

Revista de la Escuela de Estudios Generales, Universidad de Costa Rica

Enero-junio, 2017 • Volumen 7, número 1 • EISSN 2215-3934 • pp. 1-21

Recibido: 23-Mayo-2016 **Aceptado:** 04-Agosto-2016

Ontología, funciones y discurso en el videojuego

DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/h.v7i1.27641>

Jesús Portillo Fernández

Grupo de Investigación de Lógica, Lenguaje e Información de la Universidad de Sevilla, España.

Correo electrónico: jeporfer@gmail.com

Ontología, funciones y discurso en el videojuego

Resumen

Se analizan la relación ontológica entre los escenarios del videojuego, la realidad física y la interactividad del usuario en ambos planos; las características de los personajes que puede encarnar el jugador; y el agenciamiento de temáticas tradicionales de la filosofía y la literatura. Además, se reflexiona sobre la transferencia contextual, en sentido laxo, que tiene lugar en las relaciones lúdicas establecidas en la red. Por último, se estudian las modalidades oracionales, funciones lingüísticas y estructuras discursivas utilizadas por las personas que juegan; la correlación entre estas y los objetivos del juego *online*.

Palabras claves:
Videojuego, ontología,
condiciones culturales,
discurso, filosofía.

Ontology, functions and discourse in video games

Abstract

Analysis of the ontological relationship among videogames sceneries, physical reality and user's interactivity in both levels; features of the characters that can be embodied by the players and the borrowing of traditional philosophical and literary issues. Reflexion about contextual transfer, that vaguely speaking, takes place in online ludic relationships. Study of sentence types, linguistic functions and discursive structures used by players and the correlation between these issues and the aims of online videogaming.

Keywords: Video games,
ontology, cultural
conditions, speeches,
philosophy.

Introducción

La relación de dependencia entre juego y pensamiento, puesta de relieve por filósofos como Wittgenstein (2010) y Gadamer (2012), propone, con la aparición de la realidad virtual, los editores de escenarios y la interactividad online de las plataformas, un conjunto de interrogantes relacionadas con la ontología, las modalidades discursivas, las funciones del juego y la ludificación de los entornos.

El salto de los videojuegos tradicionales a la red y la emergencia de entornos virtuales han diversificado las opciones de juego y la forma en que el jugador se relaciona con el o los universos que crea. La indiscutible facultad mitopoyética de estas actividades digitales genera culturas complejas que se insertan en escenarios ficticios o ambientados históricamente, donde los usuarios desarrollan discursos (internos) específicos de los seguidores más actualizados.

Se analizan la relación ontológica de los escenarios, la realidad física y la interactividad del usuario en ambos planos; las características de los personajes que puede encarnar quien juega; y el agenciamiento de temáticas tradicionales de la filosofía y la literatura. Se puntualiza en el contexto, en sentido amplio y estricto, como concepto que da cuenta de la importancia del entorno en las relaciones lúdicas. Por último, se estudian las modalidades, funciones y estructuras discursivas utilizadas por los jugadores; y la correlación entre estas y los objetivos del videojuego *online*.

Por una parte, en este trabajo se explica la permeabilidad ontológica entre el plano físico y el virtual durante el uso de juegos electrónicos; es decir, la capacidad de inmersión que tienen estos, especialmente en red, y la transferencia cultural que se produce en ambos sentidos (videojuego ↔ realidad). Además, se expone la relación entre las funciones/roles de quienes protagonizan los juegos digitales y los ideales heroicos tradicionales, así como la necesaria caracterización de los villanos en la trama que justifica la acción. De igual forma, se revisa la vinculación o ambientación de tales juegos con lo sacro, la excelencia (areté) y los bestiarios; asimismo, los procesos de hibridación con la tecnología.

Por otra parte, al analizar la relación entre el contexto virtual y el discurso de las personas que juegan en red, se pretende dar cuenta de los procesos inferenciales necesarios para la comunicación. Así pues, se estudian atendiendo las funciones lingüísticas, modalidades oracionales y estructuras sintácticas más utilizadas.

La capacidad de cualquier juego de generar planos de realidad que vayan más allá de lo físico reside, esencialmente, en la escisión que produce entre los contenidos mentales y el entorno físico donde se juega. Con los videojuegos, se dio un paso más, pues se materializó en un entorno virtual, lo que antes había que emular mentalmente o sobre un tablero. Esta nueva modalidad, como indica Cabañes (2012), tiene un carácter performativo que, unido a su componente social e

Transferencia ontológica del videojuego

interactivo, posee un gran potencial de generación y transformación de significados culturales, políticos y sociales.

Los juegos electrónicos tienen la capacidad de crear comunidades, en el sentido propio de la palabra; conjuntos de personas vinculadas por características o intereses comunes. De hecho, al utilizar la expresión heredada de los cómics, crean universos en los que se enmarcan personajes, historia, tradiciones e incluso lenguajes propios. La intrahistoria de cada videojuego, por diferenciarla del curso real de los acontecimientos, resulta sugestiva a la hora de proponer discusiones, estrategias o concursos de expertos sobre ella debido a la factible sustitución como contexto comunicativo.

Visto desde la experiencia de quien juega, los entornos virtuales no simulan la realidad o los escenarios posibles, al representar o fingir, a modo de ardid, algo que no es, sino que emulan planos de realidad donde el usuario experimenta en primera persona las emociones como si estuviera de hecho allí. Se produce una transferencia de las coordenadas espacio-temporales y por tanto de las referencias deícticas del lenguaje utilizado durante el juego en relación al marco en el que se desarrolla la acción del personaje que se asume.

Por una parte, los videojuegos al crear escenarios, personajes, relaciones y un punto de partida en el que se informa acerca del estado de la cuestión (intro), dan soporte a un nivel ontológico asumible. Es decir, quienes crean

este tipo de juegos, independientemente de la naturaleza de este, tienen que situar a quien juega en el “universo” donde las acciones van a desarrollarse. La ambientación histórica, la recreación de un posible futuro o la invención de un presente paralelo son las opciones más frecuentes para crear el hilo discursivo que dote de coherencia a la trama del juego electrónico. Sin embargo, aunque el entramado fuera absurdo no ocasionaría problemas de jugabilidad, siempre y cuando la persona asumiera el sinsentido del escenario donde va a jugar y comprendiera los objetivos que persigue.

Los diferentes modos de juego dan lugar a diversas perspectivas de la realidad emulada:

En estos, se ve a través de los ojos del personaje. Las limitaciones del personaje precisamente son el mayor atractivo de esta modalidad, ya que son las mismas que tendría quien juega si físicamente estuviera en ese escenario.

Se trata de un formato más tradicional en el que puede verse al personaje desde diversos ángulos (o de un lado en formato 2D) y ofrece panorámicas del escenario. Con el tiempo, tanto los que están en primera como en tercera persona han implementado la perspectiva de protagonista, al añadir información sobre sus armas, sobre el escenario u otros datos de interés (metadatos, conversaciones en línea-multijugador, etc.).

**Juegos en
primera persona**

**Juegos en
tercera persona**

Tal editor, más que una perspectiva de juego, es la posibilidad de crear entornos jugables con detalles, como “modo demiurgo” en el que están disponibles las opciones para determinar las características de un personaje, el funcionamiento de artilugios, el comportamiento de otros seres vivos y la naturaleza del terreno de acción.

Los periféricos de última generación, como Oculus Rift® y Project Morpheus®, permiten una inmersión virtual enriquecida por sensaciones audiovisuales, las cuales previsiblemente irán en aumento con el paso del tiempo, con el objetivo de lograr la suplantación ontológica en juegos y entrenamientos (aplicaciones deportivas, armamentísticas e instructivas).

Fandos (2013) plantea la doble presencia del jugador-usuario en el plano físico y en plano virtual como una vivencia en la que se mezclan ambos y es difícil distinguir la auténtica experiencia en primer plano. De hecho, la persona que juega no usa directamente su cuerpo para realizar la acción de su personaje en el escenario virtual, lo cual convierte su propio organismo en un mero instrumento al servicio del verdadero protagonista que le encarna, su avatar digital. La permeabilidad entre la experiencia corporal y la mental se hace patente en la somatización de las emociones vividas durante este tipo de actividades.

Editor de escenarios y personajes

Como *leitmotivs* de su producción, la industria de los juegos electrónicos ha absorbido ideales clásicos, temas universales y argumentos vitales de la filosofía y la literatura. Habitualmente, el planteamiento de la historia que sirve de soporte se apoya en el tradicional maniqueísmo entre buenos (héroes/defensores) y malos (villanos/atacantes). El tradicional concepto griego “virtud” (ἀρετή), entendido como excelencia, sirve de base para el héroe agónico (ἀγωνικός) que lucha por diversos motivos, entre los que destacan:

Proteger: Los famosos defensores de resistencias son protectores ante enemigos, alienígenas, abominaciones (resultado de un experimento fallido), zombis, vampiros, licántropos o cualquier peligro que aceche a su comunidad o familia. Habitualmente, este rol lo desempeñan guardianes de fortalezas o ciudadelas, incluso equipos de élite que protegen mercancías valiosas.

Vengar: Los vengadores tienen como cometido tomar satisfacción de un agravio para compensar un daño que se les ha hecho. Esta compensación es lo que motiva la lucha, se basa en un ideal de justicia tan rudimentario como antiguo, la ley del Talión (lex talionis).

Conquistar: Los conquistadores o héroes colonos son aquellos enviados por las autoridades de su sociedad a otro territorio, tanto para tomar el control como los recursos del lugar. Esencialmente

Funciones, roles y agenciamiento de temas filosóficos en los videojuegos

cuentan con dos opciones: someter o eliminar a la población nativa. Su actuación está enarbolada por la contribución a la gloria y el engrandecimiento de su imperio.

Explorar: La función de los exploradores o descubridores consiste sencillamente en salvar obstáculos a lo largo del recorrido necesario para desvelar las zonas ocultas en la geografía del escenario. Suelen ser juegos de habilidad, más que de confrontamiento.

Liberar: Los liberadores o libertadores son personajes que tienen un objetivo preciso: liberar a alguien. Sin embargo, ante su misión encuentran muchos obstáculos que constituyen la trama del juego. La relación entre el liberador y liberado suele ser relevante y forma parte del hilo conductor que justifica su acción.

Rescatar: A diferencia de los liberadores, los rescatadores tienen como objetivo recuperar mercancías valiosas que con frecuencia suelen tener poderes mágicos (reconstituyentes como el maná, herramientas de control, etc.), un alto precio en el mercado (joyas, obras de arte, libros sagrados, etc.) o arsenales.

Construir: Es la función específica de la mayoría de videojuegos de desarrollo de civilizaciones. La persona jugadora maneja a todos los miembros de la sociedad que construye, desarrolla y defiende (un modelo estratégico y mixto).

Sea cual sea el rol desempeñado por cada protagonista de la historia, suele estar conducido por motivos ejemplares justificados, a menudo, por una misión (patriótica, religiosa o de supervivencia). Molina (2015) comenta que la relación entre el mito heroico y la literatura en el mundo digital genera nuevos procesos semióticos a partir de su propia mecánica de funcionamiento. Es decir, el videojuego ofrece la posibilidad de vivir experiencias vitales en un entorno controlado donde en el peor de los casos la cadena de infortunios que acaecen sobre el protagonista no repercute en la vida real del jugador-usuario.

Desde un punto de vista emocional, como apuntaba Juul (2013), el videojuego tiene la capacidad de convertir la experiencia del fracaso en una particular experiencia estética que motiva al jugador a reintentar las peripecias del personaje con éxito en una especie de “arte del fracaso”. Al otro lado del frente se encuentran los villanos, curiosamente más hábiles, fuertes o inteligentes que el personaje (para que la dificultad del juego esté justificada de forma lógica y no solo por el ingente número de enemigos).

Las características presentes en cada villano no son una cuestión baladí, por el contrario, generalmente, la acción de la historia encuentra su justificación entorno a la compensación del daño y los problemas generados para conseguir el objetivo del juego. Rodrigo de Diego (2013) afirma que la tipología de estos personajes hace más visible para el jugador el efecto de determinadas acciones y facilita el análisis de las

consecuencias éticas una vez elegidas estrategias concretas. Las decisiones predeterminadas del personaje utilizado (por misiones o guion del propio videojuego) y el comportamiento de los enemigos, habitualmente polarizados en la intrahistoria, constituyen el enlace narrativo que dota de sentido a las experiencias lúdicas virtuales en géneros de estrategia, arcade y plataformas, principalmente.

En cuanto al agenciamiento de temas filosóficos y literarios en los juegos electrónicos, la ambientación histórica y temática ha sido, sin duda, una de las principales claves del éxito de algunas producciones. Temas universales como lo sacro, la muerte y el más allá, el honor, el amor, la libertad y la esclavitud han sido utilizados como *topoi* (garantes universales) en los relatos para dar cuerpo a la trama.

Lo sagrado o sacro (*sacrātus/ἱερός*). La sacralización de la realidad y del tiempo, la relación con lo numinoso, la religión cósmica, la santificación de la vida y la mística (temas estudiados en profundidad por Otto (1917) y Elíade (1957)), saltaron a los videojuegos gracias a la capacidad gráfica y expresiva de los poderes sobrenaturales y el atractivo extra que aportan a la historia los contenidos mágicos.

La muerte (*mors, mortis/θάνατος*). Igual que en la literatura y en la filosofía, la muerte ha sido entendida por la industria del videojuego como el fin de la vida (elemento que dota de sentido a la vida debido a su carácter efímero, irrepetible y finito) o como la llave de paso a otro nivel de realidad

(el más allá). Los juegos virtuales rápidamente se hicieron eco de historias ocurridas en el más allá (portales interdimensionales), relacionadas con muertos vivientes (apocalipsis zombi) o con misiones de supervivencia.

El honor (*honor; honōris/τιμή*). El honor, entendido como valor, dignidad o significación de una persona, ha servido de hilo argumental a muchos juegos de video al ponerlo al servicio de la venganza cuando este ha sido arrebatado. Este ideal ha estado en contacto con el mundo occidental especialmente durante la antigüedad y el Medievo, mientras que la literatura y las costumbres orientales lo siguen teniendo muy presente.

El amor (*amor; amōris/ἀγάπη*). El amor incondicional (a veces con connotaciones religiosas) y la fraternidad es el caldo de cultivo de comunidades y relaciones personales duraderas. La potencia motivadora del amor es el motor de las mayores gestas recogidas por poetas y dramaturgos. Los videojuegos suelen utilizar el amor y el desamor como discursos vertebradores de grandes búsquedas y rescates.

La libertad (*libertas, libertātis/ἐλευθερία*). La ausencia de libertad (la esclavitud) y el ansia de ella ha sido el tema principal de éxodos bíblicos, de mitos y de revoluciones civiles en diversas épocas. Tanto libertadores como escapistas tienen un sitio reservado en títulos de acción y estrategia, siendo las cárceles, los laberintos y las infraestructuras de mafias (en el sentido metafórico de coacción) los escenarios predilectos para estas producciones.

La mitología ha supuesto una de las grandes apuestas junto a las gestas épicas. Gracias al elenco y a las relaciones conocidas de cada mitología, los videojuegos han podido recrear las batallas contadas por los grandes poetas del pasado, ambientarse en sus escenarios y mezclar dimensiones. La imaginería de los bestiarios y seres mitológicos ha alimentado escenarios ficticios apoyados en los que fantasía y tecnología se unen para dar lugar a universos híbridos. La combinación de mundos, entendida como la mezcla de elementos reales y ficticios o de distintas épocas, ha supuesto la renovación de géneros clásicos.

Uno de los casos más frecuentes en la última década, heredado de series de animación infantiles y géneros orientales, es la hibridación de seres orgánicos (entre estos mitológicos) y tecnológicos. La implementación tecnológica de organismos vivos abrió un abanico de temáticas relacionadas con la programación de la conducta (conciencia/instinto/libre arbitrio), programas cibernéticos y soldados mejorados, robotización de la guerra, entre otros.

Ahora bien, la industria del videojuego ha hecho acopio de ideales trascendentales de otras épocas que han servido como guía de conducta, a saber: las constantes referencias a las virtudes, vicios y pecados. Las historias de este tipo de entretenimientos, que son los más vendidos, están claramente influidas por la tradición occidental y su ética. Aptitudes y actitudes relacionadas con la honorabilidad, el buen hacer y lo correcto (en

el lado de los héroes); y con la maldad, la venganza y la traición (en el lado de los villanos).

Las virtudes clásicas, también llamadas virtudes cardinales en el mundo cristiano, prudencia (φρόνησις), justicia (δικαιοσύνη), fortaleza (ανδρεία) y templanza (σωφροσύνη) constituyen en muchos casos la personalidad de protagonistas del lado del bien. Frente a lo positivo está lo negativo de quienes son antagonistas, así los pecados o vicios se presentan como los rasgos característicos de los villanos. Los pecados capitales suelen usarse en los videojuegos como excusa para agraviar con ellos o castigar a los pecadores. Tales pecados, que el Papa Gregorio Magno en el siglo VI recopiló en su *Lib. mor. en Job* y fueron respetados por pensadores y literatos posteriores como Buenaventura de Fidanza, Tomás de Aquino y Dante Alighieri, han sido la lista más usada en estos juegos con ambientación sacra para justificar la muerte de los malvados y la liberación del resto.

La creación de comunidades en la red ha supuesto una revolución en la industria de los juegos electrónicos debido a la posibilidad de interactuar en tiempo real con desconocidos que estén en cualquier parte del planeta. La modalidad de multijugador local (con varios mandos conectados a la videoconsola o al ordenador) se ha visto implementada en las partidas *online* con herramientas de comunicación que emulan campañas bélicas, equipos de asalto, entre otros.

Discurso en el videojuego *online*: Modalidades, funciones y estructuras

El contexto virtual en el que tiene lugar la acción sustituye al contexto físico, influyendo por tanto en la comunicación entre jugadores. La construcción del espacio del videojuego (Navarro & Londoño, 2015) mediante programas en 3D se ha vuelto cada vez más exigente con el objetivo de alcanzar el mayor realismo. Cuando se habla de espacios no solo nos referimos a las dimensiones, la forma y la iluminación de los escenarios, sino también al comportamiento de los materiales y los cuerpos que los forman (dureza, acción de la gravedad, resistencia, grados de transparencia u opacidad, flexibilidad, etc.).

Los arquitectos, a la hora de diseñar y conceptualizar espacios reales, suelen usar *software* de la misma naturaleza que los utilizados en el diseño de los videojuegos. Esto se debe a la necesidad de crear en ambos planos, el físico y el virtual, una representación espacial capaz de transmitir emociones y posibilidades de acción. Sin embargo, el escenario por sí solo no es suficiente para determinar el contexto ficticio. Actualmente, se distinguen dos conceptualizaciones del contexto:

- Sentido restrictivo de contexto: circunstancias de tiempo y espacio en las que tiene lugar la comunicación, también llamado por muchos autores “contexto comunicativo”.

- Sentido laxo de contexto: circunstancias de tiempo y espacio, factores sociales, culturales y cognitivos relativos a los participantes del intercambio comunicativo.

En el videojuego se produce una transferencia del contexto en sentido laxo, ya que las circunstancias espaciotemporales se sustituyen durante la partida (a menudo el tiempo es más rápido o limitado y el espacio está comprendido por el escenario) y se adoptan los rasgos cognitivos y culturales prediseñados en el personaje por utilizar. González (2010), al analizar fenómenos como *Second Life* (la experiencia social y virtual nacida en 2003 de *Linden Labs*), da cuenta del cambio de objetivos de acuerdo al comportamiento de sus usuarios, de la interacción integral con los jugadores que le rodean (realidad ficticia aumentada con información del entorno y los demás personajes), de los fenómenos dinámicos emulados de la vida real (como la fluctuación de la moneda, las tasas, las tendencias y el consumo) y del derecho de autoría sobre las creaciones digitales.

La noción teórica de hiperrealidad planteada por Baudrillard (1978) ha encontrado un referente en los contextos desarrollados para juegos electrónicos de sociedades ficticias. Los nuevos entornos digitales, como plantea Sánchez (2015), incitan a calibrar su peso cultural y estudiar sus avances desde lo pragmático a lo moral. La facilidad con la que pueden confundirse los planos físico y virtual ofrece grandes expectativas en

cuanto a las posibilidades de creación de cultura y consumo, pero a su vez presenta riesgos relacionados con la percepción axiológica (especialmente referida a la conducta hacia los demás y con el entorno).

Debido a la necesidad de ubicarse y dirigirse en el escenario, la mayor parte de las comunicaciones entre las personas que juegan son indicaciones, referencias y descripciones. Por una parte, predomina el uso de sustantivos, adjetivos y adverbios para nombrar, describir y localizar, respectivamente, a otros jugadores o al escenario. Por otra parte, las peticiones y órdenes a otros usuarios, a partir de la naturaleza del videojuego, completan prácticamente el resto de la comunicación.

De igual modo ocurre con el lenguaje utilizado, en el que tiene lugar una traslación déictica. A este respecto, merece especial atención el estudio detallado de la función enunciativa-performativa del discurso videolúdico y sus variantes más significativas (jugador-modelo, jugador/narratorio modelo y jugador/espectador modelo) que presenta la obra de Pérez (2012). Es decir, los elementos lingüísticos que muestran personas, lugar y tiempo se trasladan al escenario, reconfiguran las coordenadas espaciotemporales y la localización del “yo” desde el personaje que se maneja.

Este proceso supone un ejercicio mental de “transcorporeización” (cambio de cuerpo), en el que se abandonan las referencias físicas y se adoptan las del avatar y el escenario virtual. Si se atienden las funciones y las

modalidades del lenguaje más utilizadas en la comunicación de videojuegos online, es posible ver que se produce una adaptación de las funciones comunicativas a las necesidades del personaje, las misiones que debe cumplir y la relación que mantenga con los otros usuarios. Predominan, fundamentalmente, tres funciones lingüísticas:

- **Función referencial:** Los jugadores suelen centrar su atención en la realidad externa (en este caso el escenario virtual en el que se desarrolla el juego) para describir, localizar elementos concomitantes y ubicarse en el terreno (abundancia de sustantivos, adjetivos y adverbio). Esta parte del discurso utiliza la modalidad enunciativa.
- **Función apelativa:** Utilizada con la intención de provocar una respuesta en los interlocutores (lingüística o de acción). Aparece continuamente en las órdenes y preguntas que intercambian los jugadores. Las modalidades exhortativas e interrogativas son las usadas con este propósito. Marcano (2012) explica las connotaciones deportivas y la pertenencia a grupos (clanes) de los usuarios más experimentados de los videojuegos online con modalidad multijugador, en los cuales la apelación es quizás el elemento comunicativo más usado, como en cualquier actividad de equipo.

- **Función fática:** Quizás sea la más evidente en los juegos electrónicos en red en los que un grupo de personas se comunica en la distancia (del escenario virtual). Comprobar que el canal sigue abierto es una de las prioridades en la comunicación de este tipo de actividades en línea para asegurar que los compañeros de equipos siguen vivos o para comunicarse puntualmente con los enemigos.

Por último, se analizan las estructuras sintácticas dominantes en el discurso en la red. La agilidad de las personas a los mandos y la diligencia con la que intercambian mensajes suelen ser las claves de la victoria en la partida. Por esta razón, es crucial que la comunicación sea breve y eficaz, que evite construcciones ambiguas y complejas. Las estructuras sintácticas que mejor se adaptan a este cometido son las parataxis (oraciones coordinadas y yuxtapuestas). Las primeras, así como sus diferentes tipos, ofrecen la posibilidad de sumar (copulativas), oponer (adversativa), dar opciones (disyuntivas), aclarar (explicativas) y distribuir (distributivas) la información en el juego. La comunicación debe ser concisa y precisa, por lo que son idóneas las construcciones cortas que usen vocabulario específico que localice y describa sin duda el entorno virtual.

Sin embargo, la estructura más apropiada para la dinamizar el discurso y ahorrar tiempo es la yuxtaposición. Tales construcciones procuran una comunicación fluida basada en transmitir datos en serie, a partir de la cual

el receptor debe inferir la relación. Cuando las personas usuarias se comunican entre sí utilizando ideas yuxtapuestas crean dinámicas ostensivas, es decir, fuerzan a sus receptores a que infieran sus intenciones o el contenido implícito del mensaje.

La relación entre la ostensión del jugador hablante (que utiliza enunciados yuxtapuestos) y la inferencia de los receptores se basa esencialmente en el planteamiento de contenidos implícitos que deben ser inferidos mediante razonamientos abductivos (pensamiento hipotético). En este sentido, Navarrete (2014) analiza el papel que cumple este tipo de pensamiento en la fundamentación ontológica de los videojuegos y la importancia que tiene la conjetura en el diseño de estrategias y en la comunicación dentro del escenario virtual.

Referencias

- Ambrogio, P. (2010). Wittgenstein y Gadamer: Convergencias, contraposiciones y tensiones en torno de la noción de juego de lenguaje. *Observaciones filosóficas*, 10.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 61-76.
- Elíade, M. (1957). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós.
- Fandos, M., et ál. (2013). La realidad de los videojuegos: ¿Una nueva dimensión social? *Pulso*, 36, 191-203.
- González, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer: Revista de estudios de comunicación*, 28, 117-132.
- Gutiérrez, C. B. (2012). De Wittgenstein a Gadamer. La movilidad dialógica de los juegos de lenguaje a través de la historia. En R. Rodríguez y S. Cazzanelli (Coords.), *Lenguaje y categorías en la hermenéutica filosófica*, pp. 285-304. España: Biblioteca Nueva.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Minneapolis: The MIT Press.
- Marcano, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport: el caso de Call of duty. *Pedagogía social: Revista interuniversitaria*, 19, 113-124.

- Molina, E. P. (2015). Lo heroico en clave digital: mito, literatura y videojuego. *Espéculo*, 54, 80-92.
- Navarrete, J. L., et ál. (2014). El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos. *Icono 14*, 12(2), 416-440.
- Navarro, V. y A. Londoño. (2015). La construcción del espacio en los videojuegos: ¿somos level designers? *Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM)*, 371, 21-25.
- Otto, R. (1917). *Ensayos sobre lo numinoso*. Madrid: Trotta.
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Rodrigo de Diego, I. (2013). Bowser Lives!: Pautas para el diseño de villanos con valor pedagógico. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 1, 70-84.
- Sánchez, A. (2015). Avatares de lo real. *Leer*, 31(264), 58-60.

¿Cómo citar este artículo?

Portillo, J. (Enero-junio, 2017). Ontología, funciones y discurso en el videojuego. *Revista humanidades*, 7(1), 1-22. doi: <http://dx.doi.org/10.15517/h.v7i1.27641>