

Todos los juegos el juego.

Reseña de libro: Gusmeroti, Ezequiel (coord. y ed.) *El videojuego como artefacto* literario. Bs. As.: Milena Caserola, 2026. 126 p.

Natalia Fernández Crisorio

Universidad del Cine - Argentina
natalia.fernandez@ucine.edu.ar

Fecha de recepción: 14/05/2026

Fecha de publicación: 03/09/2026

Ver citas audiovisuales 

“Para jugar hay que pensar”, enuncia Ezequiel Gusmeroti al final de su prólogo a *El videojuego como artefacto* (2026). La cuestión no parece menor en la era de la IA y del consumo iterativo y banal de las redes sociales, a través de inacabables y cíclicos deslizamientos monótonos de dedos por las pantallas táctiles. ¿Tenemos que pensar cuando ingresamos a las redes? ¿Nos ayudan a pensar los infinitos algoritmos de video?

Frente a la tecnología, esta pregunta parece más lícita que frente a la literatura — aunque bien podríamos encontrar libros impresos en papel (valga la redundancia) que no nos obliguen necesariamente a pensar (sin mencionar, en muchos casos, siquiera de proveer una desautomatización de la percepción, como propone Víktor Shklovski, o un compromiso del autor, a la manera sartreana)¹. Así, una parte importante de los estudios académicos ignora activamente espacios de construcción cultural audiovisual, sin revisar si quizás se encuentre allí alguna potencia estética o narrativa que pueda valer una reflexión analítica.

Es en cambio la propuesta de este libro, que indaga en una zona poco (pero cada vez más) visitada por los estudios teóricos: la relación entre el videojuego y la literatura. A través del análisis de determinados videojuegos y ciertas operaciones específicas, se establecen conexiones con géneros literarios y artísticos (la tragedia, la épica, el *noir*) o expresiones estéticas más abarcadoras (el absurdo, las vanguardias). Para Roger Caillois², el juego está ligado a la libertad para romper los límites a través de la invención, y pone en práctica tanto habilidades físicas como intelectuales del jugador (idea que se recupera en la propuesta del prólogo de Gusmeroti). La puesta en cuestión de los límites a través de la invención es, por supuesto, una condición muy presente en la

¹ Shklovski, “El arte como artificio” y Sartre, *¿Qué es la literatura?*

² Caillois, *Los juegos los hombres*.

historia del arte y también de la literatura. En algunos ejemplos literarios podemos incluso encontrar una explicitación de los sistemas de enunciación y del rol del lector desde diferentes procedimientos y propuestas —desde la *Rayuela* de Julio Cortázar a *Si una noche de invierno un viajero*, de Ítalo Calvino, por citar ejemplos obvios. El primer capítulo del libro que nos ocupa revisa el caso particular de *Aura*, de Carlos Fuentes, como ejemplo literario de una narrativa apelativa que propone sumergir al lector en la trama.

Si la dimensión lúdica de la literatura ha sido tema de análisis por parte de importantes teóricos (como Roland Barthes, Umberto Eco, Harold Bloom o Roger Caillois, por nombrar sólo algunos), la dimensión literaria de los videojuegos ha sido un tema bastante ignorado por los estudios críticos³, al menos hasta ahora —sin soslayar la juventud del universo del videojuego frente a otras artes y expresiones culturales, el hecho es que ya cuenta con un buen medio siglo de edad. Sin embargo, existen antecedentes a este libro. Aparte de los trabajos más generales sobre la relación entre narrativa y videojuego (Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan, Jesper Juul, entre otros), hay estudios previos que se ocuparon de analizar relaciones específicas entre juegos y textos literarios preexistentes. Tal el caso de Rosa Núñez-Pacheco, Daniel Castillo-Torres y Luis Navarrete-Cardero⁴, que analizan la intertextualidad de cuatro adaptaciones de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* al formato de videojuego, y de una de “El jardín de los caminos que se bifurcan”.

³ Véase Núñez Pacheco, Castillo Torres y Navarrete-Cardero; y Aarseth, entre otros.

⁴ Núñez Pacheco, Castillo Torres y Navarrete-Cardero, “Videojuegos y literatura”.



Afiche de *Disco Elysium* (Robert Kurvitz y Helen Hindpere, 2019)

Es esta la operación primaria de *El videojuego como artefacto literario*. Con el estudio de principalmente cinco juegos (*Silent Hill 2*, *Hades*, *Bloodborne*, *Ghost of Tsushima* y *Disco Elysium*), el análisis se va a detener sobre un corpus seleccionado dentro del universo vasto del videojuego. Esto es marcado tanto en el prólogo como en el epílogo (a cargo de Ezequiel Gusmeroti y de María Valeria Gould, respectivamente): no todos los videojuegos desarrollan al mismo nivel la dimensión narrativa. Gould señala que podemos encontrar juegos repetitivos (a la manera de los tragamonedas que analiza Caillois en su libro sobre el juego), que poco exigen a nivel intelectual, mientras que los textos que se analizan en el libro incluyen una dimensión narrativa y estética que configura, a decir de Gould, usuarios conocedores y consumidores de otras expresiones artísticas y culturales —pintura, literatura, música, etc.— a las que esos videojuegos de *single player* suelen aludir.

Dentro de esa selección, Lucía Occhipinti desarrolla un análisis de las relaciones entre la tragedia y la estructura y personajes de *Silent Hill 2*, encontrando los segmentos correspondientes a los distintos hitos que el héroe atraviesa en la tragedia según la *Poética* de Aristóteles. Fernando Zitterkopf encuentra los elementos propios del héroe épico en *Hades*, pero también su transformación en lo que denomina “héroe absurdo”, ya que la lógica del juego lleva a una repetición de la muerte que refiere a la figura de Sísifo recuperada por Camus. Ariel Abdala desarrolla los vínculos entre *Bloodborne* y los juegos del subgénero *souls* con la literatura de terror y el decadentismo del cambio de siglo anterior. Rodrigo Alé explora los lazos entre el protagonista de *Ghost of Tsushima* y el del *Hamlet*, señalando los conflictos intrafamiliares que simbolizan rotundos

cambios éticos y políticos generacionales, tal como propone Eduardo Rinesi⁵ en su estudio sobre la obra de teatro de Shakespeare. Por último, Lucía Occhipinti analiza la presencia del policial negro en *Disco Elysium*, con aditamentos vanguardistas y absurdos en la disposición y desarrollo del juego.

Pero si el trabajo de Núñez-Pacheco, Castillo-Torres y Navarrete-Cardero se basaba en una intertextualidad expresa respecto de hipotextos concretos (la novela de Cervantes y el cuento de Borges), los ensayos que *El videojuego como artefacto* literario reúne se proponen encontrar procedimientos literarios en historias propias de cada videojuego. Por supuesto que se encuentran relaciones intertextuales: en nuestra posmodernidad resulta difícil no hacerlo. Pero el trabajo no se detiene sobre obras que posean un hipotexto particular, sino que se montan sobre tradiciones genéricas o movimientos estéticos más generales. Entonces, el análisis se detiene necesariamente sobre operaciones y procedimientos específicos, aludiendo a bibliografía de cabecera sobre dichos géneros y movimientos. De esa manera, el libro vuelve sobre algunos aspectos y autores fundamentales del análisis literario, que nunca está de más visitar.



Afiche de *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020)

⁵ Rinesi, "Hamlet o la corrupción".

La bibliografía escogida ofrece, además, un plus por sobre la mayoría de los estudios sobre las narrativas de los videojuegos. Si en general estos estudios (muchos de ellos producidos desde los países centrales) se detienen en la discusión respecto de los problemas enunciativos del videojuego en comparación con la literatura y otras artes (y de ahí cuestiones éticas que se puedan derivar de ese problema), *El videojuego como artefacto* literario encuentra un lugar desde el cual ubicar formas y propuestas que puedan ligarse a la ruptura de estructuras narrativas hegemónicas (de ahí, por supuesto, la vinculación con las vanguardias o el absurdo). No en vano en tres de los cuatro artículos que analizan los videojuegos se cita a Mijail Bajtin como bibliografía de referencia. Es que puede encontrarse un espíritu que se interesa por aquellas expresiones culturales que procuran un espacio de discusión del *statu quo* social (tal el caso de cierto revisionismo histórico descubierto en *Ghost of Tsushima*, o el humor como motor y espacio crítico a la vez del desarrollo narrativo del policial en *Disco Elysium*). Estos son trabajos que, en su forma ensayística, se muestran como campo fértil para un posible desarrollo más incisivo ulterior.

De aquellos pixeles en monocromo que se encendían aisladamente en la pantalla a los escenarios ultra detallados de la contemporaneidad es evidente el salto tecnológico que sufrió la industria de producción de imágenes por computadora desde finales del siglo pasado. A tal punto esto sucedió, que hoy día se utilizan cada vez más motores 3D desarrollados para generar videojuegos (el caso del *Unreal Engine*) en la producción de entornos audiovisuales para otros dispositivos, como el cine, la televisión o las plataformas. Así, si el cine funcionó en algún momento como referencia para la generación de escenas cinemáticas que escandían los videojuegos, es ahora la vasta posibilidad de escenarios del videojuego lo que nutre al cine actual (y otros audiovisuales). El desarrollo de Realidad Aumentada, Realidad Virtual y nuevos dispositivos de visualización ensanchan aún más el panorama. La incorporación de Inteligencia Artificial al mundo audiovisual ciertamente promete transformaciones cada vez más vastas e incalculables. La cuestión será, quizás, si se continúa sosteniendo (o no) la premisa: para jugar (o para ver) hay que pensar.

Bibliografía

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/Londres: Johns Hopkins University Press, 1997.

Caillouis, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica, 1986 (trabajo original de 1967).

Gusmeroti, Ezequiel (coord. y ed.) *El videojuego como artefacto literario*. Buenos Aires: Milena Caserola, 2026.

Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA)/Londres: The MIT Press, 2005.