y que, como tal, puede ser sujeta a relaciones instrumentalizadas al beneficio del crecimiento económico e industrial. (Comins 2016)

El sentido de la ecología ya no puede ser entendido como un mero estudio de la naturaleza y sus interacciones con el ser humano, es pues la Ecosofía un intento de abolición del antropocentrismo, puesto que la naturaleza no puede pensarse, ahora menos que nunca, en un sentido ajeno, por ello la importancia de la Filosofía y su intervención ética.

Nuestros protagonistas se vuelven un humano con dos caras, un ser que pareciera un híbrido, pero es la digna representación de cualquier persona; el dilema que representa para aquellos que observen con detalle la historia. Como bien menciona Morín (2006) “la toma de conciencia cívica planetaria, es decir, de la responsabilidad y la solidaridad hacia los hijos de la tierra”, da lugar al intento del bien común por parte de uno de los involucrados, teniendo en cuenta la re-civilización del egoísmo y el dilema político entre distintas fuerzas humanas, tanto religiosas, como progresistas.

La ecosofía al no tratarse ya de lucha de clases o de hacer funcionar una ideología, lo que debe es indicar líneas de recomposición de las praxis humanas en los dominios más variados, activando dispositivos de producción de subjetividad hacia una resingularización individual y/o colectiva más que en la fabricación “más-mediática” sinónimo de angustia y depresión, sin excluir las grandes luchas contra el hambre en el mundo, contra la deforestación o la proliferación ciega de la industria nuclear. (Rojas 2019)

A partir de la obra, cualquiera podría enmarcarla como una propuesta ecológica más, no obstante, es preciso recalcar que Miyazaki odia las etiquetas. La película no es meramente una propuesta de esa índole, sino que profundiza en la naturaleza (en toda la extensión de la palabra), donde ya vamos incluidos en la misma, no como entes separados. Además

---

práctica religiosa principal de Japón. El término se compone de los ideogramas: sin -divinidad- y todo -camino, vía-. Su origen se remonta al concepto chino del shen tao, que tanto en términos taoístas como budistas hace referencia al misticismo de las reglas naturales y de la propia alma (Martín, 2022).

---

de ello, incursiona en la diferenciación entre diferentes modos de gobierno y progreso, lo cual podemos ver expresado a través del mandato de Lady Eboshi, personaje femenino emblemático debido a su talento para comandar a hombres, mujeres, niños y enfermos.

En un inicio, ella es el modelo de gobierno ideal, donde los enfermos no son desechados por ya no ser útiles y tanto hombres como mujeres tienen trabajos que enaltecen las habilidades de cada uno, mostrando una equidad aparentemente práctica para el progreso de su pequeño reino. Aquí reside uno de los puntos más importantes que sobresalen de la película, la mujer no queda relegada a ser una mera decoración, sino que enaltece lo que siempre ha sido y se ha invisibilizado, el valor de su trabajo pesado<sup>2</sup>. Además, también sobresalen aquellas personas que, a pesar de la enfermedad, quieren seguir viviendo y contribuyen al beneficio del propio reino. El problema aquí es que las mujeres trabajan para que el fuego no se extinga para crear metales, los enfermos crean armas y los hombres pelean; en un momento para la defensa de su aldea y en otro, para proteger los intereses de grupos religiosos y políticos distintos a ellos.

El pesimismo filosófico que podemos encontrar radica en un final no satisfactorio, o bien, uno feliz a medias, es una clara representación del desarrollo humano con sus diferentes matices, planteando una idea que es más que visible, pero que rehuimos de la misma -el ser humano no siempre tendrá un final feliz, pero eso no le impide querer seguir progresando- lo cual podemos analizar en la despedida entre nuestros protagonistas. Aquello que pareciera poco ventajoso, es pues, el verdadero desarrollo como individuos, encontrando así en lo no-satisfactorio el verdadero significado de lo que representa la humanidad.

Se puede concluir que el rescate general es el visibilizar que no existen como tal personajes totalmente buenos o malos, sino que se ven incrustados en situaciones que los rebasan por mucho, teniendo que sobrevivir con lo que tengan a la mano. Lo anterior no está nada alejado a la realidad, a pesar de que “desde los albores de su civilización el respeto hacia lo natural ha sido inherente a la nación japonesa. Su religión nacional, el sintoísmo, de marcado carácter animista, defiende que cualquier objeto puede tener espíritu. Este politeísmo radical no sólo confería divinidad a los animales o los árboles, sino también a hitos geográficos como rocas, montañas, lagos o ríos” (Míguez 2014), es una visión que se extiende a lo largo de nuestro planeta, debido a los cambios tan radicales que afectan a ricos y pobres.

---

2 Otros ejemplos podemos encontrarlos a partir de Valls-Llobet (83) donde expresa que “en una empresa de jardinería no son iguales las condiciones de trabajo de hombres y mujeres, aunque su profesión esté catalogada bajo el mismo epígrafe. Los hombres transportan sacos y macetas con máquinas transportadoras, mientras que las mujeres de la empresa realizan trabajo agachadas plantando las macetas en la tierra y tocando y oliendo los insecticidas que se han aplicado. En una empresa de pastelería, los hombres transportan los sacos de material a hombros o con máquinas, mientras que las mujeres están en cadenas de montaje, transportando bandejas de pasteles de unos 400g cada cinco segundos de la cinta a un soporte. ¿Quién podrá indemnizarlas si tienen un problema en sus cervicales y cuello, cuando el peso es tan liviano? Al final del día han calculado que las mujeres han transportado una tonelada de peso en sus manos y, sin embargo, si se produce una hernia discal cervical, no está contemplada una indemnización o compensación porque se cree que «tan poco peso» no puede provocar ningún problema de salud”.

---

A partir de todo lo dicho se puede derivar que la figura de la princesa Mononoke viene a ser un ente al cual aspirar, tal vez no en lo radical del exterminio de la humanidad, pero sí en el apego a la naturaleza y verla como una igual, siendo parte de ella. Los dilemas que se presentan ante ella, la lucha constante para salvar su entorno y su desgaste físico-emocional contra el progresismo industrial, son eslabones más en el desarrollo de las personas en conjunto, así también la figura de Ashitaka, apoyando el progreso, pero siendo totalmente consciente de lo que significará a futuro. Como toda Filosofía, no es posible entregar respuestas claras y concisas, sino que se perfila a una intensa creación de nuevas inquietudes o renovación de las mismas, puesto que las problemáticas aquí dichas no son algo nuevo, no obstante, los dilemas actuales son aún más peligrosos y la humanidad tendrá que atenerse a consecuencias por su falta de conciencia.

### Referencias

- Aguado Peláez, Delicia y Patricia Martínez. “Cuando el modelo de dominación se agota. Una lectura desde la sostenibilidad de la vida de las ficciones de Hayao Miyazaki”. *Ediciones Complutense - Investigaciones Feministas*, (2019), pp. 351-366  
<https://dx.doi.org/10.5209/infe.66498>
- Comins Mingol, Irene. “La Filosofía del Cuidado de la Tierra como Ecosofía”. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, nº 67, 2016, 133-148.  
<http://dx.doi.org/10.6018/daimon/201501>
- Martín Sánchez, Esther María. “Norito: Traducción y análisis de las plegarias sintoístas japonesas”. *RAPHISA - Revista de Antropología y Filosofía de lo Sagrado*. Vol 7. Núm. 2, Julio-Diciembre (2022) pp. 89-116.  
<https://revistas.uma.es/index.php/Raphisa/article/view/14621/16228>
- Míguez Santa Cruz, Antonio. “Lo que Miyazaki nos quiso decir. Ecologismo y Hermenéutica detrás de Mononoke Hime”. *Fotocinema – Revista Científica de Cine y Fotografía*, nº 9 (2014), pp. 190-220.  
<http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>
- Morín, Edgar. “El Método VI. La ética”. *Ediciones Cátedra*. España, 2006, pp. 181.
- Rojas Chadid, José. “Ecosofía y gerencia androcática desde el sujeto – grupo para el desarrollo de los nuevos imaginarios de la humanidad”. *Dictamen Libre*, No. 24 (2019), pp. 59-68.  
<https://doi.org/10.18041/2619-4244/dl.24.5465>
- Valls-Llobet, Carme. “Salud laboral de las mujeres y medio ambiente”. *Icaria Editorial - Ecología Política*, No. 40, TRABAJO Y MEDIO AMBIENTE (2010), pp. 79-85.  
<http://www.jstor.org/stable/41420382>

---

---

**Transdigitalidad o cómo el soporte digital transforma la narración de la realidad**

**Transdigitality or how digital support transforms the narration of reality**

**David Núñez Ruiz**

*Doctor en Ciencias Políticas y Sociales, UNAM*

[Davidnunezruiz@gmail.com](mailto:Davidnunezruiz@gmail.com)

**Resumen:** En *La historia Interminable* Michael Ende describe una secuencia narrativa imposible de concretar en esa época: el narrador cuenta qué va a pasar a la par que la acción sucede. Esa búsqueda hoy nos es tan cotidiana como que gracias al GPS una voz sintética nos va narrando el camino mientras manejamos. Esa metáfora, que antes semejaba a las creaciones divinas, para nosotros es rutinaria gracias a las herramientas digitales, lo usamos hasta para llegar a un lugar si nos extraviarnos. El término Transdigital representa vincular la realidad con la ficción a partir de las herramientas electrónicas para crear narrativas con enfoque data driven. En esta época en la que los humanos compartimos nuestra vida en medios digitales, desde fotografías de nuestro entorno hasta nuestra ubicación geolocalizable, la capacidad transmedial de los relatos se vuelve exponencial. Y esto empezó hace años, pero las posibilidades creativas actuales son impactantes.

**Palabras clave:** Transdigital, narrativas data driven, narrativas adaptativas, herramientas digitales, GPS, narratología

**Abstract:** In *The Neverending Story* Michael Ende describes a narrative sequence which was impossible to achieve at the time: the narrator tells what is going to happen at the same time that the action takes place. This endeavor is something common nowadays as common as the way a synthetic voice narrates the road as we drive, thanks to the GPS. This metaphor, which used to resemble divine creations, is usual for us thanks to digital tools, we even use it whenever we get lost. The term Transdigital represents way for linking reality with fiction through the use of electronic tools to create narratives with a data driven approach. In this era in which humans share their lives in the digital media, from photographs of our environment to our geolocated position, the transmedial capacity of stories becomes exponential. And this started years ago, but the current creative possibilities are stunning.

**Keywords:** Transdigital, data driven narratives, adaptive narratives, digital tools, GPS, narratology.

En el mundo actual, el soporte digital está creando un cambio de paradigma no sólo porque se puede distribuir el contenido de una forma veloz o porque nos permite comunicarnos de manera más eficaz, sino porque las personas se están esforzando, cada día más, por vincular la realidad digital con la realidad real, como se puede ver en el éxito de las redes sociales. Con los medios digitales creados en los últimos años, las posibilidades creativas, receptivas y taxativas se exponencian, no sólo al permitir géneros narrativos multidisciplinares que unen diversas ramas del arte como son los videojuegos o la narrativa nodal, sino que los vínculos tecnodigitales –la relación que permite establecer entre un discurso y elementos de la realidad por medio de herramientas digitales- permiten hacer un doble juego de resignificar la realidad a partir de la tecnología.

Las tecnonarrativas son narrativas que utilizan los sistemas digitales para crear una obra abierta en concreción y fomentan la colaboración del sujeto con el fin de obtener o generar una respuesta. Estas respuestas se logran por vincular los datos que están desperdigando en los servidores o plataformas hasta la proyección de posibles decisiones de los usuarios que permitan crear relatos estables, por ejemplo, utilizando herramientas con inteligencia artificial. Generar narrativas con implementaciones tecnológicas es sencillo, herramientas que permiten conformar una nueva vinculación de la realidad del lector con los elementos del texto están en casi cualquier teléfono inteligente, sin importar la gama. En México, casi el 90 por ciento de la población lo traen en su bolsillo.

Le he llamado Transdigitalidad (Núñez 2020) a la capacidad de vincular la realidad del usuario con una ficción y lograr la virtualización de su realidad. También es un término que refiere a cómo las implementaciones tecnológicas permiten conformar una nueva vinculación estética del usuario con los elementos del texto a partir de herramientas co-creativas –chats, redes sociales, uso de micrófono, cámara, Global Position System (GPS), metatextos, entre otros. Todas las herramientas con las que ya contamos fomentan una inmersión e interactividad por parte del usuario.

### **Transdigitalidad: la realidad en la ficción**

Pongamos por ejemplo el uso de estas herramientas para crear un relato, estable. En *La historia interminable*, Michael Ende retrata la aspiración de que la narrativa se anticipara a la vida:

La Emperatriz estuvo largo tiempo en silencio, mirándolo. En realidad, lo que hacía el hombre no era escribir: más bien deslizaba la pluma lentamente sobre las páginas en blanco y las letras de las palabras se formaban por sí solas, como si surgieran del vacío. La Emperatriz Infantil leyó lo que ponía y era exactamente lo que en aquel momento estaba ocurriendo, es decir: “La Emperatriz Infantil leyó lo que ponía...”.

–Escribes todo lo que ocurre –dijo ella.

–Todo lo que escribo ocurre –fue la respuesta. Y otra vez era aquella voz profunda y oscura que ella había escuchado como un eco de sus propias palabras.

---

Lo curioso era que el Viejo de la Montaña Errante no había abierto la boca. Había anotado sus palabras y las de ella, y ella las había oído como si sólo recordase que él acababa de hablar. –Tú y yo –preguntó– y toda Fantasía... ¿todo está anotado en ese libro?  
Él siguió escribiendo y, al mismo tiempo, ella escuchó su respuesta (Ende, 208)

Cuando Michael Ende describe este elemento narrativo el soporte impreso lo hacía imposible de concretar, menos de medio siglo después ya no funciona como una metáfora cercana a las creaciones divinas, donde las cosas ocurren cuando se narran, sino se ha vuelto una situación rutinaria que ocurre cada día cuando manejamos y que, gracias a la geolocalización satelital, una voz sintética nos narra el camino.

Un Geolocalizador satelital, aunado a varios programas que utilizan lenguaje natural, es una herramienta rutinaria, la usamos todos los días al salir de casa para llegar a un lugar sin extraviarnos y aclararnos/alumbrarnos el camino, y puede ser utilizadas para co-crear una ficción. Gracias a que los teléfonos celulares actuales ya tienen herramientas como inteligencia artificial en forma de chat, internet de alto alcance, uso de micrófono, cámara, giroscopio, recolectores de data, sistemas con reconocimiento visual y textual, aprendizaje profundo, entre otros, se pueden crear relatos a la medida de los usuarios y a la vez pueden narrar o reconstruir la realidad, que varían a partir de los elementos que otorga el escenario en el que está el receptor.

Si partimos de que todos los teléfonos tienen un localizador satelital (por ejemplo, GPS en América) vinculado al reloj, notamos que esta herramienta temporal que brinda la locación del receptor puede ser utilizado por programas computacionales para desplazarse por un entorno prediseñado.

Navegadores como Google Maps o Waze se actualizan en tiempo real gracias a la contribución constante de los usuarios (Eisnor 2011). De esta forma, al tener la localización exacta del usuario y de los que lo rodean, se permiten generar estadística del tráfico y llegar más rápido al destino. Es importante aclarar que el seguimiento espacial a partir del uso de satélites y geolocalización no es una estrategia nueva, comenzó en 1959, cuando Sergey Korolev, el diseñador en jefe del programa espacial ruso, lanzó al espacio el Sputnik -una balística del tamaño de una pelota de tenis que cada 108 minutos emitía un sonido para que se supiera en qué parte de la tierra estaba- y generó paranoia estadounidense ante el miedo de que fuera un arma nuclear.

Los estadounidenses, conscientes de que no sabían en donde se encontraba el Sputnik pero conocían su espacialidad, es decir, sus coordenadas terrestres, permitió a dos grupos de investigadores, de California y Boston, que midieran el tiempo en que se tardaba en aparecer el sonido en cada región y triangularan la información. Con esas mediciones algebraicas descubrieron la trayectoria del primer satélite en el espacio y al hacerlo reversible permitieron que tú escribas una dirección y un mapa te explica cómo llegar más rápido a ese lugar al que no quieres ir.

Ahora, los vínculos tecnodigitales –la relación que permite establecer entre un discurso y elementos de la realidad por medio de herramientas digitales- permiten

---

hacer un doble juego pues se resignifica la realidad a partir de la tecnología y se puede ficcionalizar o vincular con un acercamiento metafórico a través del lenguaje.

Desde el inicio de los tiempos, retratar la realidad ha sido una de las funciones primarias de la ficción. Ya sea en narrativa o en el arte en general, como determina la teoría de la recepción, los actos ficcionalizadores “transgreden lo real y vinculan a los lectores en interacción con la imaginación. La literatura es mediación que hace posible que observemos el fundamento de nuestra condición humana y explora por qué nos es inaccesible desde nosotros mismos.” (Torneró 125)

Paul Ricoeur determina que lo que se comunica proyecta y constituye el horizonte del lector y de su realidad (Ricoeur 148).

Si se recolectaran todos los datos que los usuarios están desperdigando y se terciara la información para entender una proyección de las posibles decisiones de los usuarios se podrían construir relatos estables sobre cada decisión que toman, como cuando te equivocas de calle y la aplicación recalcula la ruta o da indicaciones precisas, como que des vuelta en u en menos de 300 metros. Al lograr esto se podría ir más allá de que el usuario se vincule emocionalmente con la narración a que la vida del usuario se plasme en una narración en tiempo real. Es decir, al estar generando tanta data, las narraciones digitales pueden ser alimentadas con información de la realidad circundante de forma veloz y construir con ello narraciones.

Al hablar de cómo vincular Hu.Ma.Ne con ChatGPT para que tengas un narrador de tu vida, mientras acordemos en que la transdigitalidad es posible gracias a las implementaciones tecnológicas que permiten conformar una nueva vinculación del lector con el texto. A partir de herramientas disponibles que fomentan una mayor inmersión e interactividad por parte del usuario, herramientas co-creativas que están en cualquier dispositivo móvil.

Se le nombró transdigital para desmarcar a esta noción estética de la multiplicidad y de la transmedialidad, pilares de la literatura electrónica que en las décadas anteriores buscaron que el contenido fuera más allá del medio. En este caso la búsqueda es que el usuario colabore con su data para que se construya el mensaje, muestra de la verdadera apertura del soporte digital. Ahondemos en la diferencia.

En la multiplicidad se despliegan elementos estructurales y estéticos como la convergencia (Jenkins 2008), la narración multicanal o crossmedia, el periodismo transmedial, la idea comunitaria del contenido, entre otros. Aunque hay diferencias entre las definiciones, Scolari afirma en su libro *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* que “Las narrativas crossmedia o multiplataforma llevan la misma historia o producto a diferentes plataformas, las narrativas transmedia emplean estas plataformas para contar una historia o tema que ha sido pensado, además, para generar experiencias en el público, con el fin de motivarlo y hacer que participe” (Scolari, *Hipermediaciones*, 37).

Por ejemplo, crossmedia conlleva que una historia se desarrolle en diferentes soportes. Como se puede leer-ver en la novela *Level 26: Dark origins*, co-escrita por el creador de la serie de televisión CSI, Anthony Zuiker, sobre un asesino impecable, en el sentido de

---

no dejar huellas. En la obra, el lector es el único que puede entender las pistas -mezcladas como interludios en un soporte web que contiene fragmentos capitulares de una serie de televisión- y encontrarlo. Sin uno u otro soporte, la historia no se entendería (Zuiker, pant 1)

En videojuegos, la relación crossmedia se puede ver en muestras que van desde *Tengami* (Nyamyam 2014) que utiliza la estética de un libro con *pop ups* como apoyo visual para localizaciones y escenarios o *Journey* (Thatgamecompany 2012) que utiliza códigos QR con realidad aumentada para ver los modelos y diseños preliminares de enemigos y personajes, ello permite que el usuario juegue entre plataformas y consolas.

Ahora, si queremos hablar de cómo los diferentes medios generan nuevas construcciones narrativas, podemos hablar hasta de juguetes como Lego, Barbie o Transformers que han sido convertidos en películas, series animadas, novelas, cómics, videojuegos... Todos con una vinculación multicanal que construye un “universo” narrativo con fines mercadotécnicos no artísticos. Si se busca un sentido literario más complejo y, bajo esta perspectiva, multicanal, se puede ver la novela transmedia *Endgame* de James Frey, que utiliza diversas plataformas para lograr la participación de la ficción en espacios reales con el uso de realidad aumentada o en el *El cosmonauta* de Nicolás Alcalá, película española que une poesía y documentos históricos a una obra audiovisual que también está anclada a un libro soporte.

Henry Jenkins aclara que “La narración transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia.” (Jenkins, “The revenge...” pant 1) y para explicar que es una narración transmedia recurre a siete elementos: expansión/profundidad, multiplicidad, extracción, serialidad, subjetividad, conformación de mundos y ejecución y “quizás necesitamos una metáfora diferente para describir el compromiso del espectador con la complejidad narrativa.” (Jenkins, pant. 1)

La transdigitalidad, en cambio, representa vincular la realidad con la ficción a partir de las herramientas digitales, aprovechando que se vive en una época en la que compartimos nuestra vida por medios digitales -desde fotografías de nuestro entorno o videos de nuestros encuentros sociales hasta nuestra ubicación geolocalizable-. Con las capacidades de Lenguaje y Creatividad de los GPT actuales, la transmedialidad de los relatos se potencia.

Si a esta idea le aunamos el Internet de las cosas, veremos cómo se transforma la multiplicidad genérica de Pajarés Tosca en una reconstrucción narrativa del entorno, lo que va más allá de múltiples discursos por la vinculación de la realidad con la ficción.

En otras, gracias a la vinculación entre el mundo retratable y el receptor, el usuario puede empalmar su realidad con la ficcionalidad de la trama. Si utilizamos herramientas de narrativa generativa (Núñez 2022), la máquina pueda generar un texto específico para el usuario a partir de esos datos; de esta

---

forma el receptor se convierte en co-creador pues cambia la esencia, sólo ahora alterable, del texto.

En 2010, Microsoft lanzó la campaña “Decoded” para posicionar su buscador Bing frente a la aprobación de Google y atraer consumidores. La estrategia fue utilizar mapas digitales y narrativas. Este ejemplo de narrativa transdigital nos permite ver cómo se vincula la realidad física con la narrativa digital.

### **Transdigitalidad espacial**

Los mapas son la representación gráfica de la espacialidad de la realidad y un mapa conlleva en sí mismo una historia.

Mapear el mundo es parte esencial del humano. Desde las cavernas paleolíticas donde se representa el paso de los astros y de las grandes manadas listas para ser cazadas hasta la espacialización gráfica del cerebro humano construido a finales del siglo veinte (Kaku, 2014), los mapas han sido una de las principales herramientas que el humano ha construido para entender el entorno y anticiparse a sus elementos, ya sea con mapas estelares o terrestres.

Como se explica en el libro *Maps of the Imagination: the Writer as a Cartographer* de Peter Turchi “Los primeros textos alfabéticos, los primeros mapas geográficos y el primer mapa existente del cerebro humano se remontan al mismo período general: alrededor del año 3.000 a.C.” (Turchi 11)

De igual forma, la narrativa ha abogado por la necesidad de conformar mapas o dramatizar la ausencia de estos con personajes extraviados como Odiseo o Robinson Crusoe, por mencionar dos arquetipos. Al final, como dice Ralph Waldo Emerson, el escritor es un explorador y cada avance es un acercamiento a una tierra nueva. La idea de Microsoft fue unir la narrativa y la espacialidad, por ello se asoció con Jay Z -el célebre productor de rap y hip-hop- con el fin de utilizar su incipiente biografía y que los lectores pudieran visitar los espacios recordados por este ícono popular de principios del siglo veintiuno. Para ello, cada página estaba repleta de hipervínculos con los espacios descritos en más de 200 ciudades estadounidenses: “pusimos toda la biografía de Jay Z en contexto. Los fans podrían realmente caminar a través de la vida de Jay Z, justo donde sucede.” (Microsoft, 2010)

El funcionamiento consistió en que primero rastrearon los lugares mencionados y los elementos objetuales narrados, catalogando desde una chamarra hasta un salón de billar para que la gente pudiera vincular el pasado del rapero con su realidad. A la par, permitieron que en las redes sociales pudieran crear comunidad –que siempre está fuera del contenido, es extradiegética, pero permite al usuario tomar decisiones sobre la forma en la que se vincula con lo retratado- para que compartieran y construyeran una historia a partir de los espacios visitados.

Durante un mes, millones de usuarios rastrearon todos los espacios sugeridos y fueron etiquetando su realidad física logrando que la virtual se nutriera de esa información comunitaria. En menos de un mes se consiguió la vinculación entre la realidad y el libro escrito de una forma que en los medios anteriores era impensable.

Más de 300 páginas para decodificar, ubicadas a través de 600 ubicaciones publicitarias

---

tradicionales, no tradicionales y digitales únicas en 15 ciudades de todo el mundo y en Bing Maps, 200 ganadores de premios, un ganador del gran premio y la presentación de” DECODED “, todo en las próximas cuatro semanas. [...] Jay inicialmente se unió a la agencia creativa Droga5, que concibió, creó, implementó, produjo y entregó la campaña con la ayuda del motor de búsqueda Bing de Microsoft. (Microsoft, pant. 2)

Microsoft utilizó la vida de un hombre célebre y una herramienta digital que se encuentra en cualquier dispositivo móvil para vincular la realidad con la ficción. Esto muestra como desde hace casi quince años pueden crearse transformaciones narrativas utilizando un simple soporte digital.

Ahora, gracia a que los espacios más poblados están fotografiados y categorizados por mecanismos como Google Street View -que ha fotografiado casi 20 millones de kilómetros desde su fundación en 2007 en más de 85 países (Ackerman 2017)- se puede reconocer fácilmente el entorno del usuario.

No importa que las imágenes sean viejas y los espacios cambiantes, pues como Carlos Fuentes dicta en *Geografía de la novela*: “el planificador de la ciudad la organiza para el beneficio del ciudadano, en lugar de dejarle vivir y crecer libremente. ¿Cuáles son las reglas del planificador?” (Fuentes, *Geografía de la novela*, 132). los principios básicos de la ciudad tienden a permanecer y se puede con ello crear historias fidedignas.

Una vez que se conoce la localización del usuario y se extraen las imágenes del entorno se puede utilizar una “arquitectura de aprendizaje profundo que genere relatos a partir de una secuencia de 5 fotografías reales” (González 16) explicaba Diana González en su tesis de posgrado, utilizando una arquitectura “compuesta también por una red neuronal recurrente LSTM, la cual es la encargada de generar los relatos utilizando la información provista por el codificador.” (González 66). Si a ello le aumentas que en la década pasada ya había programas como Microsoft Lens que ayudaban a discapacitados visuales a reconocer el terreno, podemos ver cómo la descripción informativa de un espacio se puede traspolar a una búsqueda narrativa donde se convierta la locación del usuario en el espacio en el que se desarrolla la acción de los personajes. De esta forma, el mundo que habita el lector se convierte en pilar de la ficción, en tiempo real.

Esta idea de *Narrativa Data Driven* (Núñez 2022) será más útil en un mundo conectado, donde cada movimiento o idea que desarrollemos será registrada por una máquina (IOT). Con ello se reconstruirá narrativamente el espacio, al permitir que un personaje habite el espacio del lector se transfigura a noción del texto como algo lejano, vicario (Lekman, 20) por algo vivencial, experiencial (Núñez, 2015).

Pongo el ejemplo de la reconstrucción espacial a partir de la transdigitalidad pues como aclaró Janusz Slawinski en 1978 “la problemática del espacio literario ocupará en un futuro no lejano un lugar tan privilegiado en los marcos de la poética como los que ocuparon -todavía hace poco tiempo- la problemática del narrador y la situación narrativa, la problemática del tiempo, la problemática de la morfología de la fábula o-últimamente-, la problemática del diálogo y la dialogicidad.” (Slawinski 265)

---

Transformar una imagen en texto no es una técnica nueva, es un proceso tan viejo como la écfrasis del escudo de Aquiles descrita por Homero o la forma en la que Salvador Elizondo conforma su iconotexto (Pimentel 19). La reconstrucción de la imagen en texto va más allá de la simple significación verbal de un elemento visual.

Con las herramientas actuales se puede concretar una transformación narrativa de forma automática. Si se tiene la localización exacta del usuario y un generador de texto como ChatGPT podemos crear historias que el personaje habite a la medida del espacio que rodea al lector (Núñez 2020).

Aún no debemos enfocarnos en la estética del generador sino en las posibilidades de vinculación de la realidad con la ficción y la suplantación de texto en tiempo real, pero gracias al avance de los últimos años, entre las escuetas descripciones de un espacio *taggeado* (etiquetado) como #calle #árbol #coche #gente a la descripción literaria descrita actualmente, es tan grande como comparar “El Metrobús, color rojo atraviesa Insurgentes, la avenida más grande del mundo” con *La región más transparente* de Carlos Fuentes y su:

Ven, déjate caer conmigo en la cicatriz lunar de nuestra ciudad, ciudad puñado de alcantarillas, ciudad cristal de vahos y escarcha mineral, ciudad presencia de todos nuestros olvidos, ciudad de acantilados carnívoros, ciudad de dolor inmóvil, ciudad de la brevedad inmensa, ciudad del sol detenido, ciudad de calcinaciones largas, ciudad a fuego lento [...] Aquí nos tocó. Qué le vamos a hacer. En la región más transparente del aire. (Fuentes, *La región...* 20)

## Conclusiones

Con este breve caso se pretende mostrar cómo la recopilación de data del usuario, aún algo tan rutinario como la localización, puede contribuir a reconstruir el relato ficticio.

Por el lenguaje que hemos visto en los últimos meses con el resurgimiento de la Inteligencia Artificial Narrativa, es más factible que los textos adaptativos se asemejen en estilo y lenguaje más a la indeterminación que construye Italo Calvino en *Si una noche de invierno un viajero...* cuando sitúa su historia inicial: “Las estaciones se parecen todas; poco importa que las luces no logren iluminar más allá de su halo deslavado, total, éste es un ambiente que tú conoces de memoria [...] Las luces de la estación y las frases que estás leyendo parecen tener la tarea de disolver más que de indicar las cosas que aloran de un velo de oscuridad y tinieblas.” (Calvino, *Si una noche...* 32)

Las transformaciones ontológicas (Jaynes 1977) y sociales que conllevará habitar la realidad con un narrador portátil se pueden entender si no sólo comprendemos cómo los medios digitales permiten crear nuevas narrativas al vincular la realidad con la ficción sino ser conscientes de que más allá de los problemas sociales y de privacidad que conllevará el que los humanos compartan su vida en medios digitales, con los videos de encuentros sociales y la ubicación, la capacidad transdigital de los relatos se vuelve exponencial.

---



---

## Referencias

- La Sagrada Biblia*. Sagradas escrituras. Nacar Colunga, 1968.
- Alcalá, Nicolás. *El cosmonauta*. Riot Cinema Collective, 2013.
- Amador Bech, Julio. *Comunicación y cultura, conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*, UNAM, 2015.
- Aristóteles. *Poética*. UNAM, 2000.
- Attali, Jacques. *Breve historia del futuro*. Paidós, 2007.
- Auerbach, Erich. *Mimesis: la representación de la realidad en la literatura Occidental*. FCE, 1996.
- Ballard, J. G. *Crash*. Minotauro, 1996.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, 1978.
- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Paidós, 2004.
- Beristáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa, 1991.
- Blanchot, Maurice. *El espacio literario*. Paidós, 1969.
- Blumenberg, Hans. *El mito y el concepto de realidad*. Herder, 2004
- . *Teoría del mundo de la vida*. FCE, 2013
- Booth, Wayne. *La retórica de la ficción*. Antoni Bosch editor, 1968.
- Borrás Castanyer, Laura (ed.). *Textualidades electrónicas*. EDIUOC, 2005.
- Block, Friedrich. *Poesis: The Aesthetics of Digital Poetry*. The Mit Press, 2006.
- Calvino, Italo. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Siruela, 1998.
- . *Si una noche de invierno un viajero...* Siruela, 2011
- Catalá, Joseph. *La imagen interfaz*. Euskal Hereriko Unibersitatea, 2010.
- Eco, Humberto. *Obra abierta*. Ariel, 1990.
- Eisnor, Di- Ann en “Social Surveillance Yields Smarter Directions” en MIT Technology Review, 2011 en <https://www.technologyreview.com/2011/02/02/197271/social-surveillance-yields-smarter-directions/>
- Elizondo, Salvador. *Farabeuf*. Cátedra, 2000.
- . *El grafógrafo*. Joaquín Mortiz, 1972.
- Ende, Michael. *La historia Interminable*. Alfaguara, 1983
- Forster, E.M.. *Aspectos de la novela*. Debate, 1983.
- Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI, 1979.
- Fuentes, Carlos. *Geografía de la novela*. FCE, 1993.
- . *La región más transparente*. FCE, 1958.
- Frey, James. *Endgame*. Kindle, 2014.
- Galloway Alexander. *Gamming: Essays on Algorithm Culture*. University of Minnesota Press, 2006.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus, 1989.
- González Rico, Diana. “Generación de relatos a partir de una secuencia de imágenes utilizando técnicas de aprendizaje profundo”, tesis de posgrado en Ciencias de la Computación, UNAM, 2018
- Hayles, Katherine. *How we became posthuman*. The University of Chicago Press, 1999.
- Harvey, Colin. *Fantastic transmedia*. Mcmillan, 2015.
- Jenkins, Henry. “Transmedia Storytelling” en MIT Technology Review, 2003 en <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- . *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*.

- Paidós, 2008.
- . "The revenge of the Origami" en [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- . *Fan, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Paidós, 2009a.
- Juul, Jesper. *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. The MIT Press, 2005
- Landow, P. George. *Hypertext 3.0: New Media and Critical Theory in an Era of Globalization*. The John Hopkins University Press, 2005.
- Meifert-Menhard, Felicitas. *Playing the Text, Performing the Future*, 2015
- McLuhan, Marshall. *Galaxia Gutenberg*. Aguilar, 1969.
- Navarro, Desiderio. "Intertextualité: treinta años después", 1997 en <http://www.criterios.es/pdf/intertextualite30.pdf>
- Núñez Ruiz, David Roberto. *Creación y escritura en Farabeuf de Salvador Elizondo*, Tesis para optar al grado de Maestro en Letras. FFyL-UNAM, 2013.
- . *The Reading Abyss: Narratives in Times of Artificial Intelligence*, ELO-UQUAM, 2018.
- . *La creatividad en la Inteligencia artificial*, UNESCO-Tecnológico de Monterrey, Guanajuato, 2018b.
- . *Narrativas digitales: las transformaciones en el proceso creativo, la textualidad y la participación el lector-usuario a partir de los medios digitales*, Tesis para optar al grado de Doctor en Ciencias Políticas y Sociales (Comunicación), FCPyS- UNAM, 2022.
- Ong, Walter. *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. FCE, 2016
- Pajares Tosca, Susana. *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Universidad de Extremadura, 2004
- , "Crítica: cuatro hipertextos de Eastgate" en <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/eastgate.html>
- Paz, Octavio. *El arco y la lira en La casa de la presencia*. FCE, 1994.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva*. UNAM-Siglo XXI Editores, 1998.
- , *El espacio en la ficción*. UNAM-Siglo XXI Editores, 2001.
- Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración I*. Siglo XXI, 2000.
- . *El texto a la acción*. FCE, 2010
- Ryan, Marie-Laurie. *La narración como realidad virtual*. Paidós, 2004.
- . "Narrative and Digitality: learning to think with the medium", 2006 en <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9780470996935.ch35>
- Scolari, Carlos Alberto. *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital*. Gedisa, 2008.
- . *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2015.
- Thirlwell, Adam. *La novela múltiple*. Anagrama, 2013.
- Tornero, Angélica. *Las maneras del delirio*. UNAM, 2000.
- Turchi, Peter. *Maps of the imagination: the writer as a cartographer*, Trinity University Press, 2004
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet (Transiciones)*. Paidós, 1997.
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the whole earth network and the rise of digital utopianism paperback*. University of Chicago Press, 2006.

Voullamoz, Núria. *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Paidós, 2000.

Yehya, Naief. *El cuerpo transformado*. Paidós, 2001.

# Miscelanea



REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES

Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades. Volumen 4, No. 8, julio-diciembre de 2023.

---

---

**El *Burnout* como síndrome social del siglo XXI en Byung-Chul Han.**

***Burnout as a XXI's century social syndrome in Byung-Chul Han.***

**Luis Enrique Cháidez Leos**

*Maestría en Investigación humanística, UACH.*

e-mail: [p238142@uach.mx](mailto:p238142@uach.mx)

Artículo recibido: 01/09/2023

Artículo aceptado: 03/11/2023

**Resumen:** Byung-Chul Han ve al síndrome de *Burnout* como una manifestación sintomática de las condiciones sociales y culturales generadas por una cultura digital cimentada en la transparencia. El presente trabajo tiene por objeto analizar el *Burnout* desde la visión del autor surcoreano, con la finalidad de aportar al estudio del síndrome desde el análisis de las sociedades del siglo XXI. Para tal cometido, comienza con una semblanza del autor para conocer su contexto, seguido se hará una pequeña revisión de las clasificaciones por las que ha pasado el síndrome del *Burnout*, luego se realiza el análisis sociocultural a partir de los textos de *La sociedad de la transparencia*, *La sociedad del cansancio* y *La expulsión de lo distinto*, para posteriormente comprender la relación que guarda el tipo de sociedad con las enfermedades sociales que sufren, y brindar así un acercamiento al síndrome de *Burnout* desde una perspectiva de malestar sociocultural.

**Palabras clave:** Byung-Chul Han; Burnout; La sociedad del cansancio; La sociedad de la transparencia; La expulsión de lo distinto.

**Abstract:** Byung-Chul Han understands the *Burnout* syndrome as a symptomatic manifestation of social and cultural conditions which are generated by a digital culture rooted on transparency. The purpose of this paper is to analyze the *Burnout* from the perspective of the South Korean author, in order to contribute to the study of the syndrome by taking onto account the analyses of the 21st century societies. To do so, this work starts with a biographical review of the author in order to know his context, followed by a small review of the different classifications the syndrome has gone through, then the sociocultural analysis is carried out based on the texts *The transparency society*, *The Burnout society* and *The expulsion of the other*, to try and understand the relationship between the type of society along with the social illnesses it suffers, and thus offer an approach to the *Burnout* syndrome from a sociocultural discomfort perspective.

**Keywords:**

Byung-Chul Han; Burnout; The transparency society; The Burnout society; The expulsion of the other.

---

## Introducción.

El fenómeno del *burnout* ha cobrado relevancia en los últimos años, hoy forma parte de las afecciones laborales de mayor alcance a nivel global, la constante exigencia por hacer productivo todo nuestro tiempo ha llevado a la sociedad a niveles altos de estrés generando un agotamiento continuo en las personas. Al ser un padecimiento relativamente nuevo, pocos son los que se aventuran a dialogar en torno a ello, por lo cual el presente trabajo tiene por objetivo presentar las reflexiones de Byung-Chul Han de este padecimiento, con la finalidad de seguir aportando al fenómeno del *burnout*. Para tal cometido, se presenta una breve semblanza del autor, seguido de un recorrido de las definiciones de *burnout*, útiles para comprender el trato que se ha hecho del padecimiento. Posteriormente se exponen las propuestas del autor respecto al *burnout* a partir de los textos de *La sociedad del cansancio*, *La sociedad de la transparencia* y *La expulsión de lo distinto* para brindar claridad a lo que él considera una enfermedad social, de esta manera, se busca generar conciencia en torno al padecimiento nuevo y de alcance global.

## Sobre el autor.

Byung-Chul Han es un filósofo que ha logrado notoriedad en los últimos años, con sus obras traducidas a más de diez idiomas. Con una escritura sencilla y fácil de seguir, sus textos son la puerta de entrada a temáticas contemporáneas como los *mass media* y su relación con la política y la estética. En la obra de Han destaca el análisis de los dispositivos (por nombrarlo a la manera de Foucault) que llevan al sujeto posmoderno a los límites insostenibles de una vida en constante productividad. El *burnout* es la manifestación física y psicológica de este entramado de condiciones posmodernas que los *mass media* y los *social media* han impulsado de forma constante, lo cual se retomará más adelante en este artículo.

Pocos son los datos biográficos que se tienen de Han, puesto que el autor no solamente escribe sobre los peligros de la sobre exposición en las redes sociales, sino que también lo practica, por lo cual se aleja lo más posible de las interacciones sociales virtuales, lo cual dificulta indagar sobre el autor. Pero en una de las escasas entrevistas otorgada al medio *El País* (2014), Byung-Chul Han comenta un poco sobre sus estudios previos a su formación filosófica en Alemania. Oriundo de Seúl, Corea del sur, estudió metalurgia en la Universidad de Corea, pero al culminar sus estudios se sintió insatisfecho: “Yo, en realidad, quería estudiar algo literario, pero en Corea ni podía cambiar de estudios ni mi familia me lo hubiera permitido”<sup>1</sup> (“Aviso de Derrumbe”). Persiguiendo su sueño de continuar sus estudios en otra rama, mente a sus padres al decir que se irá a Alemania a estudiar una especialización en metalurgia, cuando en realidad inició su vida académica en la filosofía. El cambio de su inicial deseo por estudiar literatura al estudio final de filosofía fue debido a su escaso conocimiento del idioma alemán: “Yo, que soy un romántico, pretendía estudiar literatura,

---

1 Recordemos que Corea de Sur viene de una situación de pobreza extrema, a raíz de la segunda guerra mundial y de su conflicto interno entre norte y sur, por lo cual el cambio de profesión (así como la elección de una profesión socialmente percibida como “no productiva”) no es del agrado para familiares.

---

pero leía demasiado despacio, de modo que no pude hacerlo. Me pasé a la filosofía. Para estudiar a Hegel la velocidad no es importante. Basta con poder leer una página por día” (“Aviso de Derrumbe”). Su entusiasmo por la filosofía y su constante aprendizaje del idioma alemán, lo llevó a doctorarse en el año 1994 con una disertación sobre sobre Martín Heidegger en la Universidad de Friburgo. Hoy es considerado uno de los filósofos más destacados del pensamiento contemporáneo con textos sobre crítica al capitalismo, la tecnología y, sobre todo, a la sociedad del trabajo.

### **Contexto social para el desarrollo del *burnout* y sus primeras definiciones.**

La industrialización resulta primordial en la idea de progreso de Corea del Sur (y en Occidente en general), por lo cual el gobierno coreano ha invertido su tiempo, dinero y esfuerzo para llevar a su país a un nivel de desarrollo industrial similar al de los países más desarrollados, en un par de generaciones dejaron atrás la hambruna que les asolaba para ubicarse a un nivel de consumo y riqueza similar a otros países más avanzados de Occidente. El costo de este gran avance, sin embargo, ha sido la salud mental y física de sus pobladores. El estilo de vida coreano, impulsado por el propio Estado para crecer económicamente y competir a nivel mundial, desemboca en la “desertificación de la vida cotidiana, la hiperaceleración de los ritmos, la extrema individualización y una competición salvaje en el mercado de trabajo” (Franco «Bifo» Berardi, *Héroes*, 119). Como el avance en el sector industrial, bajo el sistema de capitalista, ha traído prosperidad económica al país, la sociedad coreana no cuenta con la capacidad de demostrar su indignación, puesto que: “en comparación con las condiciones de sus abuelos, la presente alienación podría parecer un precio justo a pagar: el capitalismo de la alta tecnología exige una productividad creciente y la constante intensificación de sus ritmos de trabajo” (119). Con la exigencia diaria de productividad, su incapacidad de renegar del mismo sistema que trajo crecimiento económico a sus antecesores, además de una cultura de sumo respeto a los mayores, genera un nivel de estrés en los coreanos a tal grado de ver la terminación de su vida como la única opción viable de escape, por ello han llegado a ocupar el tercer puesto a nivel global en tasa de suicidio. Si bien el suicidio es una problemática preocupante por sí misma, no será atendida en el desarrollo de este trabajo, aquí nos enfocaremos en otro síntoma social: el *burnout*.

Aquellas personas incapaces de terminar con su vida quedan expuestas a seguir cumpliendo con las metas de productividad bajo el mismo sistema capitalista instaurado en la mayor parte de Occidente, donde el trabajador es rebajado a una pieza más en el engranaje de la producción. Para cumplir sus objetivos (y evitar un posible despido) el trabajador debe darlo todo en nombre de la empresa o institución (tiene que “ponerse la camiseta”<sup>2</sup>), lo cual, lo lleva a un agotamiento excesivo, conocido como *burnout*. El *burnout* (o síndrome de desgaste profesional, o síndrome de desgaste ocupacional) es un padecimiento descrito como: “una respuesta prolongada a factores estresantes en el trabajo de origen emocional e interpersonal, determinado por la fatiga crónica,

---

2 Expresión proveniente del ámbito del deporte, utilizada con frecuencia en lo laboral para indicar la obligación de sentido de pertenencia de sus trabajadores para con la empresa o institución, así como el compromiso y sacrificio que se espera de ellos.

---

cinismo e ineficacia”<sup>3</sup> (Montero-Marín, “A newer and broader definition of burnout”, 1). Mencionado también de forma muy breve en la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD por sus siglas en inglés) bajo el código Z73.0 como un “estado de agotamiento vital” (ICD-10, 1018). Dentro del ámbito médico los estudios relacionados al *burnout* comienzan a ser visibilizados para lograr categorizarlo como es debido. Aunque podemos rastrear artículos del 2005 del Sistema Nacional de Vigilancia Epidemiológica donde se hace mención del *burnout*, cabe destacar que estos acercamientos eran en el área médica, como un síndrome laboral propio de los trabajadores de la salud, donde horarios laborales de hasta más de 24 horas son usuales. No obstante, la tendencia de la proliferación de este síndrome ha salido de los centros de salud para propagarse por todos los otros lugares de trabajo, obligando a la Organización Mundial de la Salud a declararlo en el año 2022 como una enfermedad diagnosticable. En este punto cabría preguntarse ¿en qué nos puede ayudar la lectura de los trabajos de Byung-Chul Han para la comprensión del síndrome del *burnout*? Hemos presentado al síndrome en su contexto de enfermedad desde la perspectiva médica, pero Han nos proporcionará las herramientas para comprenderlo desde una perspectiva social, como una afección sintomática del sistema político, económico y social capitalista.

### ***Burnout* en Byung-Chul Han.**

Byung-Chul Han apertura su texto *La sociedad del cansancio* con la frase: “Toda época tiene sus enfermedades emblemáticas” (11). A la manera de Deleuze en su “Post-scriptum sobre las sociedades de control”, donde realiza una comparativa entre el tipo de sociedad y su producción tecnológica, Han ve una correspondencia entre las enfermedades y la sociedad donde se propagan. Para Han hemos superado la era bacteriana y viral por medio de la técnica inmunológica (tesis que pierde vigencia luego de lo vivido con la proliferación del Covid-19, pero ello no demerita el resto de su análisis), y califica al siglo XXI como la era de las enfermedades neuronales donde: “la depresión, el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), el trastorno límite de la personalidad (TLP) o el síndrome de desgaste ocupacional (SDO) definen el panorama patológico de comienzos de este siglo” (11).

A partir del binarismo positividad/negatividad, Han analiza las respuestas sociales antes los problemas de la época. Las afecciones de las enfermedades neuronales son: “atribuibles a un *exceso de positividad*” (18). A diferencia de la época inmunológica (como la describe Han), donde las enfermedades bacterianas y virales provenían de la negatividad, es decir, había una reacción del mismo sistema por eliminar la problemática al categorizarla como negativa e invasiva a lo propio, las enfermedades neuronales no presentan una reacción inmunológica del sistema, porque como tal no existe un agente externo que esté atentando en contra de lo propio, sino que es una afección de sí mismo proveniente del interior. Han la definirá como una violencia sistémica, inmanente al mismo donde: “el colapso del yo que se funde por un sobrecalentamiento que tiene su origen en la *sobreabundancia de lo idéntico*... Representa sencillamente una *masificación de la positividad*”

---

3 Traducción propia.

---

(23). Para el autor coreano el problema de lo idéntico yace en la expulsión de lo distinto, porque lo distinto se sale de control, es menos calculable, en cambio una repetición en los procesos conduce a una eficiencia de estos, logrando una mayor productividad. La búsqueda de lo idéntico es más visible en el campo laboral, donde más que buscar personas se busca una pieza de mecanismo, con funciones repetitivas y fácil de reemplazar por otra completamente igual, lo que genera un mercado de trabajadores en constante rotación. El espacio de trabajo no es el único afectado por la lógica de lo idéntico, nuestras relaciones sociales se ven por igual allanadas persiguiendo la lisura de lo positivo.

La expulsión de lo distinto sólo es posible en una sociedad completamente transparente, en que los secretos no existan, y nuestra vida esté en una constante afirmación por medio de los otros. “Las cosas se hacen transparentes cuando abandonan cualquier negatividad, cuando se *alisan* y *allanan*, cuando se insertan sin resistencia en el torrente liso del capital, la comunicación y la información” (*La sociedad de la transparencia*, 11). Las redes sociales digitales han servido para tal propósito, tenemos una constante exposición ante los demás, y aquellos que no participan de ellas, no forman parte del diálogo público. Pareciera irrisoria la expresión “si no está en Instagram no cuenta”, muy usada sobre todo en la asistencia al gimnasio, como si el ejercicio mismo estuviera relacionado a la presencia en redes. No bastando con eso, la repetición en el contenido subido es evidente, no sólo existe la foto de la persona, sino que su pose, su *outfit* y su expresión es una repetición del mismo contenido consumido. Por ello Han menciona que: “la interconexión digital total y la comunicación total no facilitan el encuentro con otros. Más bien sirve para encontrar personas iguales y que piensan igual... se encargan de que nuestro horizonte de experiencias se vuelva cada vez más estrecho” (*La expulsión de lo distinto*, 6). Pero ¿por qué hablar del tema de la exposición en redes sociales como parte del *burnout*? La importancia de ello recae en que en todo tiempo debemos de estar produciendo. Durante nuestras horas laborales producimos para la empresa o institución, en nuestro tiempo “libre” producimos para las redes, se busca una constante aprobación social de productividad, tendemos a ver cada parte de nuestro tiempo como una oportunidad para aprovechar en algo “útil”, no hay descanso. Usamos el tiempo del transporte para escuchar un podcast o un audiolibro que nos haga sentir bien con nosotros mismos o aprendamos algo nuevo. Nos volvemos producto y consumidores del catálogo en línea. La transparencia sirve sobre todo para robarnos nuestra intimidad, y la cedemos gratuitamente para sentirnos dentro de la participación social del siglo XXI. Como menciona Han: “el alma humana necesita esferas en las que pueda estar *en sí misma* sin la mirada del otro... una iluminación total la quemaría y provocaría una forma especial de *síndrome psíquico de Burnout*” (*La sociedad de la transparencia*, 14), no estamos hechos para estar constantemente evaluados, debemos tener espacios de descanso, donde podamos no ser productivos y estar inmersos en la contemplación.

No es suficiente dedicar cada minuto del día realizando una tarea, sino que además se promueve la idea del *multitasking* como una revolución humana de los tiempos modernos, como una

---

forma de superación y progreso. Más bien, dirá Han, es una regresión puesto que: “no es una habilidad para la cual esté capacitado únicamente el ser humano tardomoderno de la sociedad del trabajo y la información... el multitasking está ampliamente extendido entre los animales salvajes” (*La sociedad del cansancio*, 33). Los animales salvajes tienen la necesidad de estar atentos a diversos estímulos, porque su vida depende de ellos. Cuando están tomando agua o consumiendo alimentos, están atentos a posibles depredadores, el *multitasking* es una de las formas más antiguas de supervivencia. La atención está siendo: “reemplazada progresivamente por una forma de atención por completo distinta, la hiperatención. Esta atención dispersa se caracteriza por un acelerado cambio de foco entre diferentes tareas, fuentes de información y procesos” (35). Por esta nueva manera de atención es que hoy en día es más y más común ver personas prestando “atención” a diversos procesos. No es raro ver a una persona contestando mensajes mientras habla con alguien más, hay quienes ven películas con el celular en mano, la sobremesa se ha vuelto un “sobrecelular”, escuchar música mientras se lee un libro, hasta la invasión de la privacidad del baño con la presencia del dispositivo móvil para ver memes en línea (estos ejemplos dan la razón de la nomofobia como una fobia cada día más común). Los focos de atención están dispersos, y como tal no hay una contemplación real de lo que está en frente, vivimos en un marco digital de hiperrealidad mediada por la hiperatención.

### **Conclusiones.**

El *burnout* no se da sólo por una explotación laboral que conduce a un cansancio extremo, sino que es una pérdida de sí mismo en una sociedad de consumo, donde la transparencia y la constante exigencia de ser productivos en todas nuestras esferas de relación, sin espacio para el descanso y la contemplación, lleva a un agotamiento del mismo ser. La explotación del *burnout* proviene de la positividad, del interior mismo del sistema, es por ello por lo que no es percibido como algo dañino, sino como una forma natural de realizarse personalmente. Por lo tanto, no se puede “culpabilizar a nadie más que a sí mismo”, porque es una autoexigencia, “nadie te obliga”, pero debemos comprender que al ser una afección sistemática, no debería tratarse como una individualización patológica, sino como una característica propia del sistema capitalista.

En el caso mexicano la propagación del *burnout* ha sido rápida y voraz, según cifras del Instituto Mexicano de Seguro Social hasta el 75% de la población económicamente activa lo padece. No es fortuito el alto porcentaje puesto que somos el país con más horas trabajadas al año, 2 mil 257 en promedio según la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos, a diferencia de las 1 mil 738 de otros países analizados por la misma organización, aunado tener uno de los salarios más bajos por hora. Las condiciones de un trabajo extenuante, que exige la entrega total de las personas, en conjunto a los bajos salarios provocan una sobre exigencia en los mexicanos por la necesidad de tener una vida digna, lo que los lleva a los límites mentales y físicos idóneos para desarrollar *burnout*. Es por ello por lo que entender al síndrome desde una propuesta inherente al sistema de producción, así como a una tendencia cultural de avalar la vida social

---

---

en nuestra producción digital en los *social media* (para lo cual los textos de Han nos ofrecen las bases para entender ese enfoque), nos ayuda a categorizar la afección del *burnout* no como casos individuales aislados, sino como problemáticas de índole económica, social, política y cultural.

### Referencias

- Arroyo, Francesc. “Aviso de Derrumbe”. *Cultura, El País*. 2014. [https://elpais.com/cultura/2014/03/18/actualidad/1395166957\\_655811.html](https://elpais.com/cultura/2014/03/18/actualidad/1395166957_655811.html)
- Deleuze, Gilles. “Post-scriptum sobre las sociedades de control”. Tr. José Luis Pardo. *Conversaciones. Pre-textos*, 1996, pp. 277-285.
- Han, Byung-Chul. *La expulsión de lo distinto*. Pensamiento Herder. Tr. Alberto Ciria. 1era edición. Herder. 2017.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. Pensamiento Herder. Tr. Raúl Gabás. 1era edición, 5ta impresión. Herder. 2012.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad del cansancio*. Pensamiento Herder. Tr. Arantzazu Saratzaga Arregi. 1era edición, 3ra impresión. Herder. 2010.
- Instituto Mexicano del Seguro Social. “Estrés laboral”. <http://www.imss.gob.mx/salud-en-linea/estres-laboral>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. “¿Qué es el burnout?”. <https://extranet.inegi.org.mx/covid-19/que-es-el-burnout-2/>
- López Martínez, Carlos. “Síndrome de burnout en enfermeras de primer y segundo nivel de atención en la Ciudad de México”. *Epidemiología: sistema único de información*. Sistema Nacional de Vigilancia Epidemiológica. No. 33, vol. 22. 2005. <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/15403/sem33.pdf>
- Montero-Marín, Jesús and García-Campayo, Javier. “A newer and broader definition of burnout: Validation of the ‘Burnout Clinical Subtype Questionnaire (BCSQ-36)’”. *BMC Public Health*. 2010. <http://www.biomedcentral.com/1471-2458/10/302>
- Seguró, Miquel. “Byung-Chul Han: Bibliografía”. *Encyclopaedia Herder*. [https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Autor:Han,\\_Byung-Chul](https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Autor:Han,_Byung-Chul)
- World Health Organization. *International statistical classification of diseases and related health problems*. Quinta edición. 2016.

# Galería

---



Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades. Volumen 4, No. 8, julio-diciembre de 2023.



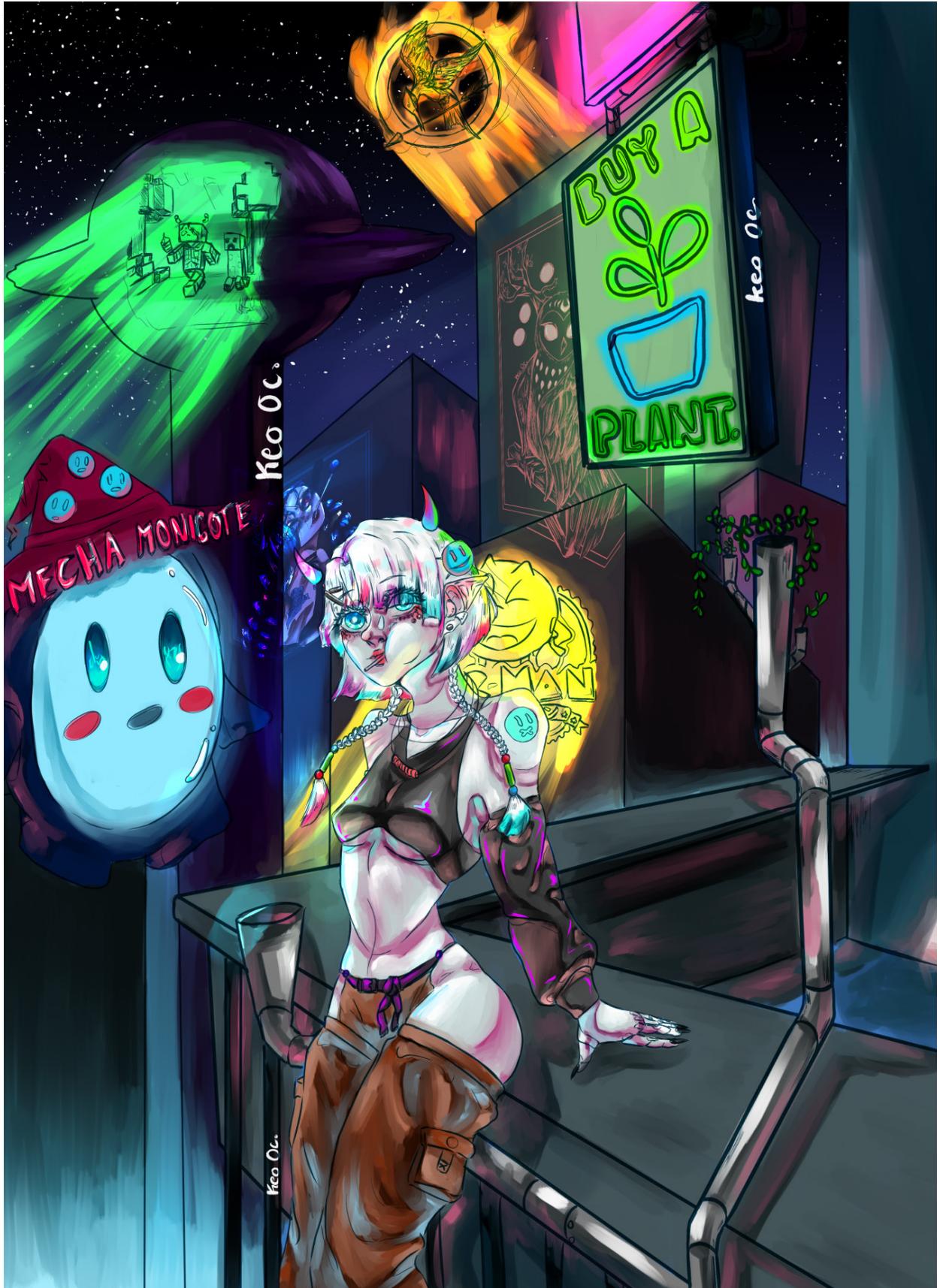
**Autora:** Andrea Ramos Bustillos

**Seudónimo:** Keo Oc

**Título:** Alice

Séptimo semestre de Licenciatura en Letras Españolas

**Correo:** [anyrb219@gmail.com](mailto:anyrb219@gmail.com)



**Autora:** Andrea Ramos Bustillos

**Seudónimo:** Keo Oc

**Título:** Cyber Draw

Séptimo semestre de Licenciatura en Letras Españolas

**Correo:** [anyrb219@gmail.com](mailto:anyrb219@gmail.com)



**Autora:** Eva Cristina Jaramillo Aguado

**Título:** Nostálgica Matilda (2019). Medidas: 50 cm x 35 cm

**Técnica mixta:** Lápiz, acuarela, ecoline, lápiz de color

**Correo:** [ejaramil2@cuc.edu.com](mailto:ejaramil2@cuc.edu.com)

**Edición digital:** Photoshop

En esta obra se recrea una escena de la reconocida película *El perfecto asesino*. La protagonista, Matilda, nos muestra un cúmulo de emociones a través de sus miradas, sus acciones, su humanidad. La película nos muestra una planta que para la artista simboliza el lenguaje silente, este que no necesita tantas palabras para construir la comunicación entre líneas que existe entre los dos protagonistas, el cuidado y la bondad de la vida. Es así como la ilustración también enlaza la niñez y la nostalgia que ilumina a los ojos de Matilda.



**Autora:** Sihara Elena Sierra Olivares

**Título:** Dazai

Universidad Autónoma del Caribe

**Correo:** [sysierra0510@gmail.com](mailto:sysierra0510@gmail.com)

La pintura representa a un joven llamado Osamu Dazai del anime *Bungou Stray Dogs*: quien mira directamente al espectador mientras les apunta. En el fondo se aprecia una ciudad nocturna que envuelve el ambiente de la obra. una atmósfera de misterio y tensión. Respecto a la técnica se emplearon diversas tonalidades de rojo y ausencia de LineArt.



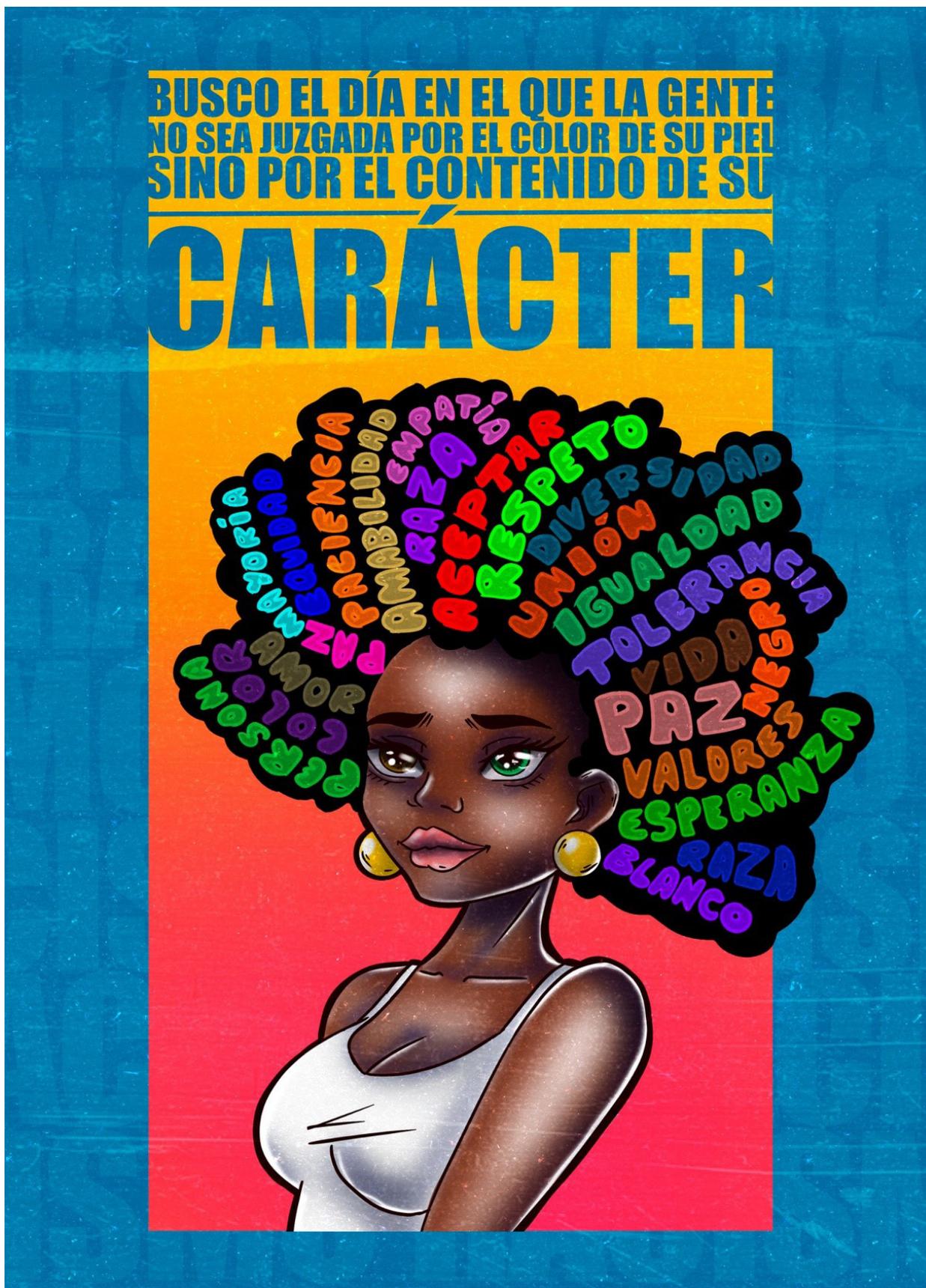
**Autor:** Manuel Tapias Rubiano

**Título:** La tinta y el Mono

Ilustración digital de 22 x 28 cm

**Correo:** [manueltapiasrubiano@gmail.com](mailto:manueltapiasrubiano@gmail.com)

Esta ilustración trata de mostrar como el artista solo necesita un medio, como lo es la tinta y el papel, para representar su obra creativa y dar vida a su imaginación.



**Autor:** Manuel Tapias Rubiano

**Título:** “Busco el día en el que la gente no sea juzgada por el color de su piel, sino por el contenido de su carácter”

**Afiche ilustrado**

Inspirado en la frase de Martin Luther King

**Correo:** [manueltapiasrubiano@gmail.com](mailto:manueltapiasrubiano@gmail.com)



**Nombre:** Angela Torres Ordoñez

**Máster:** Diseño Interactivo

**Título:** Mojito cubano 001

**Correo:** [angelatorres26@gmail.com](mailto:angelatorres26@gmail.com)

“Mojito Cubano 001” es una ilustración creada con herramientas digitales, empleando un iPad Pro, un lápiz genérico y la aplicación Procreate. Esta obra busca suscitar una reflexión acerca de los avances de la ilustración con las nuevas tecnologías. ¿Por qué el Mojito? Porque es una de las bebidas insignias latinoamericanas que ha perdurado en la sociedad, siendo un reflejo de nuestra cultura consumidora.

# Creacion



REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES

Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades. Volumen 4, No. 8, julio-diciembre de 2023.

## Un funeral para las hormigas

**Gloria Elena Tavarez Chacón**

*Doctorado en Educación Artes y Humanidades, UACH.*

[gloriaelenatavarez@gmail.com](mailto:gloriaelenatavarez@gmail.com)

El universo es egoísta. La muerte de la más ínfima criatura no representa menor alteración en el orden general de las cosas. Podemos intentar restarle al infinito, pero el resultado siempre será el mismo: silencioso y atemporal sempiterno.

No es de sorprender que uno de los pasatiempos de los niños que asisten a la primaria, era encontrar hormigueros para llenarlos de agua. Los maestros nunca vieron malicia en tal actividad; según ellos, ayudaba con las plagas de la escuela. Había unos pocos que buscaban en el fuego un placer maligno adicional. Con ayuda de unos anteojos disfrutaban quemar las filas de hormigas que se dirigían a su hormiguero. Se volvía una competencia por ver quién lograba la mayor cantidad de cuerpos calcinados. Incluso en soledad, el niño más introvertido encontraba diversión en la contorsión agonizante de los minúsculos cuerpos de las hormigas.

Otros niños, aunque eran los menos, se graduaban del genocidio de hormigas para encontrar un deleite adicional en cuerpos más grandes. Disfrutaban capturando saltamontes para arrancarles las extremidades y luego liberarlos. Luego se embelesaban con su desesperación por huir y refugiarse, hasta que eran atrapados por un depredador. O bien, luego de saciar su sed de tortura, los niños, cual dioses misericordiosos, ponían fin a su sufrimiento aplastándolos.

Susana presenciaba todo. Cada recreo era una visión apocalíptica de extinción masiva que a nadie parecía importarle. Cuando, entre lágrimas, intentaba explicar a su maestra la situación, ésta, harta de las continuas protestas (y que la niña se rehusara a entender que los insectos “no sienten dolor”), le dijo con una mueca burlona: “Pues hazles un funeral a esas hormigas”.

Susana tenía siete años. A pesar de su edad, ya había pasado por un desfile de carrozas y cortejos fúnebres. Aunque le explicaron qué era la muerte, seguía sin comprender cómo, en un instante, alguien deja de existir sin mayores consecuencias, y esta idea le aterraba. Cuando su tío murió, el árbol no cambió sus hojas, ni el cielo se volvió gris como en las películas. Sin embargo, el cáncer había drenado hasta la última gota de humanidad de aquel cuerpo amorfo que se despedía de ella musitando apenas con voz entrecortada: “güerita”. A pesar de tantos funerales, su maestra nunca cambió las actividades de matemáticas que tanto odiaba; el mundo siguió su andar incesante, sin importar cuántas veces Susana mirara de frente a la muerte.

Por aquellos años, fue tendencia hablar de “el fin de los tiempos” por el cambio de siglo. Las personas se alarmaron ante el temor de un posible error en las computadoras que ocasionaría un fallo irreparable en el orden mundial. La ficción hollywoodense alimentó ese miedo. Aunque el cambio de siglo llegó sin escenarios apocalípticos, la idea plagó la mente de Susana y la mantuvo en vigilia por varios días. Esa fue la primera vez que en ella nació un horror por imaginar la extinción masiva de una

---

---

especie en sólo un parpadeo. Su abuelo, en un intento por tranquilizarla, mencionó unas palabras que parasitaron la conciencia de Susana: “El mundo no se acaba, es egoísta. En cambio, nuestro mundo, ese pedacito que tiene cada uno dentro, se termina con nosotros. Cuando mueres, es el fin del mundo”.

Susana había presenciado diversas ceremonias religiosas relacionadas con la muerte. A pesar de ello, se preguntaba cómo el ritual salvaría amparaba el alma que tanto mencionaban, la tan anhelada promesa de la vida después de la muerte. El féretro rodeado de arreglos florales era la parte que encontraba más indigesta. El aroma dulzón de las flores y del formol era apenas soportable; le ocasionaba un malestar físico acentuado por la visión insepulta del cuerpo inerte. Aquella figura parecía un remedo de quien fuera en vida; una magnífica obra de teatro de la que todos conocen el guion: la muerte vestida con la piel del difunto tendida sobre el ataúd, con una máscara de un tiempo mejor.

El terror por la muerte se propagó a todos los ámbitos de su vida. Cada que veía un animal morir, incluso insectos, lloraba por el mundo que terminaba. El cosmos es indiferente ante la muerte de cada ser que lo habita; quedan reducidos a su verdadera esencia: la nada. El olvido universal en un silencio perpetuo e indolente.

Con las palabras de su maestra: “hazles un funeral”, recordó la importancia de los ritos fúnebres para la salvación del alma. Pensó en todos esos mundos terminando sin una promesa de eternidad. Al día siguiente, trajo consigo una caja de zapatos que encontró en el armario. Durante el recreo, se escondió en el baño para esperar que los niños volvieran al salón de clase. Su trance era tal que creía escuchar los gritos agonizantes de la matanza que se llevaba a cabo en el patio de recreo. Pensó en rezar, pero no sabía cómo; sólo esperó en silencio.

Una vez que cesó el ruido del exterior, se dirigió al patio con su caja. Susana estaba dispuesta a recolectar cada cuerpo con la delicadeza que ameritaba su muerte. Sin embargo, le fue imposible distinguir las extremidades minúsculas esparcidas por la tierra y el lodo. Con sus manos tomó puñados de tierra y los vertió en la caja. Creía ver suficientes cadáveres cada que insertaba sus manos entre la maleza y el lodo. Pronto, la caja que antes albergara los zapatos finos de su madre estuvo llena de tierra, rocas y restos de insectos.

Guardó en su mochila la caja y se dispuso a entrar a clases. La maestra pasó por alto el retardo de Susana y su ropa llena de tierra. Preocuparse o mostrar interés por un estudiante en particular no estaba dentro de sus prácticas docentes; bastaba con completar su jornada.

Al llegar a casa, la preocupación de su madre se centró en el aspecto desaliñado de su hija, ignoró su mirada absorta en el vacío, como la de quien se encontrare sumido por la más agonizante tortura. Una vez libre de la custodia materna, Susana recolectó los artilugios que recordaba de los funerales: flores y crucifijos. Con una madre devota, no era mayor problema encontrar una variedad de rosarios de colores y demás parafernalia religiosa. Con facilidad asegurarían el descanso de los cuerpos que reposaban en la caja de zapatos.

En el patio, clavó la cruz que descansaba sobre la sala. Colocó la caja y la rodeó de flores. De

---

manera gentil, dejó caer el rosario sobre la tierra. Una vez preparado el ornamento, Susana se arrodilló y abrió la caja. Debía ser un funeral de ataúd abierto. Imitando lo que había visto tantas veces, juntó sus manos para orar; una plegaria pueril para que aquellos mundos no se extinguieran en vano.

El ritual no pudo concluir. Cuando la madre de Susana contempló tal imagen, tuvo que detener aquella transgresión; su hija había mancillado la sacralidad de su cruz y rosario. Fúrica, apretó los brazos de Susana, sacudiéndola con fuerza mientras gritaba: “¿Estás loca chamaca?, ¡Mira nada más! ¿qué hiciste?, ¡Ya llenaste todo de tierra! ¿en qué pensabas? ¿o es que no piensas? Y luego, arrodillada”.

Entretanto los gritos se volvían lejanos en la mente de Susana, su madre usó la manguera del patio para limpiar tal sacrilegio. Como castigo, también roció a Susana. Hizo lo mismo con sus reliquias, para que el agua lavara la tierra y la herejía.

No quedaba nada. Un enjambre de mundos arrastrados por el agua y devueltos a la tierra. Y el mundo de Susana, aún palpitaba: aletargado, cautivo e insepulto.

---

---

## Historia en un fruver de Madrid

**Yair Alfonso Murillo Rincón**

profesor investigador - Universidad de la costa

[Ymurillo5@cuc.edu.co](mailto:Ymurillo5@cuc.edu.co)

[Jhair987@gmail.com](mailto:Jhair987@gmail.com)

En mi móvil suena una alarma mientras caminamos rumbo a casa. Tú me preguntas: “¿Qué sucede?”, y yo respondo que son las 21:00 horas de un domingo en algún lugar de Madrid. Acto seguido, te muestro cómo se abre desde la aplicación de Google Keep un listado para la compra. De inmediato, te ríes y luego comentas que no conocías una forma tan genial de llevar la lista del mercado.

Cruzamos la calle y ya estamos allí, en ese lugar atendido por tres indios. Recuerdo que en Cali, Colombia; estos lugares se llaman *fruver*, y suelen ser atendidos por ‘paisas’, oriundos de Antioquía o Medellín. Ambos lugares son similares en cada extremo del Atlántico: mismas organizaciones para frutas y verduras, y la misma asepsia y ambientación.

Al entrar, tomamos uno de esos carritos rojos y comenzamos. Yo voy por las frutas como siempre, mientras tú buscas yuca, papas y hortalizas. Antes de empezar, me pongo los guantes desechables; supongo que están allí para que los clientes no toquen directamente los alimentos con sus manos. En los *Fruver* de Cali no tienen estos guantes; allá todos tocan y *manosean* frutas y verduras por igual.

Escojo un par de manzanas de las más económicas y hago la conversión de moneda para saber cuánto sería el cambio en pesos colombianos. Observo que el mango ha bajado de precio, así que coloco uno de tamaño mediano en la bolsa. Cuando me dirijo a buscar las chirimoyas, me doy cuenta de que uno de los indios ha estado hablando por su móvil todo ese tiempo, mientras limpia y acomoda unas granadillas. Lleva puestos unos auriculares que le permiten tener las manos libres, y no deja de hablar ni un momento; es como si estuviese sumido en acomodar las frutas por inercia, es como si danzara.

Me dirijo a colocar las frutas en el carrito rojo mientras te veo revisar unas cebollas. Creo escucharte decir que las últimas se agrandaron; en el carrito, además de verduras, hay un cuarto de queso ecuatoriano que tanto nos gusta. También lo tenía en mente, pero no pensé que aquí lo vendieran. De pie allí, reviso Google Keep y voy verificando lo que hace falta. Por cada producto en el carrito, toco la pantalla y estos desaparecen de la lista. Te pregunto para corroborar los productos que no alcanzo a ver, aquellos que se fueron al fondo, sigo dando Check. Te sugiero que pasemos a pagar y tú terminas de añadir unos pimientos, los cuales ya había marcado.

Mientras estamos en la caja pagando, otro indio que nos observa nos pregunta en un español que se logra entender: “¿Cómo puede mi compañero de allá hablar más de cinco horas por teléfono sin parar?” Volteo mi mirada en la dirección señalada, y observo al dependiente de la estantería de frutas, que se encuentra ensimismado mientras cambia el papel plástico

---

adherente a unas papayas partidas por la mitad. Luego, respondo al hombre de la caja, diciendo que, por lo general, la persona del otro lado de la línea tiene la oportunidad de contestar o no.

Pienso por un instante que, si yo estuviera en su lugar, en un sitio desconocido, extraño y exótico, diferente a mi cultura y tradiciones, también hablaría contigo durante toda mi jornada para acortar la distancia entre el Atlántico. Sin embargo, un portazo del refrigerador por parte de una octogenaria mujer me saca de mis pensamientos. ¡Me da igual! Tú y yo estamos aquí, y no necesitamos tanto tiempo para hablar; tampoco tenemos mucho que contar.

El hombre de la caja registradora me mira, enciende la radio y suena música india cantada por mujeres. Me entrega un recibo diminuto, como si fuera la impresión de mi lista de la compra, pero solo con los valores. Además, me da tres monedas, por lo que doy las gracias; él, con un breve movimiento de cabeza, me agradece también mientras la conversación telefónica en hindi del otro sujeto continúa. Tú y yo salimos del lugar con dos bolsas en las manos, al tiempo que tarareamos la canción de fondo y cruzamos la calle.

## De tajo

**José Oswaldo Ramírez Mendoza**  
*Maestría en Innovación Educativa, UACH*  
[oswaldoramirezmandoza@gmail.com](mailto:oswaldoramirezmandoza@gmail.com)

¿Recuerdas el día que me conociste? Sin duda tendrás la certeza.

¿Cómo podrías olvidar al que tus ojos vieron por última vez?

El curso de tu vida serpenteó sin mayores pretensiones. Pocas luces, muchas sombras.

Reconociste, en tus últimos minutos, al amor de tu vida. Lo hiciste con un apuro de no quedártelo guardado, como si tu vida dependiera de ello.

Es extraño como estos, aquellos, cercanos como lejanos, te afirmaron que la vida no era justa. Si tú y todo el mundo lo sabe, ¿por qué no se lucha en contra del más vil de los yugos?

Tú luchaste, de eso estabas segura.

Aunque la seguridad es un término extraño. Todos en algún momento han expresado esa palabra, sin tener la real certeza de su cabal cumplimiento.

Seguro nos vamos de este mundo de mierda. Eso sí es seguro, para nuestra fortuna.

Nos conocimos y nuestro vaivén vagó entre los chispazos de positividad y el torrencial cúmulo de negativismo.

Sin embargo, esa atracción que rayaba en lo enfermizo, nos hacía reencontrarnos en los puntos menos pensados.

Siempre tu primera impresión era de sorpresa, que intentabas disimular con un paso apresurado. No obstante, se me concedió ser más rápido y menos sumiso, lo que me ayudaba para reentablar nuestra conversación.

Yo no podía aceptar ciertas ideas de mí, de ti, de nosotros. Pero sobre todo ciertas ideas de mí que a ti se te enraizaban en la psique, como si de un presuroso árbol en busca de vital líquido se tratara.

¿Quién puede aceptar lo que para él no existe?

Es como luchar a los puños con los fantasmas. Una tarea perdida.

Cada reunión se tornaba más oscura que la anterior. La necesidad era más fuerte que tú.

Recuerdo claramente que me dijiste que esto tenía que terminar de un tajo. Pues ahora era obvio que tu infantil verborrea había tocado el punto clave para tu salida irrevocable de la relación.

Tenías razón. Un tajo era la respuesta a tus peticiones. Por eso de uno ~~de estos~~ te arranqué la cabeza. Pensé que uno solo era insuficiente a tu insaciable petición, por lo que te otorgué unos cuantos más para esparcir tus extremidades a lo largo de mi camino al edificio.

Ya en mi habitación, extrañé tu presencia. Pero era un sentimiento disforme y no logró emocionar mi alma, aunque muchos, ahora y después, han de pensar que carezco de una.

Me atrapó el pensamiento inicial de estás cavilaciones. Siempre dijiste que el conocernos había sido, más que por error, un yerro.

¿Sabías que esto me lastimaba? Claro que no, siempre pensabas más en ti que en mí.

El egoísmo primero antes que el amor.

Pero por estar atrapado en estos pensamientos casi me atrapa la lenta justicia.

Lo repito, la velocidad siempre fue una virtud para mí. Y aunque no lo fuera, la justicia es la

más lenta, burocrática, sosa, torpe, enrevesada, poco interesada e injusta de todas las virtudes humanas.

Mas en mi fugaz camino reparé en la cuenta que lo que dicen es cierto: ves tu vida pasar al filo de la muerte. Agradecido estoy que el seco golpe contra el terroso concreto me haya devuelto un instante a la realidad, solo para afirmar que si antes no te librate de mí, después de esto tampoco. Voy por ti.

## **Minificiones**

**Leslie Aleida Pérez Ortiz**

*Estudiante Licenciatura en Letras Españolas, UACH*

[aleidaperez248@gmail.com](mailto:aleidaperez248@gmail.com)

### **Colapso de follaje**

Divino océano esmeralda que con una frescura abismal acarició el reino glauco. Ahora formas parte del viento incomprensido. Una existencia en agonía por la pérdida de tus hijos, ignorada como tus campos pálidos y lúgubres con los perpetuos nacimientos áridos. Tu encanto se ha perdido en las pinturas hechas de tu maternal ser, en un deseo de plasmar tu sublime corazón latente, te preservaron sin alma con una hermosura ahogada por tu infinito dolor. Ya solo quedas colgada en un gélido muro, como memoria remota y un amanecer segado en eclipse de tu sangre brotando.

### **Espejo de risa**

Y al entrar a la carpa salí del circo.

---

## Ciclo octagonal

Mg. Sc. Álvaro Alfonso Acevedo Merlano  
Universidad de la Costa, CUC, Colombia  
Correo: [alvaroacevedomerlano@gmail.com](mailto:alvaroacevedomerlano@gmail.com)

\*1

Pensamientos duales,  
proclamando autodestrucción,  
desafiando el deber ser,  
consumado en la adultez,  
y de-construido por decisión.

No vine a superar  
torturas pasadas,  
ni a evitar contradicciones  
necesarias para el ser.

Vengo a buscar al niño  
que huía en el ayer,  
cautivo de su corporeidad,  
para secar sus lágrimas  
derramadas hasta hoy,  
mientras se esconde  
tras la puerta metafísica  
que entre sollozos  
lo resguarda del dolor.

\*2

Toda una vida,  
huyendo del destino,  
deseando desaparecer,  
encadenado a las pasiones,  
y sometido a la tortura  
de la culpa sinrazón.

Sin más opción  
que lo inmaterial,  
mi sola existencia  
en cada noche de insomnio  
se desdobló  
entre dimensiones intangibles.

\*3

Sigo anhelando libertad

\*5

Cautivo por misticismos cuánticos,  
fusioné miedos ancestrales  
con pretensiones seculares  
de mi racionalidad agnóstica.

Convencido de ese poder,  
generé universos múltiples,  
colapsando funciones de onda,  
he ahí mi refugio.  
Benditas narrativas  
representaciones sensitivas,  
catalizadoras temporales,  
cartografías de otros universos

\*6

En sinfonías perpetuas,  
me convengo a mí mismo  
que supero el destino  
de aquel niño que llora  
y aún intenta escapar.

Sin sello en portales,  
supuse finales  
de una vida llena  
de cierres y aperturas,  
siempre en influjo.

Nunca cerró,  
desapareció,  
y el niño escapó,  
me abandonó,  
entró en lo impensado,  
lo metafísico,  
lo anhelado,  
ante un adulto  
sediento y frustrado.

\*7

Abrumadora comprensión  
sobre patrones vitales,  
entusiasmado por lo imposible,  
lo inviable,  
lo impredecible.

de la lotería natural,  
del contexto,  
de la historia,  
del designio.

Caí bajo un influjo  
seductor y heterotópico,  
inmerso en utopías residuales  
compuestas de ceros y unos.

Paradojas emergieron  
al convertir las ficciones  
en lugares seguros,  
mientras dolía reconocer  
a mi yo divergente,  
producto de otras perspectivas,  
de fantasías eternas  
que me salvaron  
de la implacable realidad  
que aún duele.

\*4

Soy el desdoblamiento  
que logró huir  
y continúa soñando,  
viviendo la fantasía.

Así desmarqué mi vida,  
más allá de lo básico,  
de lo cotidiano,  
lo biodegradable,  
lo reduccionista.

Repugnante doctrina segadora,  
única forma permitida  
del ser,  
del estar,  
la que siempre ha sido,  
la que intento soportar,  
en simultaneidad absurda,  
conservando la potencialidad  
de lo infinito.

Soñador incorregible,  
sobre experiencias precisas,  
repletas de ilusión,  
en la esfera de lo inalcanzable.

Una promesa de plenitud  
construida sobre ficciones  
potencialmente convincentes.

El bienestar de la posibilidad  
en un universo presente,  
aunque intangible,  
me lleva a cruzar  
esa puerta imaginaria  
que inventamos  
cuando lo real

se impone con crudeza.

\*8

Encuentros constantes  
en ires y venires  
llevados de la mano  
para cruzar juntos.

Intercambios fantasmales  
en posibilidad de conciencias,  
comprendiendo con matices  
la compleja libertad que somos.

Emoción y deseo  
se vuelven sensibles,  
más sensoriales,  
arrastrando lo invisible  
de la fantasía que anhelamos  
hacia el lado palpable  
de la real indiferencia.

Los sentimientos  
crean la ilusión  
de que lo absurdo  
puede adquirir forma,  
que lo incomprensible,  
del sentimiento tangible,  
materializa en la memoria

el vínculo que existe  
entre lo inalcanzable y lo posible.

# Reseña

---



Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades. Volumen 4, No. 8, julio-diciembre de 2023.

---

**Minificciones: Zombies letrantes. Los muertos-vivientes de la literatura, de José Antonio  
García Pérez**

**Iram Isaí Evangelista Ávila**

La minificción según Lauro Zavala es: “el género más didáctico, lúdico, irónico y fronterizo de la literatura” (“De la teoría literaria...” 95). Su extensión, según el mismo autor, puede abarcar el espacio de una página, pero su interpretación, recepción y juego literario con el lector, rompen los horizontes de expectativas (“Seis problemas para la minificción” párr. 4). Por cierto es que existen dentro de este compendio algunos pocos cuentos que llegan a las dos páginas, sin embargo, nos quedaremos con el nombre genérico de minificción para agilizar la presentación. El libro sale en el año 2020 con la editorial universitaria Flor de arena. Es un libro fácil de cargar, un auténtico libro de bolsillo y de pasta blanda. En la portada tiene a un zombi que caricaturiza a un Edgar Allan Poe.

*Zombies letrantes. Los muertos-vivientes de la literatura*, se divide en tres secciones: “Muertos-vivientes de la literatura universal”, “Muertos vivientes de la literatura latinoamericana” y “Muertos-vivientes de la literatura regional”. Estos tres apartados reúnen 23 minificciones que nos presentan historias alternativas de autores que van desde la presencia infernal del Zombi-Dante, hasta las andanzas del “gran capitán” chihuahuense zombi-Macín. El compendio comienza con una presentación del mismo autor quien explica el nombre de su obra: “un zombi, según el folclor, es un muerto-viviente. [Entonces] cada vez que leemos a un autor fallecido, este vuelve a la vida, por lo tanto, es un zombi” (11). José Antonio García (para aquellos que lo conocemos) es un autor que siempre ha estado en las fronteras de la docencia, la autoría, el ingenio y la bohemia; esta zona que crea el narrador chihuahuense toma prosa y se transforma en literatura y metatextualidades. El libro es un campo de juego, donde el lector podrá enfrentar al autor y su obra en el terreno formal y el humor.

Los textos que en la lectura de *Zombies letrantes. Los muertos-vivientes de la literatura* se encontraron con mayor riqueza creativa fueron: “Dante: el zombi que bajó a los infiernos” donde se nos presenta a un poeta que pena en el inframundo y que: “... en los lúgubres y quemantes aposentos, supera el castigo eterno de caminar entre las sombras de los humanos. Dos luces brillan en sus cuencas, un nombre es el que lo mueve: Beatriz, la única, la amada” (17); “La décima zombi” un “Soneto al amado que se convirtió en zombi” el cual versa: “Vete, zombi, que yo te esquivo,/imagen del hechizo que más quiero,/nefasta ilusión por quien triste muero,/ dulce aflicción por quien penosa vivo./ si el imán de tus dientes, atractivos,/ sirve mi cuello de obediente acero,/ ¿por qué no me muerdes tú primero/ si has de saciarte como un niño?/ (29-30); y, “Zombi arreolante” que nos cuenta un espectáculo fuera de lo común: “Mi naturaleza de varón me impulsó a solidarizarme con el zombi y puse más atención en él, que en la mujer que les pedía a los mirones, que lo golpearan, le tiraran piedras, le encajasen varillas que ella les proporcionaba y por unos cuantos pesos, les permitía que le arrancasen los pelos o hasta una oreja” (*Zombies* 44), este es un exquisito juego literario con aquel cuento que aparece en *Confabulario*

---

de Juan José Arreola, pero en la versión de “Toño” García, la mujer es quien doma a la bestia.

Este libro es una colección cuentística como pocas en la literatura chihuahuense, aquí se reúnen autores de diferentes latitudes en una narrativa lúdica, pero respetando una atmósfera de horror, de forma análoga a la vida de los autores y su obra. Quien escribe esta reseña se pregunta ¿Cómo sería un Zombi-Toño? Quizá saldría de repente del pasillo donde se encuentra su cubículo, tendría amarradas a sus marionetas de su cuello, pues murió asfixiado por sus hilos. Eso sí, las caminatas de Zombi-Toño serían por las noches, para ir muy puntual a sus bohemias, en busca de cerebros frescos de escritores jóvenes.

### Referencias

García, José Antonio. *Zombies letrantes. Los muertos-vivientes de la literatura*. Flor de arena: UACH, 2020.

Zavala Lauro. “De la teoría literaria a la minificción posmoderna.” *Ciências Sociais Unisinos*, vol. 43, no. 1, 2007, pp.86-96. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93843109>

---. <https://ciudadseva.com/texto/seis-problemas-para-la-minifccion/> 18/11/2023