

Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones en la relación entre los universos lúdicos y las prácticas artísticas contemporáneas

Games, video games and arts: history, concepts, and redefinitions in the relationship between playful universes and contemporary artistic practices

Laura Palavecino* 

Resumen: El presente artículo de reflexión aborda un panorama en torno a la relación entre el juego, el videojuego y el arte desde una perspectiva que articula el contexto histórico reciente, la experimentación con distintos tipos de imágenes, materiales y temas, y las transformaciones técnicas que dieron lugar a que el videojuego se transformara en un poderoso medio de expresión creativa. Si bien en la actualidad el juego es considerado como una actividad fundamental en el desarrollo de la civilización, históricamente su estudio no ha tenido gran lugar en las humanidades y la historia del arte de antes del s. XX. El objetivo de este artículo es despertar la curiosidad sobre el juego como poderoso medio de expresión artística que admite distintas configuraciones, estrategias de producción, estilos visuales, formas de participación y públicos. El presente trabajo articula reflexiones que surgen de la lectura de bibliografía proveniente principalmente de referentes del estudio académico del juego y el análisis de casos de estudio originados en las vanguardias del s. XX, el arte contemporáneo y el ámbito de desarrollo de los videojuegos en el contexto reciente.

Palabras claves: juego; arte; jugar; videojuego; cultura; arte digital.

Abstract: This article reflects and addresses an overview of the relationship between games, video games, and art from a perspective that articulates the recent historical context, the experimentation with different types of images, materials, and themes, and the technical transformations that led to the video games becoming a powerful means of creative expression. Although today games are considered a fundamental activity in the development of civilization, historically its study has not had a great place in humanities and art history until the twentieth century. The aim of this article is to arouse curiosity about games as a powerful means of artistic expression that admits different configurations, production strategies, visual styles, forms of participation and audiences. The present work articulates reflections that arise from the reading of bibliography coming mainly from referents of the academic study of the game and the analysis of case studies originated in the avant-garde of the 20th century, contemporary art, and the field of development of video games in the recent context.

Keywords: Game; Play; Art; Video Game; Culture; Digital Media.

Artículo de reflexión / Reflection article

Cómo citar este artículo: Palavecino, L. (2023). Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones en la relación entre los universos lúdicos y las prácticas artísticas contemporáneas. *Jangwa Pana*, 22(1), 91-102. <https://doi.org/10.21676/16574923.4885>

Recibido: 07/10/2022 | **Aceptado:** 09/03/2023 | **Disponible en línea:** 10/03/2023

Introducción

Es difícil pensar en una actividad más universal que el juego. El juego es un ejercicio fundamental en la vida humana, cuya génesis se vincula con el arte, la poesía, el derecho, los ideales de convivencia, la magia, la religión y la ciencia (Huizinga, 2007 [1938]). El acto de jugar es una acción liminal. Se trata de un ejercicio propenso a la ambigüedad que está afectado por múltiples tendencias: el ejercicio del poder y la competencia, el entrenamiento de destrezas, el gusto por el azar, la expresión de la identidad individual y colectiva, el despliegue de la imaginación y el entretenimiento frívolo o *carnavalesco* (Sutton-Smith, 2001 [1997]). Es imposible considerar a la cultura humana carente de un componente lúdico (Gadamer, 2002; Orueta, 2013). El juego es vinculado usualmente a la infancia, a un estadio en el cual mediante actividades lúdicas el ser humano aprende a relacionarse con el mundo que lo rodea. Pero los juegos continúan teniendo vigencia durante toda la vida de las personas. Los juegos son poderosas herramientas y medios para conectarse con el otro, socializar, ejercitarse físicamente, incrementar habilidades intelectuales, inventar historias y, fundamentalmente, para liberar la imaginación y generar goce.

El juego ha capturado el interés de numerosos artistas cuyos registros han quedado inmortalizados en un amplio repertorio de imágenes. Desde los muros pintados en el Antiguo Egipto en el interior de la tumba de la reina Nefertari en la que se la muestra jugando el juego de mesa *Senet* (ca. 1279–1213 a.C.); el Renacimiento flamenco a través de Pieter Brueghel el Viejo con su óleo *Juegos de niños* (1560); la pintura del estilo rococó de la mano y pincel del pintor francés Jean-Honoré Fragonard con *El columpio* (1767); los códices amerindios cuyas ilustraciones señalan el juego *patolli* de origen precolombino; hasta llegar a expresiones artísticas más cercanas en el tiempo como la fotografía, mediante la mirada descarnada de Sally Mann sobre la infancia, que puede interpretarse desde una perspectiva lúdica y controversial en su serie *Immediate Family*.

El presente artículo de reflexión se propone explorar el vínculo entre juegos y artes desde una perspectiva actual que articula el contexto histórico reciente, la experimentación con distintos tipos de imágenes, materiales y temas, y las transformaciones técnicas que dieron lugar a que el videojuego se transformara en un poderoso medio de expresión creativa. Este análisis ha

surgido a partir de las investigaciones llevadas a cabo para escribir la tesis propia para la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina). El presente trabajo articula la lectura de bibliografía proveniente principalmente de referentes del campo de los *game studies*, es decir, el estudio académico del juego (Aarseth, 2021), y el análisis de casos de estudio observados sobre el tema abordado. Se trata de un estudio de carácter introductorio para los interesados en el vínculo entre arte, juegos, tecnología y sociedad.

El artículo se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, se presentan los antecedentes del reconocimiento del fenómeno lúdico como tema de estudio en las humanidades, a través de los aportes de Johan Huizinga y Roger Caillois. Posteriormente, el foco se centra en la incorporación de lo lúdico en las vanguardias del s. XX. Los surrealistas, dadaístas y Fluxus les dieron importancia a las reglas, interacciones sociales y a las historias provenientes de los juegos como vehículos para la expresión de la creatividad, la transformación social y la renovación de las categorías artísticas tradicionales. En el último apartado se conceptualizan las nuevas categorías surgidas en el ámbito de los *game studies* que permiten analizar el fenómeno lúdico en relación con su inserción en prácticas artísticas contemporáneas y el ámbito de desarrollo de los videojuegos: *playable media*, *art game*, *game art* y *artist game*.

El objetivo del artículo es despertar la curiosidad sobre el juego en tanto poderoso medio de expresión creativa, haciendo un breve relevamiento sobre su estudio en las humanidades y en el arte. El interés es trazar un puente entre el pasado y el presente mediante una breve y acotada genealogía que permita entender cómo se relacionan contextos históricos recientes, funciones sociales, transformaciones culturales y el uso de la tecnología en relación con el vínculo entre juegos, videojuegos y arte.

Antecedentes y definiciones sobre la actividad lúdica en el campo de las humanidades

Si bien el juego como práctica cultural y como tema de representación ha estado presente en la historia de la humanidad desde sus albores (son ejemplos el *Juego Real de Ur*, juego de mesa cuyos hallazgos más antiguos provienen de la Mesopotamia, tercer milenio a.C., y el *Senet*, ideado en el Antiguo Egipto), no fue hasta hace

menos de un siglo que comenzó a ser estudiado con más profundidad e interés tanto por las humanidades como por algunas corrientes de las vanguardias de principios del siglo XX.

Fue Johan Huizinga, historiador y filósofo holandés, quien despertó el interés por el juego en el campo de las humanidades con su célebre libro *Homo Ludens*¹ publicado en 1938. Huizinga afirma que jugar es una actividad fundamental e intrínseca en el desarrollo de la especie humana. El autor problematiza dimensiones propias del juego, presentes en muchas culturas: su relación con el entretenimiento, su funcionalidad como medio para la descarga de energía vital, la expresión de la libertad, su carácter estético, su relación con el chiste, la broma y las artes (Huizinga, 2007 [1938]).

Huizinga señala el carácter profundamente lúdico de la vida cultural en tanto se refiere a una esfera que está por fuera del atendimiento de las necesidades primarias, vinculada con la belleza, lo espiritual, la libertad y la posibilidad de ser de otra forma. Para el historiador, los orígenes del juego se relacionan con los del mito y el culto, gracias a su capacidad de abstracción que le permite representar algo diferente de lo que parece que está representando. El juego adquiere así una forma poética que sirve tanto para expresar emoción ante los procesos de la vida y de la naturaleza como también “para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico” (Huizinga, 2007 [1938], p. 32).

De *Homo Ludens* proviene la célebre comparación formal del espacio del juego con el *círculo mágico*, en la que el autor toma como ejes determinantes una exigencia de apartamiento de las reglas de la vida cotidiana y la configuración de límites espacio-temporales, con el propósito de establecer una continuidad formal del juego con los lugares de culto o con *finalidad sacra*. Huizinga plantea que las demarcaciones con fines sagrados y con objetivos lúdicos comparten características formales. La pista para correr carreras, las canchas de deportes, el tablero para jugar ajedrez y las marcas de tiza para jugar a la rayuela no se diferencian formalmente del templo ni del círculo mágico.

Huizinga resume los rasgos del juego y sus propiedades formales en algunas definiciones que, a partir de la publicación de *Homo Ludens*, serán tomadas, revisadas y problematizadas una y otra vez por el campo de los *game studies*:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2007 [1938], p. 27)

(...) el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser ‘de otro modo’ que en la vida corriente. (Huizinga, 2007 [1938], p. 45-46)

Algunos años después, el escritor, sociólogo y crítico literario francés Roger Caillois, en *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1986 [1958]), retoma las consideraciones de Huizinga. Caillois toma como base las ideas planteadas por el historiador holandés, pero las problematiza y las expande.

Caillois (1986 [1958]) plantea los siguientes rasgos para describir al juego: es libre, porque no es obligatorio; separado, debido a que se aparta de ciertas actividades de la vida cotidiana; ficticio, a causa de que se diferencia del estatus de realidad; reglado, porque tiene normas que lo organizan; incierto, porque su resultado es imprevisible; e improductivo, porque no genera riquezas o bienes materiales (aunque sí permite el intercambio de bienes, como sucede en los juegos de apuestas).

Asimismo, Caillois afirma que existen cuatro clases de juegos: *agon*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*. Los juegos tipo *agon* son los juegos de competencia determinados por un sistema de reglas que buscan igualar las condiciones de los contrincantes², cuya confrontación da lugar a un

sistema de reglas. Por ejemplo, en un partido de fútbol, si un bando juega de frente al sol, su situación resultará desventajosa por la incomodidad física.

¹ *Homo Ludens* significa hombre que juega.

² La igualdad de condiciones se presenta para Caillois como un ideal difícil de alcanzar, porque los condicionamientos que imponen los contextos concretos del juego pueden llegar a ser insalvables en un

resultado irrevocable en torno al despliegue de una destreza, como en el ajedrez o el fútbol. El tipo *alea* se refiere a los juegos de azar en los que la suerte determina el resultado, como sucede en los dados o la ruleta. Los juegos *ilinx* implican el vértigo y persiguen el desarreglo de los sentidos, por ejemplo, en el andar en trineo, la cuerda floja o la equitación. El tipo *mimicry*, que significa mimesis, alude a los juegos de tipo ficcional que introducen la posibilidad de ser *otro* y de reconstruir un universo imaginario y narrativo imitando o representando un rol, como jugar a los trenes, a ser mamá y papá o los piratas.

Prosiguiendo con Caillois (1986 [1958]), el universo de los juegos puede dividirse en cuadrantes de acuerdo con estas categorías, pero, además, las actitudes que conlleva el juego como actividad pueden ubicarse en un continuum situado entre dos polos opuestos con características bien distintivas: *paidia* y *ludus*. El polo *paidia* se manifiesta en términos de una fantasía incontrolable y una exuberancia impulsiva en las que domina la alegría despreocupada y el desorden. En el otro extremo se encuentra el polo *ludus*, que está dominado por las fuerzas de la convención y se opone a la *paidia* tratando de atraer el juego hacia el mundo del control, las reglas, la arbitrariedad, el esfuerzo y la paciencia (Caillois, 1986 [1958]).

A partir de los aportes iniciales de Huizinga y de Caillois, en el campo de los estudios culturales del juego se perfilan los elementos que desde entonces estarán asociados plenamente al juego: las reglas, los resultados, la ficción, las emociones y distintos grados de separación y solapamiento espacio-temporal con respecto a la vida cotidiana (Aarseth, 2017). Asimismo, las definiciones de Caillois y Huizinga serán la base de las conceptualizaciones sobre el juego, a partir de las cuales numerosos autores discutirán sobre sus componentes fundamentales y su inserción en el plano socio-político (Bogost, 2007; Flanagan, 2009; Pellegrinelli, 2010), artístico (Flanagan, 2009; Sharp, 2015), educativo (Michel & Chen, 2005; Esnaola et al. 2005) y ambiental (Chang, 2012, 2019, 2020; Bonner, 2018), entre muchos otros.

El arte y el juego en algunas vanguardias del s. XX

Como fue previamente referido en el apartado anterior, si bien el juego como objeto y tema ha acompañado el desarrollo de la cultura desde los inicios de la civilización humana, no fue sino hasta comienzos del s. XX que empezó a ser considerado como medio de exploración y expresión artística.

En su libro *Critical Play* (2009), Mary Flanagan³ explica cómo los surrealistas y los dadaístas, y luego los artistas del movimiento Fluxus, entendieron el acto de jugar, los objetos producidos a partir del juego y los que promueven el juego⁴, como modos de experimentación artística que habilitaban la creación, la recreación y la reflexión en torno a problemáticas sociales. Valiéndose del azar, los sistemas de reglas, el aspecto del entretenimiento y la posibilidad de ser o de representar el mundo con formas nuevas, algunos representantes de estos movimientos (como André Breton, Paul Éluard, Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Alberto Giacometti, Hannah Höch y Joseph Cornell) se aproximaron al juego como “un medio para la expresión creativa, como una herramienta de pensamiento conceptual o de examen o de elaboración de problemáticas sociales” (Flanagan, 2009, p. 1).

Los dadaístas, en el marco de la Primera Guerra Mundial, incorporaron el juego en sus búsquedas poniendo énfasis en la experimentación, con el objetivo de expresar el inconformismo hacia las ideas tradicionales sobre el arte y la cultura, que eran pensadas como *algo diferente a la experiencia cotidiana*. Sus prácticas alrededor de la escritura, la pintura, la *performance*, los fotomontajes, la creación de objetos y el registro sonoro, entre otras técnicas, fueron concebidas como instrumentos de reflexión liberadores que permitían desafiar el racionalismo y, por ende, los valores basados en el progreso, la razón, la moral y la filosofía imperantes en la época. La visión del mundo racionalista basada en el ideal del progreso técnico fue, según ellos, la causa de los horrores de la Primera Guerra Mundial. En consecuencia, los dadaístas incorporaron prácticas y recursos provenientes de distintas disciplinas en la creación de sus juegos de mesa, marionetas y muñecas, con la finalidad de cuestionar la tradición, la cultura y el rol del arte

³ Artista, investigadora y diseñadora pionera en el estudio sobre la relación entre el fenómeno lúdico, el arte, la tecnología y el comportamiento humano.

⁴ Como por ejemplo las muñecas, los títeres y los ejercicios de creación automática.

convencional (Flanagan, 2009). Son exponentes de este movimiento: las muñecas Dada y los fotomontajes creados por Hannah Höch (tales como *Heads of State* y *High Finance*); las marionetas creadas en 1918 por Sophie Taeuber para la obra de teatro *König Hirsch* (The King Stag); y *The Middle-Class Philistine Heartfield Gone Wild* de George Grosz y John Heartfield (1920). Esta última se trataba de una escultura electromecánica que confrontaba la realidad de los horrores infligidos por la Primera Guerra Mundial mediante la figura de un maniquí mutilado, cuyas partes habían sido reemplazadas por objetos tales como una bombilla eléctrica, un revólver, el par cuchillo y tenedor, e insignias varias.

Por su parte, los surrealistas exploraron el juego mediante dos líneas principales de investigación: por un lado, insistieron en los aspectos del entretenimiento proveniente del dadaísmo mediante el uso del azar y la yuxtaposición de elementos discordantes y, por otro lado, indagaron en el trabajo interno de la psiquis, haciendo foco en el funcionamiento del subconsciente. Siguiendo estos lineamientos, el arte y la literatura surrealista subrayaron los métodos inconscientes e irracionales para crear arte a través de procesos de automatismo, azar e interrupción. Durante estos procesos creativos los surrealistas incorporaron reglas similares a las de los juegos con el objetivo de seguir procedimientos que les permitieran unir los mundos de la fantasía, los sueños y la experiencia cotidiana. En el marco del surrealismo, los juegos oficiaron como nexos con el reino espiritual y la vida del inconsciente.

Los surrealistas se inspiraron en el uso de las técnicas de escritura automática de Hélène Smith, referente del mundo espiritista por sus célebres capacidades mediúmnicas. Smith creía que sus sueños eran aventuras reales vividas en Marte, la India o la corte de María Antonieta. El automatismo como método artístico se vale de la supresión del control consciente durante el proceso de producción, permitiendo que el inconsciente influya en el producto final. Historias como la de Hélène Smith, que creía haberse comunicado con marcianos a través de este método, inspiraron a los surrealistas en el uso de técnicas de dibujo y escritura automática con el propósito de entender el funcionamiento del inconsciente. Algunos artistas surrealistas que recurrieron al automatismo fueron André Breton y Philippe Soupault, quienes mediante la escritura automática escribieron el renombrado *Les Champs magnétiques* (1920), y André Masson, iniciador del dibujo automático. El dibujo

automático implica la elaboración de ilustraciones cuya ejecución es guiada por los impulsos del momento.

Otro juego utilizado por los surrealistas fue el *cadáver exquisito*, un juego grupal colaborativo que consiste en la sumatoria de los aportes de diferentes artistas, en el que cada persona continúa lo producido por la otra, muchas veces sin saber qué dibujó la persona anterior. Son productos de la técnica de cadáver exquisito: *Cadáver exquisito* (1932) elaborado por Salvador Dalí, André Breton, Gala y Valentine Hugo; *Cadáver exquisito* (1938) de André Breton, Jacqueline Lamba e Yves Tanguy; y *Cadáver exquisito* (1937) de Jean Arp, Oscar Domínguez, Sophie Taeuber-Arp y Marcel Jean (estos últimos más relacionados con el movimiento dadaísta). En este juego-técnica, en general el aporte de cada artista se materializa en elementos dibujados con carácter muy dispar y conjuntos de fragmentos disímiles.

Asimismo, algunos surrealistas se inspiraron en las piezas, las reglas y la apariencia de los juegos de mesa para metaforizar problemáticas sociales y conflictos existenciales. Los juegos de mesa de Giacometti, *Circuit* (1931), *Man, Woman, and Child* (1931), *Point to the Eye* (1931-32) y *The Palace at 4 AM* (1932) son obras que presentan un tablero como si fuese una base sobre la cual se configura la esfera de acción de elementos bien diferenciados. Estos elementos, cual piezas de juego, metaforizan la frustración, lo insalvable de las metas, las relaciones familiares, los sentimientos tortuosos y los recuerdos. Estos trabajos utilizan la idea de los juegos como sistemas que incorporan elementos y relaciones entre ellos, para generar pensamiento crítico recurriendo a imágenes y composiciones que parecen salidos de juegos infantiles (como las muñecas, las canicas y otros juegos compuestos por bandos contrarios), superpuestas a la conceptualización de la guerra, el encarcelamiento y la muerte. Otros surrealistas que se valieron de las propiedades de los juegos de mesa para sus creaciones fueron Joseph Cornell con su *Jouet surréaliste* (1932), que consiste en una caja con juguetes ópticos elaborados con metal y cartón; y Charles Shaw con *Montage* (1935), un conjunto compuesto por naipes, pipas y discos de ébano.

Más cerca en el tiempo, entre los 60 y los 70, el movimiento Fluxus desplegó dos aproximaciones al fenómeno lúdico. Los artistas que integraron el movimiento interpretaron el acto de jugar como una forma de recreación e investigación, y entendieron los juegos como conjuntos de condiciones y restricciones que se presentaban como caminos naturales para desafiar las

reglas y las expectativas del canon artístico. Mediante sus *Fluxkits*, *happenings* e instalaciones participativas, los artistas de este movimiento propusieron experiencias artísticas que ponían en tensión los límites disciplinarios para oponerse a la seriedad que rodeaba al objeto artístico. Humor, intimidad, participación, *performance* y acción colectiva fueron las claves para la experimentación artística, sumando elementos característicos del juego como las reglas, la configuración de un contexto espacio-temporal singular y la posibilidad de ser de otra forma con respecto a la vida cotidiana.

Los *Fluxkits* fueron kits portátiles de elementos para jugar con instrucciones y actividades guionadas. Durante los años 60, el artista lituano y galerista George Maciunas (y fundador del movimiento Fluxus) distribuyó por correo un rango amplio de objetos elaborados por otros artistas. Los *Fluxkit* fueron una selección representativa de estos objetos de artistas, que abarcaron un espectro amplio de formas: guiones, instrucciones, juegos, fragmentos de revistas y películas, etc. En general, el contenido de los *Fluxkit* difería entre una y otra edición, y su número de componentes aumentó con los años: de unos veinticinco en 1965 a cuarenta en 1966. Los *Fluxkits* fueron concebidos como un producto colectivo en lugar de un museo individual dedicado a un solo artista (Media Art Net, s. f.). George Brecht elaboró muchos de estos objetos a partir de colecciones de partituras, instrucciones y cajas de juegos, como *Games & Puzzles/Swim Puzzle* (1965) y *Water Yam Box* (1963-1969). El objetivo de *Games & Puzzles/Swim Puzzle*, según sus instrucciones, era ordenar un conjunto de perlas de manera que nunca pudiesen formar la palabra CUAL. Paradójicamente el juego no traía nada parecido a perlas o letras, sino tan solo una concha marina. Este tipo de trabajo revela un patrón en común en torno a la concepción de experiencias lúdicas que dejaban la realización del juego como un resultado totalmente en manos de sus jugadores, reenviando así la atención del objeto a la situación.

Maciunas también experimentó con eventos de tipo *gags*. Por ejemplo, él compuso una partitura que requería clavar clavos en cada una de las teclas de un piano. En 1961 comenzó a organizar *performances* y conciertos improvisados de cada vez mayor envergadura. En uno de estos festivales, el artista coreano Nam June Paik (1932-2006) interpretó la partitura de otro artista, mojando su cabello en un cuenco de tinta y pintando con su cabello hasta que la interpretación estuvo completa. La partitura

consistía en la siguiente instrucción: “Dibuja una línea recta y síguela”.

Los juegos y los videojuegos en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas

En la actualidad, la dimensión artística de los juegos está caracterizada por una heterogénea pluralidad de referentes y tipos de representaciones. En esta multiplicidad de propuestas se identifican vínculos con corrientes artísticas afianzadas en la historia del arte reciente (y también de la Antigüedad), la *performance*, el videoarte, las instalaciones artísticas, los avances tecnológicos, los nuevos medios, las formas literarias no lineales o *ergódicas* y los *video games*. Los nuevos medios son los objetos que se derivan o materializan mediante el uso de la computadora en su distribución, exhibición o producción (Manovich, 2005 [2001]). Según Lev Manovich en *Navigable Space* (1998), los juegos ejemplifican el potencial de los nuevos medios para originar formas estéticas sin precedentes históricamente, cuyo impacto se deriva en objetos que van más allá de los juegos. De esta manera, la posibilidad por parte de los artistas de traducir datos y formas culturales preexistentes a datos informáticos ha posibilitado el despliegue de numerosas formas de literatura no lineal o *ergódica* que presentan rasgos lúdicos. El fenómeno *ergódico* alude a propuestas discursivas narrativas que implican un lector que deviene en usuario al tener que *configurar* el sentido del texto siguiendo instrucciones y procedimientos concretos (Aarseth, 1997), tal como sucede en el *I-Ching* y los libros tipo *Elige tu propia aventura*. Los avances tecnológicos permiten la emergencia de múltiples formas narrativas *ergódicas* dentro de las cuales se inscriben los videojuegos, la forma lúdica por excelencia en la era de la informatización digital. *Hamlet en la Holocubierta* de Janet Murray (1997) y *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* de Marie-Laure Ryan (2004 [2001]) son dos libros claves para comprender las características que asumen la literatura y las poéticas lúdicas interactivas en los entornos digitales: las cualidades sucesivas, espaciales, enciclopédicas y participativas junto con la interactividad y la inmersión.

Es importante destacar, con respecto a la magnitud del cambio cultural que ha generado el videojuego, su relevancia social tanto en relación con el consumo del entretenimiento como su influencia en la cultura visual. El primer fenómeno ha sido señalado por Jane McGonigal

en *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world* (2011). En la mencionada publicación, la autora da cuenta de cómo la práctica de jugar videojuegos es una actividad cultural habitual en el consumo del entretenimiento a nivel mundial. En cuanto a la influencia del videojuego en la cultura visual, el lugar social de los videojuegos se ha transformado al recurrir a operaciones provenientes del terreno artístico junto con su ingreso al museo y las galerías de arte, especialmente en los últimos veinte años (Maté, 2019).

Por lo tanto, las narraciones lúdicas interactivas han logrado insertarse en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas, que desde hace más de dos décadas incorpora videojuegos en sus espacios como parte de un proceso de artificación, es decir, “de cambio social a través del cual nuevos objetos y prácticas emergen, del cual resultan transformadas las instituciones y las relaciones” (Heinich y Shapiro, 2012).

En este contexto, y en el seno de las inflexiones estéticas de los medios digitales, los universos lúdicos se diversifican de forma sin precedente, y dan lugar a múltiples cruces con las artes visuales, la literatura, la música, el videoarte, la *performance*, el diseño de interfaces y la experimentación con la tecnología. Los rasgos que asumen los universos lúdicos artísticos en el marco de los cruces disciplinarios y los avances técnicos de los últimos tiempos pueden ser examinados a partir de distintas dimensiones de análisis. A continuación, se presentan las nociones *playable media*, *artist game*, *art game* y *game art* con el objeto de brindar un marco de análisis que permita abordar proyectos lúdicos artísticos, considerando su relación con la narración, las prácticas artísticas contemporáneas, el público hacia el cual van dirigidas las propuestas y las formas de disfrute a las que apelan.

El investigador, docente y artista Noah Wardrip-Fruin (2005) propone analizar los productos que se usan para jugar, pero que no suelen ser considerados generalmente como juegos, a través del término *playable media*. El interés del autor se centra en aquellos experimentos híbridos que conjugan el hipertexto, la literatura electrónica y algún tipo de ludicidad basada en contar una historia o seguir algunas reglas. Wardrip-Fruin afirma que clasificar esos trabajos con la etiqueta de obras interactivas supondría definirlos con una categoría

demasiado amplia. El autor indaga en la manera en la que se analizan los no-juegos, las simulaciones, el ciberdrama y otro tipo de obras lúdicas, y concluye que, si bien no pueden ser considerados juegos digitales, funcionan como tales en tanto que son obras jugables (*playable*). Asimismo, afirma que la clasificación alternativa *playable media* denomina una dimensión de las obras antes que una categoría en sí misma. Son ejemplos de *playable media* los proyectos *Façade* de Michael Mateas and Andrew Stern (2005) y *Text Rain* de Camille Utterback y Romy Achituv (1999). *Façade* es un tipo de juego que usualmente ha sido denominado ciberdrama. Este título permite a la persona jugadora intervenir en el conflicto conyugal de una pareja que se pone de manifiesto durante una velada en su hogar en Nueva York. *Façade* utiliza técnicas de procesamiento del lenguaje natural (una rama del estudio de la inteligencia artificial) para simular una conversación real entre los personajes y el jugador a través de textos. A diferencia de los videojuegos de los géneros habituales, esta obra carece de objetivos explícitos y de condiciones de victoria y derrota. La propuesta busca experimentar con la situación emocional de los personajes y los grados de empatía que se pueden generar en el intercambio entre personajes virtuales y jugadores. *Text Rain* es una instalación artística interactiva que investiga la relación entre el lenguaje y el cuerpo. Mediante el movimiento del propio cuerpo, el participante de la experiencia puede interactuar con una proyección de video que muestra las letras individuales de la poesía *Talk, You* de Evan Zimroth. *Text Rain* propone una experiencia de disfrute lúdico que consiste en modificar el desplazamiento de las letras de la poesía, que caen como si fuesen gotas de lluvia, para poder captar, aunque sea de manera fugaz, un término o concepto con una parte del propio cuerpo.

Por su parte, John Sharp (2015) aborda la forma que toman los juegos cuando son conceptualizados, creados y experimentados dentro del mundo artístico a partir del empleo de la noción de *affordance*. *Affordance*, que en castellano puede traducirse como *potencialidad de uso*, *ofrecimiento estimular* o *enacción*, se refiere al conjunto de características de un objeto que sugieren un uso posible del mismo⁵. Sharp utiliza el concepto de *affordance* (que suele utilizarse para describir las expectativas de las personas en torno al uso de las cosas) para aplicarlo en la manera como la gente piensa sobre

⁵ A partir de la conceptualización del psicólogo James J. Gibson y de Don Norman en *The Design of Everyday Things* (2002 [1988]).
Doi: <https://doi.org/10.21676/16574923.4885>

Don Norman en *The Design of Everyday Things* (2002 [1988]).

las realizaciones artísticas, en particular en relación con los juegos y el arte contemporáneo. Sharp identifica tres tipos de *affordances*: conceptuales, formales y experienciales. La *affordance* conceptual se relaciona con la identificación del propósito que tiene un objeto. La *affordance* formal se refiere a la identificación de los medios materiales, técnicas y aspectos formales que suponen la elaboración de un determinado tipo de objeto. La *affordance* experiencial se relaciona con la experiencia que se espera ante el contacto con una cierta clase de objeto o forma cultural. Las tres *affordances* derivan en un modelo con tres clases que sirven para identificar metas creativas y trasfondos de producción en el cruce entre arte y juegos: *artist game*, *art game* y *game art*.

Los *artist games* son producciones realizadas por artistas enmarcados en el ámbito del arte contemporáneo tales como *The Night Journey* de Bill Viola (2007), los *Abramovic Method Games* de Marina Abramovic (2014) o, previamente, las indagaciones lúdicas como el cadáver exquisito de los surrealistas, la obsesión de Marcel Duchamp con el *ajedrez* y los Fluxus con sus *event scores* y *Fluxkits* ya mencionados. Bill Viola⁶, el reconocido exponente del videoarte, es el autor de *The Night Journey*⁷, una obra considerada pionera en la búsqueda de la expansión de los límites de lo que los videojuegos pueden expresar a través de sus reglas y diseño visual. *The Night Journey* traduce la experiencia universal de la iluminación espiritual a mecánicas de videojuegos, valiéndose de las ideas y prácticas centrales en la obra del artista: la manipulación de la imagen de video, la lentitud y el ritmo meditativo. La obra fue desarrollada a partir de técnicas de postproducción que permiten superponer *video footages* del artista sobre espacios navegables modelados en 3D. *Abramovic Method Games*, a su vez, es una serie de videojuegos desarrollados por el desarrollador Pippin Barr junto a Marina Abramovic, que trasladan *The Abramovic Method* a minijuegos web. Estos minijuegos consisten en llevar a cabo acciones muy concretas (tales como contar semillas, hablar a un árbol y mirar colores) con el objetivo de conectarse con uno mismo.

Los *artgames* (o *art games*⁸) son producciones a cargo

de desarrolladores de videojuegos que utilizan las propiedades consideradas esenciales de los juegos como la interactividad, las metas bien definidas o los obstáculos, pero con el objetivo de incluirlas en propuestas reflexivas y experimentales que van más allá del entretenimiento (Sharp, 2015; Gintere, 2019). Son ejemplos el juego *Braid* de Jonathan Blow (2008) y *Today I Die*, de Daniel Benmergui (2009). Blow y Benmergui son dos afamados diseñadores y desarrolladores de videojuegos relacionados con estrategias de producción independientes. *Today I Die* es una especie de *puzzle* que se vale de las palabras de una poesía interactiva para reflexionar sobre los obstáculos a superar en pro de vencer la angustia y poder alcanzar la libertad y la belleza. En esta obra la persona jugadora tiene que cambiar de lugar las palabras, como si fuese un rompecabezas, para que la poesía adquiera un sentido más optimista a nivel existencial. *Braid* es un ejemplo de *art game* que hace uso de las acciones estándar de los juegos de plataformas: correr, saltar, escalar y recolectar. Pero estas acciones operan como metáforas sobre la travesía del personaje a través del tiempo y el espacio en relación con la curva dramática de la historia que cuenta el juego. Ante un desliz, el juego permite volver el tiempo atrás con la meta de enmendar los errores lúdicos y, en el plano narrativo, proseguir con el objetivo de recuperar a la princesa amada.

Asimismo, en el presente, la noción de *art game* puede incorporar propuestas elaboradas por compañías de desarrollo de juegos que se apartan de la oferta *mainstream* al introducir rasgos novedosos en el plano de las mecánicas lúdicas, las temáticas o las narrativas, tal como sucede en *Sky: The children of the Light*, de Thatgamecompany (2019) y *Grotto* del estudio español Brainwash Gang (2021). *Sky: The children of the Light* es un juego de mundo abierto multijugador, cuyo escenario transporta la experiencia social a un reino cuya historia se relaciona con las estrellas. Tiene la particularidad de que sus escenarios pueden ser recorridos volando; se puede interactuar con espíritus de ancestros que relatan sus memorias y otorgan misiones; hay lugares para meditar; y las constelaciones están asociadas a los amigos dentro del juego y a espíritus guías. *Grotto* transforma al jugador en un adivino que tiene el poder de descifrar las estrellas

⁶En colaboración con el *Game Innovation Lab* de la University of Southern California.

⁷*The Night Journey* fue por primera vez presentado en la conferencia Siggraph del 2007. Luego recorrió múltiples exposiciones. Desde el

2018 está a la venta en las plataformas de distribución online de videojuegos *Steam*, *Itch.io* y el catálogo de *Playstation 4*.

⁸Noción originalmente acuñada por Jason Roher en el año 2005, que actualmente se utiliza con términos por separado.

y trazar constelaciones, comunicarse con los fallecidos e interpretar el futuro. La historia del juego tematiza los afectos, el poder, el duelo y las relaciones sociales.

Por último, la clasificación *game art* remite al arte hecho a partir de juegos, y puede relacionarse con la idea más global sobre el *arte de postproducción* de Nicolas Bourriaud (2005). El *game art* puede entenderse como una estética que se materializa a partir de objetos culturales preexistentes a los que los artistas asignan un nuevo significado, valor simbólico y función. La manipulación audiovisual, la apropiación minimalista, el borrado o las transformaciones en los métodos de interacción a partir de la reconfiguración del dispositivo, son algunas operaciones recurrentes, presentes, por ejemplo, en *Super Mario Trilogy* de Myfanwy Ashmore (2000-2004), *Super Mario Clouds* de Cory Arcangel (2002), *Giant Joystick* de Mary Flanagan (2006) y *Binary Space Partition* (2007) de Mónica Jacobo.

Super Mario Trilogy consiste en tres versiones hackeadas de *Super Mario Bros* para la consola Nintendo Entertainment System en las que fueron modificados sus ROMs (archivos binarios que contienen los datos del videojuego). En la primera entrega de la trilogía, *Mario Battle No. 1* (2000), Ashmore borra los enemigos, *power-ups*, monedas y obstáculos ambientales, para dejar un recorrido en el que Mario solo puede correr y saltar, hasta que se termina el tiempo del juego y muere. *Mario Doing Time* (2004) es similar, pero aparece una pared imposible de saltar, como si Mario estuviera recluido en una cárcel. En la tercera entrega, *Mario Is Drowning* (2004), se reemplaza el fondo original del juego por una superficie cubierta de agua. Mario puede moverse para adelante, para atrás, caminar, saltar y nadar, pero no puede nadar lo suficientemente alto como para respirar. Cuando el contador de aire se agota, acaba el tiempo de juego y el personaje se ahoga. *Super Mario Trilogy* ha sido presentado en numerosas exhibiciones con diversas configuraciones: como videojuego y como registro audiovisual. Con *Super Mario Trilogy* la artista subvierte el juego y reimagina su valor tomándolo como materia prima con el propósito de producir una obra de arte que critica los juegos mientras explora ideas existenciales

sobre la soledad, la vida y la muerte.

Super Mario Clouds de Cory Arcangel (2002) es un *mod*⁹ de un cartucho de *Super Mario Bros* (1985) en el que se borran todos los elementos del juego original, excepto las nubes. El proyecto consta de dos partes: una página web (que contiene las instrucciones para replicar la propuesta¹⁰) y una instalación¹¹ compuesta por un cartucho modificado, una consola NES y una gran pantalla que muestra el juego modificado. Arcangel se apoya en la negación total de la jugabilidad (propiedad fundamental de la propuesta original) para asignarle un nuevo valor en el circuito expositivo y la cultura *DYS*¹², recuperando una práctica artística como la de la intervención y reenviando la atención a una obra emblemática como *De Kooning borrado* de Robert Rauschenberg (1953).

Giant Joystick, de la artista Mary Flanagan, se trata de una instalación artística que presenta un controlador gigante de la consola Atari¹³ como interfaz para una experiencia física que modifica el contacto habitual con los dispositivos para jugar videojuegos. La propuesta explora el juego colaborativo entre varias personas, quienes tienen que manejar un joystick de gran tamaño para jugar juegos clásicos de esa consola (como *Asteroids* y *Breakout*). La artista genera un espacio de juego abierto al público que invita al asombro, la interacción social y la reflexión sobre el valor del juego colaborativo.

Binary Space Partition (2007), de la artista argentina Mónica Jacobo, se trata de una videoinstalación que se reapropia estéticamente de los videojuegos de disparo en primera persona. En esta obra se recrea el escenario propio de este tipo de juegos en la galería o museo en la que está expuesta, con la finalidad de borrar el límite entre los espacios físicos y virtuales y para reflexionar sobre la violencia en los juegos de este género.

Conclusión

En este trabajo se ha tratado de plantear un panorama general en torno a la relación entre artes y juegos. Se ha ejemplificado mediante registros históricos la presencia del juego en el arte y se han abordado las definiciones fundacionales de Huizinga y Caillois que han nutrido las

⁹ Un *mod* (abreviatura de *modification*, modificación) es una alteración de la apariencia o el comportamiento de un videojuego que en general es llevada a cabo por los mismos jugadores.

¹⁰ Aunque la eficacia de estas instrucciones ha sido puesta en duda por el artista de nuevos medios, Patrick LeMieux, en su video *This is Not*

Super Mario Bros (2014).

¹¹ Originalmente presentada en la Whitney Biennial en 2004.

¹² *Do it yourself*.

¹³ Tres metros de altura aproximadamente.

problematizaciones sobre la actividad lúdica en el campo de las humanidades a partir de la segunda mitad del s. XX. Las contribuciones de estos autores permiten observar el juego como un ejercicio que tiene profunda significación cultural, ya que se relaciona con el orden, la convivencia, los sistemas de reglas, la libertad, el atendimiento de necesidades espirituales (que van más allá de los imperativos primarios de supervivencia) y la posibilidad de ser de otra forma con respecto a las obligaciones cotidianas. El acto de jugar y los objetos utilizados en los juegos pueden ser pensados como mecanismos y dispositivos a través de los cuales se expresan valores, percepciones sobre el entorno y modelos de orden y convivencia que se materializan mediante sistemas de reglas, representaciones e historias que se cuentan sobre el mundo. Valiéndose de estas consideraciones, los surrealistas, los dadaístas y los representantes del movimiento Fluxus utilizaron los componentes lúdicos de las reglas, las narraciones y los objetos para jugar, como medios para desafiar los cánones artísticos y los valores sociales imperantes en su época. Mediante estrategias multimediales como fotomontajes, esculturas electromecánicas y marionetas (los dadaístas), expresiones artísticas que se valen del automatismo, el foco en el inconsciente y el trabajo grupal (los surrealistas), y los *happenings*, los objetos sacados del contexto de su uso habitual, las instalaciones participativas y las acciones colectivas (los exponentes Fluxus), las vanguardias mencionadas utilizaron los juegos como instrumentos de reflexión, liberadores de la imaginación, que permitieron tanto problematizar como aligerar las tensiones de su tiempo.

El juego en estas expresiones de vanguardia se delinea progresivamente como una actividad que ocupa cada vez más espacios sociales y que ordena el tiempo a partir de reglas y narraciones más o menos definidas, a la vez que incorpora técnicas artísticas mixtas. El *arte en juego* en estas producciones no suele valerse de las tradicionales expresiones del dibujo, pintura y escultura elaboradas de manera individual. La experiencia se torna más fluida al incorporar la contribución interpersonal, materiales asociados a otros artesanados, la fotografía, la pantalla y los avances de los medios técnicos. El juego, como expresión artística, paulatinamente se va transformando para devenir en una estrategia para la movilización del otrora público espectador, que es seducido para que participe con su cuerpo en el acto artístico y para que interprete, descifre o configure un concepto cuya retórica no es tan clara como la del arte figurativo tradicional.

En el contexto de las prácticas artísticas contemporáneas, el aspecto multimedial e interdisciplinario del juego en el arte se intensifica con la masividad de los nuevos medios en la producción artística. El acceso a la informática y a la electrónica por parte de los artistas expande la exploración estética hacia ámbitos ligados a la literatura no lineal, el diseño de interfaces y la señal de video. Asimismo, el videojuego se erige como una práctica novedosa que cautiva el interés tanto de artistas consagrados en la esfera artística contemporánea (como Marina Abramovic o Bill Viola) como de desarrolladores interesados en potenciar la capacidad expresiva del medio. El videojuego, otrora asociado al entretenimiento, la violencia y a ciertos géneros y temáticas muy marcados, se redefine como un potente medio expresivo. Ya no se trata solo de seguir las reglas, perseguir un objetivo marcado, superar niveles y ganar o perder. Los videojuegos actualizan, mediante medios tecnológicos, la posibilidad de acceder a un tiempo y espacio virtual que redefine los límites del círculo mágico descrito por Huizinga. Se trata de un círculo mágico que redefine sus alcances para abordar problemáticas sociales y temas existenciales, y para promover el afecto, la interacción social y el pensamiento crítico, situando a la persona jugadora en el centro de la aventura.

En un contexto presente signado por procesos de consumo simbólico, producción digital e intercambio social que se llevan a cabo en un escenario global en el que convergen millones de personas, imágenes disímiles y plataformas de comunicación es un desafío reflexionar sobre cuáles serán los próximos pasos en el diálogo entre juegos, videojuegos, tecnología y arte. El juego, en tanto actividad profundamente enraizada en la cultura, deviene en oportunidad para la experimentación artística con incontables herramientas técnicas y modos de producción. En el siglo XXI las problemáticas existenciales, sociales y afectivas aluden a las mismas necesidades que hace miles de años: establecer vínculos sociales profundos, identificar metas asibles acordes a los anhelos y capacidades propias, superar la sensación de vacío existencial, obtener recompensas (materiales o espirituales), sentir goce y encontrar la belleza. El cambio climático, las inequidades socioeconómicas, las guerras y la contaminación se entrelazan con los conflictos existenciales. Es interesante pensar de qué manera los videojuegos artísticos, en el futuro próximo, reconfigurarán los modos de participación, los estilos visuales y el uso de plataformas tecnológicas para ofrecer

alternativas ante la inestabilidad social y ecológica, y las desigualdades sociales que caracterizan al mundo contemporáneo.

Declaración de aspecto éticos

En los materiales y métodos abordados durante el proceso de escritura del presente artículo de reflexión se han seguido los principios de responsabilidad profesional enumerados por el AAA *Statement on Ethics*. Se ha revisado el material bibliográfico aludido y se han observado casos de estudio relevantes a la investigación. No se ha agredido a ninguna forma de vida (humana, animal, vegetal) o patrimonio histórico. Los resultados de la investigación han sido elaborados mediante prácticas honestas y son accesibles para la consulta del público académico y no académico. Toda la información ha sido obtenida mediante medios consensuados y permitidos por la ley. Las indagaciones son parte de un proyecto que busca promover el afecto hacia todas las formas de vida, tanto humanas como animales y vegetales, así como también busca revalorizar la importancia y protección de la diversidad cultural en sus manifestaciones lúdicas, artísticas y sociales, más allá de las fronteras geográficas y de credo que pudieran existir.

Contribución de la autora

Laura Palavecino: investigación y escritura del artículo.

Declaración sobre conflictos de interés

El presente trabajo recoge parte de los resultados de la tesis para recibir el título de Magíster en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero en Argentina. Sus resultados responden solo a los intereses del ejercicio investigativo.

Referencias

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2021). Two Decades of Game Studies. *Game Studies*, 21(1).
http://gamestudies.org/2101/articles/aarseth_anniversary

Arseth, E. (2017). Just Games. *Game Studies*, 17(1).
<http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. MIT Press.

Bonner, M. (2018). On Striated Wilderness and Prospect Pacing: Rural Open World Games as Liminal Spaces of the Man-Nature Dichotomy. *Digra*.
<http://www.digra.org/digital-library/publications/on-striated-wilderness-and-prospect-pacing-rural-open-world-games-as-liminal-spaces-of-the-man-nature-dichotomy/>

Bourriaud, N. (2005). *Postproduction Culture As Screenplay: How Art Reprograms The World*. Lukas & Sternberg.

Caillois, R. (1986 [1958]). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

Chang, A. (2012). Back to the Virtual Farm: Gleaning the Agriculture-Management Game. *ISLE: Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, 19(2), 237–252.
<https://doi.org/10.1093/isle/iss007>

Chang, A. (2019). *Playing Nature: Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press.

Chang, A. (2020). Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design. *Art Journal*, 79 (2), 68-75.
<https://doi.org/10.1080/00043249.2020.1765557>

Esnaola, G. et al. (2005). *Aprendizaje y nuevas tecnologías: el caso de los videojuegos*. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires.

Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press.

Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Paidós.

Gintere, I. (2019). A new digital artgame: the art of the future. *Journals of Rezekne Academy of Technologies*.
<http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/3674/3867>

Heinich, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics* (4).
https://www.researchgate.net/publication/273921770_When_is_Artification

Huizinga, J. (2007 [1938]). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Alianza.

Manovich, L. (1998). Navigable Space. *Manovich*.
<http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>

Manovich, L. (2005 [2001]). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós Ibérica.

Maté, D. (2019). Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator.

- Panambí. Revista de investigaciones artísticas* (9), 19–31.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Group.
- Media Art Net (s. f.). George Maciunas. *Media Art Net*. <http://www.medienkunstnetz.de/works/fluxkit/>
- Michel, D. y Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.
- Murray, J. H. (1999 [1997]). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Norman, D. (2002 [1988]). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Orueta, S. (2013). Gadamer: el arte entendido a través del juego. *Scientia Helmantica. Revista Internacional de Filosofía*, 1(2), 80-98.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5822567>
- Pellegrinelli, D. (2010). *Diccionario de juguetes argentinos: Infancia, industria y educación: 1880 - 1965*. El Juguete Ilustrado Editores.
- Ryan, M. (2004 [2001]). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.
- Sutton Smith, B. (2001 [1997]). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Wardrip-Fruin, N. (2005). Playable media and textual instruments. *Seal digital. Journal for the arts and culture of digital media*. <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Wardrip-Fruin/index.htm>