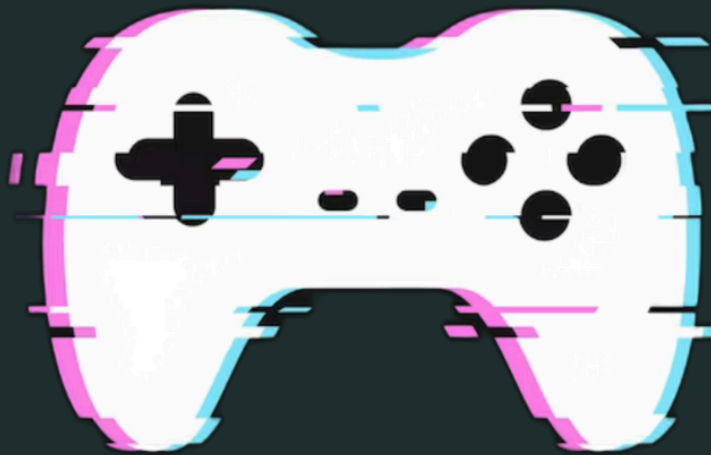


# + MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Análisis de las representaciones  
de la salud mental en videojuegos



Universidad Nacional del Comahue  
Facultad de Derecho y Ciencias sociales

Licenciatura en Comunicación Social



Universidad Nacional del Comahue  
Facultad de Derecho y Ciencias Sociales  
Licenciatura en Comunicación Social

## **Más allá del juego**

Análisis de las representaciones de la salud mental en videojuegos

-Tesis de Grado-

Sabrina Carré

FADE 6512

**Directora:**

Julia Kejner

**Co-Director:**

Julián Kopp

2024



## índice

<b>índice</b>	<b>3</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>4</b>
<b>Presentación</b>	<b>5</b>
<b>Problematización</b>	<b>5</b>
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
<b>Fundamentación</b>	<b>8</b>
<b>Estado del arte</b>	<b>10</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>17</b>
<b>Metodología</b>	<b>23</b>
<b>Análisis de videojuegos</b>	<b>30</b>
Life is Strange: True Colors	31
Resumen	31
El texto Videolúdico como juego:	31
Nivel Macroestructural	31
Nivel Microestructural	37
Texto videolúdico como universo narrativo	44
Escenarios	44
Textos	54
Banda sonora	57
Conclusiones preliminares	59
Celeste	63
Resumen	63
Texto Videolúdico como juego	63
Nivel Macroestructural	63
Nivel Microestructural	67
Eje del Texto videolúdico como universo narrativo	71
Escenarios	71
Textos	79
Banda sonora	82
Conclusiones Preliminares	83
<b>Conclusiones</b>	<b>86</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>91</b>
<b>Apartado de videojuego</b>	<b>97</b>

## **Agradecimientos**

A mis amistades, quienes me acompañaron durante todo el proceso y me alentaron a seguir en los momentos más difíciles.

A mi familia, por apoyarme en la carrera que elegí y por posibilitarme el estudiar en otra provincia.

A Martín, por estar presente incondicionalmente a través de la distancia y motivarme en cada instante de formación profesional y humana.

A mis docentes, que me transmitieron esa pasión por las ciencias sociales y me incentivaron a compartir mi visión del mundo con los demás.

Al equipo de trabajo de esta tesis y de la beca CIN, por el acompañamiento y esfuerzo constante para guiarme en el camino de la investigación.

A amantes de videojuegos, por compartir esta pasión conmigo y participar de espacios de encuentro e intercambio colectivo.

A la universidad pública, gratuita y de calidad, porque en un contexto de desfinanciamiento a las casas de altos estudios, se vuelve necesario reivindicar su valor y defender las instituciones que nos permitieron formarnos profesionalmente.

## **Presentación**

La industria de los videojuegos ha ido modificándose a lo largo del tiempo, pasando por distintos formatos, estilos, dispositivos de uso y temáticas, es por ello que se encuentra una gran diversidad en el mercado. Existen géneros de videojuegos que sirven como “referentes sociales” para exponer problemáticas de la vida cotidiana. Esta rama de videojuegos está destinada a ser una fuente de información o impulsor del cambio social (Mudara Garrido, 2020). Dentro de este subgrupo se encuentran variadas temáticas, algunas de las más trabajadas en estudios académicos sobre videojuegos fueron cambio climático, pandemia, el colectivo LGBT o el cuidado de la salud mental (Tobar Fernandez, 2020, Mudara Garrido, 2020, Montero Navarro, 2017, entre otros). Sobre esto último tratará la presente tesis, es decir sobre los videojuegos que versan sobre la construcción de una mente saludable y que se presentan como narrativas para reflexionar o generar conciencia sobre esta temática.

Para abordar las representaciones de la salud mental en videojuegos, este trabajo se organiza en 3 grandes bloques. La primera parte es de carácter introductorio y en ella se desarrollan los objetivos de la investigación, se explica la relevancia de este problema de indagación para el campo disciplinar de la comunicación y se plantea un recorrido por la bibliografía existente sobre el tema. En base a los objetivos propuestos, en los siguientes subapartados se propone un marco teórico desde el cual se piensa y problematiza esta tesis, así como las decisiones metodológicas que se tomaron para realizar el análisis de dos videojuegos. El estudio propiamente de los mismos se realiza en el segundo bloque. Allí se analizan *Life is Strange: True Colors* (2021) y *Celeste* (2018), dos juegos que permiten indagar en cómo se representa la salud mental. Finalmente, se plantean las conclusiones y algunas líneas de investigación que se desprenden de este trabajo.

## **Problematización**

Desde la creación de las consolas de videojuegos en la segunda mitad del siglo XX, la industria del entretenimiento se ha visto modificada mediante el avance tecnológico que ha impactado en la cultura de masas. Los videojuegos, antes considerados como un mero objeto de ocio (Pérez Latorre, 2010), ahora son

reconocidos como un medio de expresión que detenta un lenguaje y discursos propios (Vanegas, 2021). Al igual que sucede con otros medios de comunicación, se les puede considerar como dispositivos culturales que poseen sus propias funciones de socialización (Sedeño, 2010). Esto se debe a la posibilidad de crear discursos que participan dentro de un proceso comunicativo entre los individuos y los dispositivos de interfaz<sup>1</sup>.

El estudio de los videojuegos desde el campo comunicacional permite pensarlos como medios de comunicación y detener la mirada en las prácticas y discursos que éstos producen y/o reproducen socialmente. En este sentido, parece pertinente ahondar en ellos no sólo como productos culturales con incidencia social, sino también como medios que poseen un lenguaje propio y por el cual se transmiten ideologías y se retratan diversas temáticas. Desde este campo disciplinar, el entorno videolúdico es analizado como una esfera más de la sociedad en la que se construye y disputa el sentido social de un momento determinado. Entonces, entendiendo que lo lúdico está asociado a sistemas simbólicos culturales, es importante estudiar el rol de los videojuegos para transmitir o producir ideas a través de las representaciones sociales y orientar la mirada del jugador.

Los discursos producidos en una coyuntura de tiempo y espacio están atravesados por líneas de sentido comunes que constituyen el discurso social de una época (Angenot, 2010). Es así que el desarrollo de los videojuegos responde a determinados temas recurrentes propios de una época. Un ejemplo de esto es la inclusión e integración del colectivo LGBTIQA+<sup>2</sup> en la sociedad, es por ello que personas de la comunidad han desarrollado videojuegos que muestran sus vivencias y las situaciones que han atravesado; como en *Dis4ya* (Anna Anthropy, 2012). Otro ejemplo es *Pandemium* (Hexar, 2020)<sup>3</sup>, cuya narrativa versa sobre los

---

<sup>1</sup> El concepto de interfaz refiere al medio por el cual una persona interactúa con una máquina computadora.

<sup>2</sup> LGBTIQA+ es una sigla utilizada para representar a la diversidad de identidades, expresiones de género y orientaciones sexuales. Las iniciales corresponden a Lesbiana, Gay, Bisexual, Trans, Intersexual, Queer y Asexual, más otras identidades no incluidas en las anteriores.

<sup>3</sup> Vease una presentación del videojuego Pandemium: <https://bahiacesar.com/2020/06/22/pandemium-un-videojuego-para-concientizar-sobre-la-prevencion-de-la-covid-19/> (consultado en marzo de 2024)

cuidados que deben tener los ciudadanos a la hora de salir a la calle durante el ASPO<sup>4</sup> decretado en el marco de la pandemia por COVID-19.

A partir de la pandemia, la salud mental se destacó como una cuestión social y una cuestión de Estado (Oszlak y O'Donnell, 1984), de alta relevancia que ocupó tanto la agenda pública, como la académica. Según registros de la ONU (2022) el encierro por COVID-19: “ha afectado a la salud y bienestar mental de muchas más personas (...). Se calcula que la pandemia ha incrementado entre un 25 % y un 27 % la prevalencia de la depresión y la ansiedad a escala mundial”<sup>5</sup>. Los videojuegos, como expresión de esta época, han retratado esta temática.

Debido a que la industria del videojuego se encuentra en continuo desarrollo, resulta demasiado abarcativo para este trabajo relevar cada videojuego que verse sobre la salud mental y las múltiples formas en que se aborda, pero se pueden enunciar ejemplos. En algunos videojuegos se encuentran representaciones desde la falta de cuidado de la mente: “los trastornos psicológicos se han utilizado como eje principal de tramas, como excusa para justificar la maldad y, muy a menudo, como trampolín para introducir temas relacionados con el horror” (Montero Navarro, 2017, p. 56). Ejemplo de esto son los juegos *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012) y *Dead Rising* (Campcom, 2006) en donde se retrata la psicopatía o trastorno antisocial de la personalidad, el cual es utilizado como justificativo para los accionares violentos de los villanos (Escamilla, 2020). La forma estereotípica en que se los representa forma parte del imaginario colectivo alrededor del comportamiento de los usuarios, esto no es algo exclusivo de este medio, sino que también aparece en otras industrias como el cine o la televisión. Sin embargo, no siempre priman estas representaciones, sino que como sostiene el psicólogo Javier Alemán, existen videojuegos que “(...) innovan en la representación de los diferentes aspectos de la salud mental” (2019, p. 1)<sup>6</sup>.

El presente trabajo se plantea conocer de qué manera los videojuegos transmiten, reproducen y/o producen distintas representaciones sobre salud mental,

---

<sup>4</sup> ASPO fue la sigla utilizada en Argentina para denominar al decreto que tenía como fin evitar el contagio del COVID-19. La sigla corresponde a Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio.

<sup>5</sup>Véase:

<https://www.un.org/es/cr/C3%B3nica-onu/estado-de-la-salud-mental-tras-la-pandemia-del-covid-19-y-progreso-de-la-iniciativa> (consultado en mayo de 2024)

<sup>6</sup> Recuperado de: [https://verne.elpais.com/verne/2019/05/17/articulo/1558083352\\_651254.html](https://verne.elpais.com/verne/2019/05/17/articulo/1558083352_651254.html) (consultado en enero de 2024)

a través de diferentes elementos del lenguaje audiovisual, tales como escenarios, personajes, textos, música y sonidos, historia, *script*<sup>7</sup>, *gameplay*<sup>8</sup> y reglas. Es por ello que se establecieron los siguientes objetivos que pretenden dar cuenta de la complejidad propia del lenguaje videolúdico en articulación con el desarrollo de la narrativa guiada por la experiencia de jugabilidad:

### Objetivo general

-Analizar las representaciones de salud mental en videojuegos para identificar las formas estéticas y narrativas de argumentación de este medio.

### Objetivos específicos

-Identificar los elementos estéticos-narrativos con que se presenta la salud mental en videojuegos.

-Analizar la estrategia argumentativa en torno a salud mental que estructura el relato lúdico.

-Determinar cómo la experiencia de jugabilidad interviene en el relato lúdico.

El primer objetivo específico busca generar un mayor conocimiento sobre los elementos propios del lenguaje videolúdico, poniendo especial atención en la parte narrativa, es decir, la historia y los arcos argumentales. El segundo objetivo busca profundizar en la estrategias argumentativas del relato del videojuego, esto es, cómo el mismo da sentido a la historia, qué recursos utiliza para construir la tematización de la salud mental. Por último, se pretende entender cómo la experiencia de jugador o *gameplay* interviene en el relato lúdico, esto significa cómo la historia se desenvuelve a través de lo que el propio jugador realiza dentro del juego.

## **Fundamentación**

La industria de los videojuegos ha crecido en popularidad de manera constante, esto es debido a su atractivo audiovisual, la posibilidad de interacción que ofrece al usuario y por su capacidad de generar emociones. Al igual que otras

---

<sup>7</sup> *Script* es entendido como la secuencia de eventos o que se desencadenan sin decisión del jugador.

<sup>8</sup> *Gameplay* entendida como la experiencia de juego implícita que deriva del propio sistema de juego.

industrias culturales, la industria del videojuego crea, produce y comercializa contenidos creativos de naturaleza cultural y tiene una función de reproducción ideológica y social (Zallo, 1988). Esta función tiene un carácter social y humano que se refleja en sus productos culturales los cuales representan valores, cosmovisiones y temas de actualidad (Rodríguez Ferrándiz, 2008). Como productos culturales, los videojuegos configuran la realidad y operan sobre las subjetividades a través de los significados y sentidos que expresan. Es entonces que analizarlos se vuelve una necesidad desde el ámbito de la comunicación, especialmente si se los considera desde su naturaleza procedural que es capaz de persuadir al jugador y orientar su mirada sobre un tema puntual.

El eje central en este trabajo será la salud mental. Este tema se considera importante ya que durante años se ha preponderado la salud física por sobre la mental, la cual ha sido pormenorizada y no tenida en cuenta como otra parte integral de la salud y el bienestar humano<sup>9</sup>. Es por esto que hay una motivación especial para tomar esta temática y su representación en videojuegos. Basta con recuperar algunos casos de videojuegos de gran circulación pública y mediática para problematizar las ideas de salud mental que han circulado por los mismos. Uno de los ejemplos más reconocibles es la asociación de una persona psicópata con la personalidad de un villano, tales como Randall Forrester (*Red Dead Redemption*, Rockstar, 2010) el asesino del Origami (*Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010) o el Joker (*Batman: Arkham City*, Rocksteady Studios, 2011), pero la representación de la psicopatía no intenta ser fiel al padecimiento, sino servir de justificación para las motivaciones del personaje, incluso en algunos casos se llega a estereotipar la psicopatía y crear un arquetipo de cómo funciona su mente. La salud mental, sin embargo, es un concepto más amplio que la ausencia de padecimientos, es la base de la salud y el bienestar general de las personas. Desde un abordaje integral se puede entender que la salud de la mente está construida por factores externos e internos, siendo la armonía entre el cuerpo, la mente y las emociones (entorno interno) y su interrelación con las relaciones interpersonales, sociales y del medio ambiente (entorno externo) (Tobón, 2005). Es por esto que su representación ha sido tomada en videojuegos como *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017),

---

<sup>9</sup> Véase:

[https://www.migrantclinician.org/files/\\_pdfs/ECHO%20Session%205%20-%20La%20Relacion%20Entre%20la%20Salud%20Mental%20y%20la%20Salud%20Fisica%20-%20Spanish.pdf](https://www.migrantclinician.org/files/_pdfs/ECHO%20Session%205%20-%20La%20Relacion%20Entre%20la%20Salud%20Mental%20y%20la%20Salud%20Fisica%20-%20Spanish.pdf) (Consultado en agosto de 2024)

*The Town of Light* (LKA, 2016) o *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), desde distintas perspectivas que la abordan en mayor o menor profundidad e intentan sensibilizar sobre el cuidado de la mente, escapando de los arquetipos.

Puntualmente, se considera que los videojuegos tienen una gran capacidad comunicativa y que logran llegar a las personas de un modo diferente al resto de productos culturales ya que, en este caso, los jugadores forman parte del desarrollo de la historia, son ellos los protagonistas a veces encarnando al personaje principal o a través de un avatar que los presenta a ellos mismo. Y sensibilizar o llamar a la reflexión sobre la salud mental y su cuidado toma especial relevancia cuando es uno mismo el que se pone en la piel de un personaje, por ejemplo, que trata la demencia desde dentro de la mente del usuario (*Ether One*, White Papers Games, 2014), o se transforma en una persona que queda sin voz y sin colores en representación de la depresión (*Gris*, Nomada Studio, 2018). Es por esto que se cree que estudiar los significados y sentidos de videojuegos que abordan la salud mental se vuelve relevante, por su capacidad de interpelar al jugador con mensajes orientados al reconocimiento, validación, empatía y entendimiento de la salud mental.

## **Estado del arte**

Los primeros estudios sobre juegos provienen de teorías de juegos tradicionales. Como explica García-Martínez (2021) en sus tesis, el primer autor que analiza y reconoce a los juegos desde su importancia social y cultural humana es el filósofo Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* (1938). A raíz de esta primera publicación, veinte años más tarde, el sociólogo Caillois trabajó en esta misma línea en su libro *Los juegos y los hombres* (1958), en donde aportó una extensa clasificación de los juegos, organizándolos en base a sus lógicas de funcionamiento, la relación entre jugadores y el medio en que se desarrolla la acción.

Posteriormente, en 1997, el trabajo de Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, busca entender a los videojuegos como textos escritos que requieren de la “ergodicidad”, es decir, de este esfuerzo psicológico y material que realiza un individuo para interpretar un texto. Otro trabajo publicado el



mismo año pertenece a la autora Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, y allí explica las formas narrativas emergentes dentro de los entornos digitales y focaliza en la capacidad de los diferentes soportes para modelar relatos. En base a estos trabajos se han derivado una multiplicidad de estudios desde distintas disciplinas acerca de sus particularidades y sus elementos constitutivos, conocidos como *Game Studies*.

Sin embargo, no fue hasta la primera década del siglo XXI que el estudio de los videojuegos comenzó adquirir mayor desarrollo, en clave de distintas disciplinas y enfoques teóricos como el cine (Wolf, 2001), la filosofía y la ética (Sicart, 2009; Galloway, 2006), la estética (Kirkpatrick, 2011; Upton, 2015), la psicología (McGonigal, 2011), la semiótica (Pérez Latorre, 2010), entre otros. Una de las primeras líneas de investigación de los videojuegos pretendía probar que los mismos son nocivos, adictivos e incitan conductas agresivas en las adolescencias e infancias. Así lo explica el libro *Understanding videogames*, de Egenfeldt-Nielson, Heide Smith y Pajares Tosca (2008) que expone los supuestos efectos perjudiciales de los videojuegos. El estudio se desarrolló en un laboratorio con bases psicosociales y conductistas, y los resultados mostraron que entre más horas se dedicaban los usuarios a jugar videojuegos denominados violentos (juegos de guerra o batallas que implican el uso de armas, o realizar acciones de torturas y asesinatos), más agresivos se volvían los jugadores. Otro estudio pertinente de mencionar es el de Gentile et al. (2004), el cuál evidenciaba la violencia de los videojuegos como causa de conductas problemáticas. Sin embargo, cuando los investigadores integraron otras variables vinculadas con la relación familiar, los resultados “cambiaron notoriamente” (Soltero, 2013, p. 12). Se demostró que una mala relación con los padres “puede llevar a conductas problemáticas y un mayor uso de videojuegos” (Soltero, 2013, p. 12).

A raíz de esto, se han realizado diversas investigaciones que pretendían probar la inexistencia de una correlación directa entre los videojuegos y el comportamiento violento de los jóvenes. Los análisis que parten de perspectivas como la antropología, los estudios culturales, la informática (Gallego et al, 2014) y el ámbito comunicacional (Durkin y Berber, 2002), centran al jugador en su contexto real al momento de usar los juegos. Estos estudios señalan que los videojuegos pueden ser un aspecto positivo de una adolescencia saludable y que el

comportamiento de los jóvenes depende, en mayor medida, de sus contextos (Soltero, 2013).

En resumen, no se puede sostener la afirmación de que los videojuegos son perjudiciales o beneficiosos, sino que por su multiplicidad de enfoques, características, estéticas y estilos, cada juego posee sentidos e impactos diferentes en los jugadores, además que sus efectos no pueden ser separados del contexto en el que se insertan. Es por esto que en este trabajo, la definición y categorización de los mismos se realiza bajo la premisa de que los videojuegos no pueden ser clasificados desde una valoración positiva o negativa.

Algunas tipologías trabajadas por estudios de videojuegos versan sobre sus mecánicas (Carrasco Polaino, 2006), narrativas (Rosales, 2020) o temáticas (García-Martínez, 2021). En este trabajo interesa particularmente la clasificación temática, la cual incluye a aquellos juegos que pretenden enseñar, informar o comunicar valores e ideas (García y Navarro Sierra, 2013). Los géneros que comprenden este tipo de videojuegos son *critical games*, *serious games* y *art games*.

Los principales trabajos pioneros que definen y categorizan estos géneros de juegos, denominados por García-Martínez (2021) como “juegos con intención social”, son de autoras y artistas como Tiffany Holmes (2003) quien utilizó por primera vez el concepto de *art games* para definirlos a partir de las temáticas que abordan, en tanto Rebecca Cannon (2003) ofreció una clasificación de los mismos diferenciándolos entre interactivos o no interactivos. Por su parte, Celia Pearce (2006) caracterizó a los juegos desde una vertiente artístico-activista y, en la misma línea de pensamiento, el estudio de Phillipa Jane Stalker (2006) concibió a los juegos desde un ámbito político y social. Dentro de esta arista Mary Flanagan (2010) realizó una clasificación de juegos bajo cuatro ítems: sociales, políticos, estéticos y educativos. Estas investigaciones abordan a los juegos en sí mismos y fueron trabajos pioneros en los estudios de videojuegos.

Resultan de importancia para este trabajo algunas investigaciones más actuales relacionadas con los videojuegos que han estudiado a los *art games*, *critical games* y *serious games* desde distintas disciplinas. Entre estos trabajos está el de García-Martínez (2021) dentro del ámbito del arte quien aborda a los *art games* o *critical games* como juegos que “tratan de hacer algún tipo de afirmación social o política, además de contar con un elemento lúdico” (p. 26). Aquí se rescata

la mirada de los videojuegos tanto como productos culturales como artísticos con intención comunicativa. Otro trabajo que aborda a los videojuegos desde el arte es Pérez Ortega (2021) quien prepondera la experiencia de la jugabilidad articulada con la “comprensión semiótica del videojuego como lenguaje y como medio narrativo interactivo” (p. 8). Mediante las dimensiones narrativa y lúdica, y de las que de ellas se desprenden: argumento, descripción, espacio/tiempo, personajes y diégesis; establece el grado de incidencia en relación al público. Pérez Ortega constituye a la narración como el punto en común entre los elementos audiovisuales, interactivos y la dimensión lúdica, los cuales se articulan con las mecánicas y reglas propias del videojuego. Mediante esa vinculación es que se determina el grado de complejidad narrativa del *gameplay* y la define como la articulación entre el lenguaje lúdico y narrativo. Es importante destacar de este estudio la profundización que se establece sobre el *gameplay* teniendo en cuenta la interactividad, los elementos que componen al videojuego y la trama.

En cuanto a los *critical games* hay estudios referentes desde la comunicación social como los trabajos de Torres (2015) y Segovia (2017). El primero los concibe como transmisores de ideas y conceptos interrelacionados con diferentes recursos que construyen el relato; son “un mecanismo que pretendemos identificar para poder estimular una actitud crítica de parte del jugador” (Torres, 2015, p. 5). Asimismo, los entiende como una simulación de aspectos sociales, esto es, que a través del lenguaje videolúdico representan fenómenos que se encuentran en la cotidianidad y con los que uno como jugador puede sentirse identificado o interpelado. Por su parte, Segovia (2017) los analiza desde la dimensión lúdico-comunicacional articulando el trabajo de los desarrolladores y el interés académico, aquí establece a los mismos como elementos lúdicos diseñados con un objetivo reflexivo. Estos trabajos afirman que los videojuegos críticos tienen por finalidad orientar una mirada reflexiva a través de sus discursos, en donde lo lúdico no solo es entretenimiento sino que también sirve para impulsar emociones y pensamientos en el jugador.

Siguiendo con otro estudio que analiza los *critical games*, el trabajo monográfico de Moreno Cantano y Venegas Ramos (2020) tiene por objetivo plantear la importancia de los videojuegos que posicionan al jugador frente a un “gran número de problemáticas actuales, que cuestionan y critican aspectos de la

realidad política, social o económica” (p.1). Enfatizan en la importancia que adquieren los entornos virtuales lúdicos debido a que permiten a los jugadores experimentar el mundo desde sus propias perspectivas, conectándose con realidades diferentes a través de una experiencia mediada e interactiva. Los autores rescatan el abordaje de ciertas problemáticas a través de sus causas, supuestos y posibles mejoras mediante la promoción de las emociones y la empatía “para mejorar el mundo” (Moreno Cantano y Venegas Ramos, 2020, p. 3). Aquí parece pertinente aclarar que en el presente trabajo se comprende que no existe una sola realidad sino una multiplicidad de abordajes de la misma y que cada caso tiene sus particularidades, por ende resulta problemático pensar que el discurso de los videojuegos escape de esa complejidad. Entonces, se plantea que la experiencia videolúdica puede emular diferentes sentidos propios de la cotidianidad, utilizando en sus temáticas fenómenos sociales actuales que dan cuenta de una realidad pero no de todos los sentidos que la misma despliega.

En cuanto a los *serious games*, Tobar Fernández (2020) analiza videojuegos desde el ciberactivismo videolúdico (movimientos transfeministas, liberación sexual y crisis migratorias), y alude a problemas de una realidad particular que son simulados en videojuegos. Es así que a partir de los núcleos narrativos se centran en desentrañar los significados mediante la corriente procedural, la cuál afirma que el poder expresivo que poseen los videojuegos radica en su lógica programática basada en procesos<sup>10</sup>. La autora toma a estos juegos como medios de expresión y herramientas de resistencia, apelando a generar conciencia de las realidades subalternas a través del ciberactivismo. En su conclusión determina que los *serious games* pueden servir como una herramienta para los procesos de cambio social y las nuevas configuraciones sobre el “yo”, es decir, formas de ser y constituirse dentro de un cierto contexto cultural (Tobar Fernández, 2020). Aquí se rescata la explicación de que la representación de la realidad en la narrativa videolúdica puede disputar sentido, funcionando como herramienta de reflexión, denuncia o problematización de situaciones concretas insertas en un determinado contexto sociocultural.

Otra investigación pertinente de mencionar que estudia a los *serious game* o *persuasive games* como géneros de videojuegos con fines comunicativos y

---

<sup>10</sup> El concepto de corriente procedural será explicitado más adelante en el apartado de Marco Teórico.

persuasivos es de Pérez Latorre (2010). El autor diferencia entre los *serious games*, *persuasive games* y *expressive games*, debido a que concibe a los primeros como aquellos orientados a promover valores educativos, en tanto ve a los segundos como juegos que poseen una intención persuasiva, es decir, su objetivo es convencer de algo al usuario, mientras que los últimos tienen una intención comunicativa explícita. Este trabajo hace un importante aporte al estudio de videojuegos desde la comunicación y profundiza en la significación de los mismos a través de sus discursos. Los *serious games*, también denominados como videojuegos prosociales, tienen la capacidad de “mediar para la paz y transmitir valores humanos”, así lo afirma la investigación de Martínez-Cano et al. (2019), la cual define a los mismos como agentes de transformación social y analiza casos internacionales que tienen como finalidad denunciar problemáticas coyunturales como los inmigrantes refugiados, el conflicto Palestina-Israel o la vulneración de derechos humanos en Latinoamérica. Es así que se rescata la idea de que los videojuegos transmiten valores e ideologías intentando apelar a las emociones y a la sensibilidad del jugador, ya sea para informar, denunciar, evidenciar o enseñar sobre una determinada situación.

Las temáticas que abordan los juegos prosociales o con intención social son variadas, algunos de los juegos están ligados a desafiar estereotipos culturales, ofrecer críticas sociales o denunciar situaciones (Holmes, 2003). Los videojuegos han tomado discursos sociales para contar sus historias desde diferentes perspectivas. Por ejemplo, juegos que tematizan la guerra lo pueden hacer desde la mirada de un militar con el objetivo de vencer a sus contrincantes (por ejemplo *Call of Duty*, Activision, 2003) o desde la óptica de quien sufre estrés post traumático debido a lo vivido durante el enfrentamiento bélico (*Specs Ops: The Line*, YAGER, 2009). Son diversas las situaciones y las miradas que abordan los videojuegos, aquí la que se tomará en cuenta es la salud mental y su tematización en general.

Así como mencionamos en el caso de la guerra, existen varias vertientes desde donde se puede abordar la salud mental y los videojuegos. La autora Muñoz Benitez (2018) analiza el rol de la tecnología y los juegos en la salud mental como parte de un tratamiento. En este caso, se ubica a los videojuegos del género *serious games* como herramientas de diagnóstico, de ayuda o de comprensión de los

“trastornos mentales” (Muñoz Benitez, 2018, p. 53). En este trabajo se comprende que existen videojuegos con la capacidad de reconfortar a un paciente, de profundizar en el conocimiento sobre una determinada enfermedad o sobre un tratamiento en particular, siendo estos un complemento en el proceso de ayuda terapéutica. Otro estudio referido a los videojuegos y salud mental es el de Montero Navarro (2017) el cual aborda cómo desde el lenguaje videolúdico “los trastornos mentales podrían abarcarse desde una gran cantidad de ámbitos, tales como el diseño artístico de personajes y entornos, o las mecánicas” (p. 59), es así que trabaja en el concepto de locura y cómo su tematización y representación afecta a la experiencia de jugador. Estos trabajos muestran que los videojuegos no solo corresponden a un momento de ocio, sino que tienen la capacidad de enseñar, motivar y de generar sentimientos de empatía o identificación para el usuario, por lo que la experiencia de jugabilidad (*gameplay*) va más allá de lo lúdico y pasa a ser un “lugar habitable” (Montero Navarro, 2017, p. 71). En esta misma línea, el trabajo de Mudarra Garrido (2020) comprende a los videojuegos como herramientas de comunicación y de salud mental, los cuales pueden utilizarse para “la denuncia social de diferentes colectivos” (p. 53). Aquí no solo se rescata el sentido social de los videojuegos, sino también que se demuestra la concepción generalizada de la sociedad en cuanto a la implementación de los mismos en diferentes ámbitos, como el laboral o educativo.

En resumen, los trabajos aquí expuestos dan cuenta, por un lado, de que los videojuegos han sido estudiados desde ópticas relacionadas con el arte y la comunicación, dando lugar a estudios con visiones que preponderan los discursos sociales y las perspectivas críticas o reflexivas que usan los videojuegos para contar historias. Por otra parte, los juegos prosociales abordan diversas temáticas entre las que se rescata la salud mental, particularmente, existen investigaciones que han analizado la relación entre la salud de la mente y los videojuegos. En estos estudios se han analizado casos donde los videojuegos forman parte de un tratamiento psicológico, teniendo un uso terapéutico por fuera de lo lúdico. Otras investigaciones abordan la complejidad de los videojuegos como artefactos culturales y como medios de comunicación con intenciones específicas como lo son educar, informar, denunciar, o transmitir valores.

A partir de estos trabajos que abordan a los juegos con incidencia social y a los estudios que hablan de salud mental y videojuegos, es que en el presente trabajo se retomarán a los géneros englobados en la definición de juegos prosociales debido a los discursos que por ellos circulan, focalizando en la construcción de sentido que los videojuegos hacen y cómo a través de sus elementos narrativos se construye el concepto de salud mental.

## Marco teórico

La complejidad de los videojuegos se ha visto atravesada por una multiplicidad de disciplinas, en especial desde los 90' donde se los comenzó a estudiar como medios de significación, con indagaciones sobre su potencial comunicativo. No fue hasta 1997 con las obras de Espen Aarseth y Janet Murray que se asentaron las bases de los videojuegos como textos y como formas narrativas, respectivamente, aludiendo a que no solo poseen un potencial comunicativo sino que además construyen discursos y reproducen sentidos.

A partir de la creación de la primera revista académica *Game Studies*<sup>11</sup> (2001) dedicada a estudiar la complejidad de los videojuegos se comenzaron a constituir las bases para la creación de una teoría propia de los juegos digitales. Allí se abordó la independencia de este medio debido a que el nuevo campo académico específico de videojuegos no quería subordinarse a perspectivas teóricas propias de otros medios. Es así que mediante este surgimiento se pueden establecer tres grandes áreas de investigación en la Teoría del videojuego (Pérez Latorre, 2010):

-Estudios correspondientes a la **teoría del diseño, la ludología, la semiótica y la narratología**, que se orientan al diseño de la dimensión formal y de la significación de los videojuegos.

-Estudios pertenecientes a los **estudios culturales, en relación a la cibercultura e intertextualidad y los efectos psicosociales y pedagógicos** que se orientan a la dimensión sociocultural y la dimensión de recepción del videojuego.

-Y los estudios que tratan los **procesos de producción de las industrias del videojuego**, la evolución tecnológica y económica. Puntualmente centrado en las

---

<sup>11</sup> Véase:

<https://www.gamestudies.org/0101/> (Consultado en agosto de 2024)

compañías y sus procesos de producción en relación a la mercantilización y regulación de venta de videojuegos.

Este trabajo se centrará en la primera área mencionada, la cual tiene sus antecedentes en los estudios humanísticos del cine y la literatura, a pesar de tomar herramientas de los estudios culturales y la dimensión sociocultural, ya que se analizará la producción composición formal y discursiva desde un enfoque semiótico, tomando herramientas teórico-metodológicas del cine. Las principales investigaciones dentro de esta área versan sobre la composición formal del videojuego y su manera de desarrollar sus dimensiones expresivas y discursivas. Las perspectivas que se consideran pertinentes para este enfoque son: la Teoría del Diseño de Juegos, Ludología, Semiótica del videojuego y teorías de “*expressive games*” y Narratología del videojuego.

Desde estas perspectivas se destaca la propuesta de Salen y Zimmerman (2004) retomadas en Pérez Latorre (2010) en cuanto a las definiciones que atañen a todas las dimensiones que influyen a los videojuegos:

- Game*: sistema de juego;
- Gameplay*: experiencia de juego implícita que deriva del propio sistema de juego;
- Play*: un espacio de posibilidad global de la experiencia de juego;
- Culture*: relación del juego con el contexto sociocultural de creación y recepción.

*Game* refiere al videojuego en su conjunto teniendo en cuenta las reglas, objetivos, historia, personajes, escenarios, musicalización, etc. Por otro lado, la diferencia central que se establece entre *Gameplay* y *Play* radica en que la primera refiere a la dinámica de juego que emerge a partir de la interacción entre las reglas del juego y su mundo diegético<sup>12</sup>, en cambio *Play* alude a las dinámicas de juego que quedan por fuera de las actividades delimitadas por sus reglas; por ejemplo cuando usan un videojuego como *The Sims 2* para crear un cortometraje como lo es “Sobrenatural”<sup>13</sup>. Y en cuanto a la última categoría, *Culture*, la misma se entiende como la relación del juego en sí mismo con el contexto de desarrollo y recepción.

---

<sup>12</sup> Mundo diegético es definido como el universo interno en donde la narrativa se desarrolla y los personajes viven y experimentan ese mundo.

<sup>13</sup> Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=b1F-zFGy0tM>



Las dimensiones que se explicitan responden a todos los videojuegos, sin embargo al ser un espectro amplio es difícil definir con especificidad qué son, pues tanto los modos de jugabilidad, los elementos que pueden poseer y los géneros que abarcan son variados. Por ende, se retoma la definición propuesta por Frasca como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (2001, p. 14). Para que puedan ser denominados videojuegos deben contener cuatro dimensiones: historia, estética (arte), tecnología y mecánicas (Segovia, 2017). La primera refiere a la estructura narrativa que puede exponerse a través los argumentos, tramas o hilos narrativos, entre los cuales se destacan: Lineales (sin caminos alternativos, ramificaciones o *branching*, embudo y caminos críticos) y no lineales (*MMO*, *RPG* y *MMORPG*<sup>14</sup>) (Rosales, 2020).

Para ampliar esta mirada de la historia se proponen los recursos de la *Playworld*, entendidos como el conjunto de signos y recursos narrativos propios de los medios audiovisuales, y de las reglas que definen la experiencia de jugabilidad. Algunos de estos recursos pueden ser los textos en tanto diálogos que forman parte de la construcción narrativa y los textos extradiegéticos que indican o expresan cierto conocimiento hacia el jugador por fuera de su manejo del personaje. Y también se agrega a esta dimensión los personajes pues son los que van guiando la narrativa en tanto el papel principal y los Personajes No Jugables (en adelante, PNJ) que existen para brindar información y orientar al jugador en su desarrollo del juego. Siguiendo con la segunda dimensión es el conjunto de arte audiovisual, es decir, lo referente al diseño gráfico en tanto construcción del entorno/escenario, efectos de sonido y musicalización. La tercera dimensión es una articulación desde una determinada tecnología de comunicación y sus condiciones específicas de producción y recepción que le permite insertarse en diferentes contextos, teniendo en cuenta la temporo-espacialidad desde donde se desarrolla y distribuye cierta obra video lúdica, a partir de aquí se pueden identificar la vigencia de ciertos fenómenos sociales inexistentes en otro tiempo o espacio. La última puede ser

---

<sup>14</sup> *MMO* (*Masive Multiplayer Online*) es un término en inglés usado para referir a los videojuegos multijugador masivos en línea.

*RPG* (*Role Playing Game*) son juegos de rol en donde el jugador controla las acciones de un personaje dentro de un mundo determinado.

*MMORPG* (*Masive Multiplayer Online Role Playing Game*) son la combinación de ambos, utilizando así elementos propios de los juegos de rol a través de plataformas *online*.

definida como el conjunto de procedimientos y reglas desde donde se enmarcan los objetivos y las posibilidades del jugador frente a las acciones que puede desarrollar, en tanto relación con el entorno, con objetos y entre personajes; esto también determina del desarrollo de la narrativa.

Si bien todos los videojuegos comparten las dimensiones anteriormente expuestas, existen diferentes géneros<sup>15</sup> que determinan la primacía de una u otra dimensión. Los géneros que se destacan en este trabajo por afinidad temática son: plataformas y acción, aventura, rol/*RPG*, simuladores, estrategia, deportes y *puzzles* y preguntas (Carrasco Polaino, 2006). Los que aquí se tendrán en cuenta son los de plataformas y aventura. En los juegos de **plataforma**, el personaje debe ir saltando a través de diferentes superficies esquivando obstáculos y enemigos que impiden el progreso. Mientras el juego avanza la dificultad se acrecienta por lo que el jugador debe reaccionar cada vez más rápido. El rol del jugador es guiar a su personaje a través del mapa llevándolo hacia la victoria. En estos casos el jugador ve al personaje que controla en tercera persona, generalmente en 2D. Un ejemplo conocido que responde a este género es *Mario Bros (1985)*. Por otro lado, los juegos de **aventura gráfica** se caracterizan por el tipo de desarrollo progresivo que se da mediante la interacción con objetos o diálogos con otros personajes. En donde el jugador controla al personaje principal que debe solucionar acertijos y *puzzles* para conseguir que la narrativa se siga desarrollando de acuerdo a sus decisiones. *The Secret of Monkey Island (1990)* es un ejemplo de aventura gráfica.

Existen otros videojuegos que están clasificados en función de sus usos comunicativos, existiendo diversas propuestas de aplicación: informativos (*newsgames*), educativos (*edugames* o *serious games*), publicitarios (*advergames*), para el cuidado de la salud (*healthcare games* o *exergames*), sobre y para el arte (*art games* o *expressive games*), para reflexionar o denunciar alguna situación (*critical games*), etc. Los ejemplos mencionados anteriormente pueden ser englobados bajo la categoría de juegos prosociales (Martínez-Cano et al., 2019) o de juegos con intención social (García-Martínez, 2021) ya que, en líneas generales, lo que buscan además de entretener es concientizar sobre problemáticas coyunturales a partir de múltiples abordajes, apelando a generar emociones,

---

<sup>15</sup> En esta tesis entendemos a los géneros discursivos, siguiendo a Bajtín (1982), como las expectativas y regularidades que espera el jugador de dicha comunicación y que se traducen en elecciones retóricas, temáticas y enunciativas.

transmitir valores y denunciar, informar, criticar o reflexionar sobre estas temáticas (Tobar Fernandez, 2020). Entonces, estos videojuegos pretenden emular diferentes construcciones de sentido desde distintos abordajes de realidades mediante los elementos videolúdicos, lo que permite al jugador conectar con estos fenómenos a través de una experiencia mediada.

Estas construcciones de sentido se pueden comprender en base al concepto de **representación**, aquí entendido como la imagen mental que tiene una persona sobre “alguna cosa, evento, acción, proceso no mental que percibe de alguna manera” (Raiter, 2011, p.1). Esto constituye una actividad psíquica mediante la cual los grupos sociales “conceptualizan un objeto material o simbólico” (Moscovici, 1988, p. 641). Entonces, la representación puede ser entendida como una modalidad de pensamiento del sentido común que permanece y se transforma a través de los procesos comunicativos y mediáticos (Moscovici, 1979). Particularmente, abordaremos las representaciones sociales de la salud mental, la cuál tiene un significante común pero un gran abanico de asignaciones diferentes de sentido.

A partir de las investigaciones de Mónica Petracci se entiende al concepto de **salud** como un criterio compuesto por “salud, enfermedad y atención” (S-E-A) inmerso en el proceso social de realidad concreto que entrecruza y conecta circunstancias sociales, culturales, económicas, históricas e ideológicas que influyen en las representaciones y los criterios de sanidad (Petracci, 2018 ). Al abordaje del término salud por parte de la OMS como “un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades”, se cree que es interesante complementarlo con los aportes de Petracci (2018) quien interpreta al entramado social como punto clave en los criterios de S-E-A. Desde un enfoque social, analiza las condiciones sociales y el recorrido histórico, el cual es determinante en la posibilidad o imposibilidad de acceder a la salud (Petracci, 2018). Este enfoque se aleja de los conceptos del Modelo Médico Hegemónico (MMH) de salud que fueron creados bajo la construcción de salud-enfermedad/ médico-paciente, sin la interpretación coyuntural que permite entender las condiciones sociales de la época (Diez y otros en Petracci y Waisbord, 2011).

Esto significa que el estado de salud de las personas es un proceso que está determinado por componentes históricos, socio-económicos, culturales, biológicos y

psicológicos. Y en la concepción social de la salud, las industrias culturales han tenido un papel fundamental, en tanto reconocen, incluyen y difunden diferentes representaciones de la misma. Algunas de ellas “muestran el contraste de escenarios y sectores sociales con diversas expectativas, esperanzas y sufrimientos” (Murekian, 2007, p. 31). Es por esto que el abordaje de la presente tesis tiene como eje entender las representaciones de la salud mental en videojuegos, ya que se considera que los mismos forman parte de las industrias culturales que se caracterizan por sus efectos sociales, valores simbólicos (de uso y de cambio), y forman parte de la socialización y el imaginario colectivo (Zallo, 2011). Es en este sentido que la representación de salud mental cobra importancia, debido a la construcción y resignificación sobre lo que implica este concepto y cómo es representado socialmente.

La **salud mental** está vinculada a las emociones y su gestión. En este sentido, el concepto de sentimientos es concebido como un proceso relacional, el cuál está mediado por recursos culturales de naturaleza simbólica que proveen los diferentes contextos sociales y los cuales se relacionan con los valores culturalmente aceptados (Rebollo Catalan, 2006). Es así que las emociones y la salud mental no pueden ser entendidos por fuera de un contexto sociocultural e histórico, pues la concepción de ambos términos es contextualizada en un tiempo y espacio determinado, influyendo en su percepción a nivel colectivo. Esto responde a las variables de índole externo, aunque también la salud mental contiene variables de índole interno como lo es la armonía -o desequilibrio- entre cuerpo-mente y emociones (Tobón, 2005).

Las industrias culturales, entendidas como parte del sector dedicado a la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales como el cine, la música o los libros promueven sentimientos y representan diferentes cosmovisiones sobre la vida cotidiana. Sin embargo, los videojuegos se distinguen de las otras ramas de las industrias culturales debido a la jugabilidad o *gameplay* (experiencia de jugador) que le permite destacar entre otros productos culturales por su capacidad de interpelar al jugador y hacerlo partícipe de la historia. Los videojuegos compaginan distintos lenguajes de la cultura (literatura, cine, fotografía, dibujos animados y teatro) (Molina Ahumada, 2017) para construir sus propios modelos de mundo (diégesis) y propiciar la interactividad mediante la proceduralidad. En tanto el

*gameplay* requiere del esfuerzo psicológico y material del jugador para reconfigurar los discursos y textos a través de las mecánicas, un proceso asociado a la literatura ergódica<sup>16</sup>. Bogost define la retórica procedural como:

El arte de la persuasión a través de representaciones basadas en reglas e interacciones en lugar de la palabra hablada, la escritura, imágenes o en imágenes en movimiento. Este tipo de persuasión está ligada a las cualidades centrales del computador: los computadores pueden correr procesos, ejecutan cálculos y manipulaciones simbólicas basadas en normas. (2007, p. 9).

La naturaleza procesual del videojuego guía la *gameplay* mediante el espectro de patrones procesuales prototípicos denominados narraciones prototípicas (Pérez Latorre, 2010). Estas son un conjunto que integra varias narraciones que poseen algún tipo de similitud sustancial, denominadas macro-narraciones. Es necesario tener en cuenta si el videojuego posee un mundo “abierto” o “cerrado”, esto se determina a través de las dimensiones y los patrones procesuales prototípicos. La correspondencia con alguno de los dos términos se remite a las posibilidades que tiene el jugador según la movilidad que posea dentro del mundo diegético y su libertad para interactuar con ciertos elementos dispuestos en la *Game State*<sup>17</sup>, esto está determinado por las mecánicas<sup>18</sup>. En caso de que sean cerrados las mecánicas responden a una única narración prototípica. Por el contrario los que son abiertos tienden a una experiencia de juego prototípica que deriva en distintos objetivos o estados finales del juego (Pérez Latorre, 2010).

## Metodología

Como mencionamos anteriormente, este trabajo busca comprender cómo caracterizan la salud mental los videojuegos prosociales, enfocándose en cómo hacen uso de sus elementos para representar la salud mental. Para ello, en concordancia con los objetivos expuestos anteriormente, se plantea que la metodología cuantitativa es la más adecuada ya que este trabajo busca “comprender e interpretar las imágenes sociales, las significaciones y los aspectos emocionales que orientan desde lo profundo los comportamientos de los actores

---

<sup>16</sup>La literatura ergódica remite a la participación activa del lector, “es necesario el esfuerzo no trivial para permitir al lector ir a través del texto” (Aarseth, 1997, p.1).

<sup>17</sup>*Game state* refiere a la posición y características específicas de todos los objetos y entornos pertenecientes a un juego inscrito en un momento determinado.

<sup>18</sup>Las mecánicas se definen como las acciones que están diseñadas para que sean ejecutadas automáticamente en el juego y aquellas que son usadas por el jugador (Segovia, 2017)

sociales” (Serbia, 2007, p. 129). En esta línea, se prevé que la perspectiva de análisis del discurso resulta pertinente en tanto sostiene que las obras culturales son vehículos de un “espectro de significaciones” de los cuales se puede abstraer un mensaje. Las particularidades del método “canónico” del discurso (Pérez Latorre, 2010) versan sobre:

-Existencia de un discurso dominante, que posee una relativa independencia de las intenciones del autor y de la interpretación personal de los receptores.

-Implica una visión interpretativa del analista anclada a las propias de la dimensión formal de la obra.

-Se buscan interpretaciones “universales” basándose en la coherencia propia de la obra y los códigos de significación<sup>19</sup>.

-Encuentro del balance entre un análisis descriptivo formal y entre la propia interpretación del analista.

El proceso de análisis textual cuenta con tres partes. La primera es la “*descomposición*” que se subdivide en dos pasos; en principio se segmenta la obra en base a la dimensión secuencial (capítulos, episodios, escenas, etc) o con independencia de la misma (personajes, roles narrativos, etc). Su finalidad consiste en determinar las unidades de análisis. El siguiente paso denominado “*estratificación*” consiste en una indagación de las partes individuales para conocer sus componentes internos, esto es seleccionar y delimitar uno o más códigos expresivos o tipos de lenguajes. La siguiente parte consiste en la “*recomposición*”, una vez que se llevó a cabo el análisis y se obtuvieron una serie de valores semánticos se deben reorganizar y agrupar para encontrar las similitudes o contraposiciones semánticas entre las diversas unidades analizadas.

A partir de las particularidades del análisis se propone trabajar con dos ejes que pretenden dar cuenta del texto videolúdico como:

- **Juego:** A través del análisis de la dimensión procesual entendida como la articulación entre *Gameplay* y narrativa. Esta dimensión va a ser analizada en función de la historia, personajes y el conjunto de mecánicas identificando la

---

<sup>19</sup> Códigos de significación refiere al repertorio relativamente estable de las relaciones establecidas entre cierto significante y significado, a partir de un código cultural compartido ya sea a nivel sociocultural o al interior de la obra.

la macro y micro estructura, diseño de *gameplay* en relación a las reglas y su característica procedural.

- **Universo narrativo:** que responde a la dimensión sistémica del texto, en tanto medio o diseño lúdico y mundo narrativo, en donde se analizará la construcción del entorno/escenarios, la musicalización (música y sonidos), los textos (diálogos, textos intradieгéticos y voz en *off*) teniendo en cuenta la caracterización de estos espacios, modos de interacción con el mismo y los objetos que allí se encuentran.

La dimensión procesual tiene una gran relevancia para comprender el eje del texto videolúdico como juego. Se entiende la naturaleza procedural o procesual como una característica propia de los medios interactivos, donde se ejecutan determinados comportamientos a partir de una serie de reglas establecidas por los algoritmos del *software*. La experiencia de jugabilidad o *gameplay* es intrínseca a esta ya que se activa solamente cuando el juego está en marcha y es guiada mediante patrones procesuales prototípicos denominados narraciones prototípicas (Pérez Latorre, 2010).

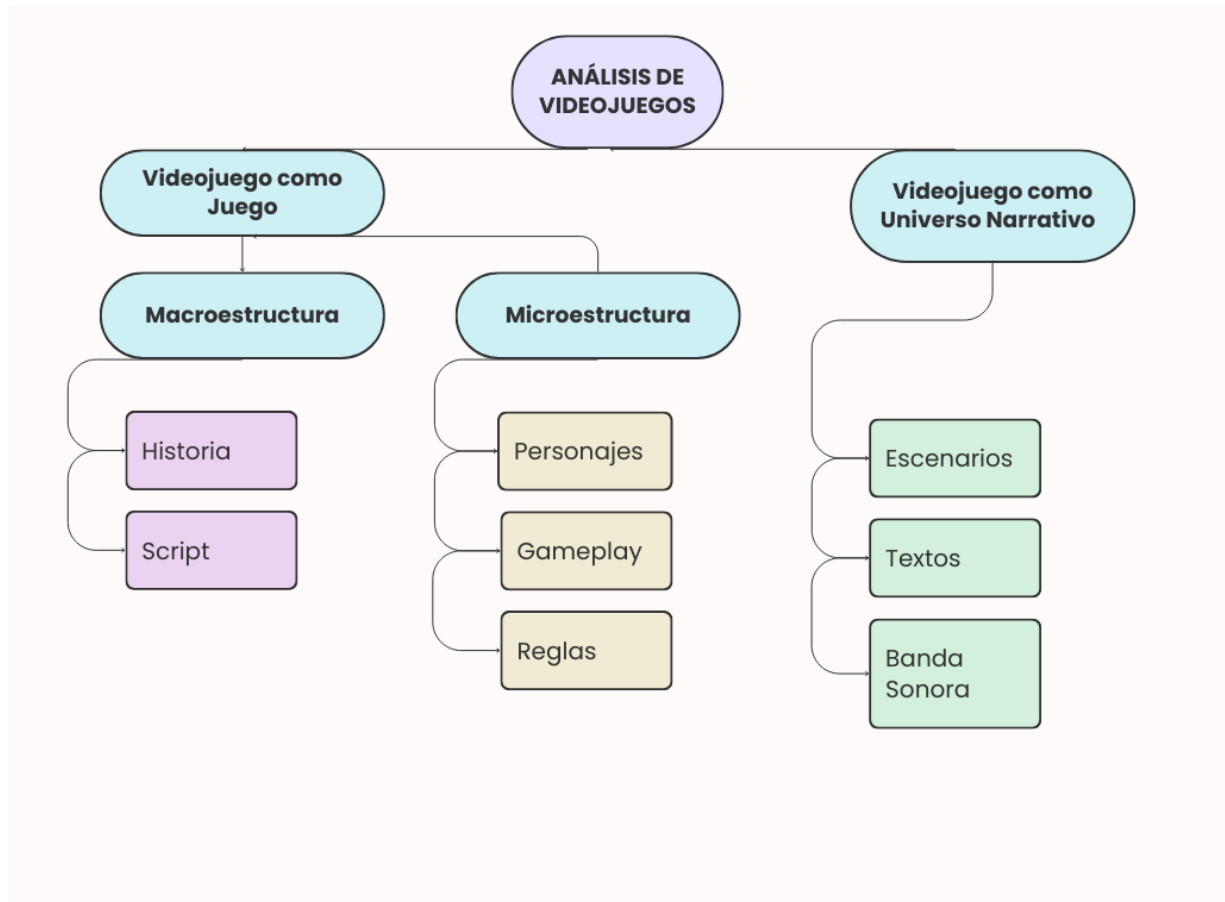
Para realizar el análisis del discurso se tendrá en cuenta la matriz de análisis de Torres (2015), la cual es una conjunción de otras metodologías que parten de la propuesta VAP (*Values at Play*) de Flanagan (2009); y se le complementa con la concepción de mecánicas de videojuegos y *playworld* de Frasca (2009). Para comprender más acabadamente la matriz de análisis, se ilustrará con el siguiente esquema en el cual el violeta representa los elementos *playworld* y el amarillo las mecánicas.



La matriz se analizará de la siguiente manera: en principio, al texto videolúdico como juego, se lo abordará a través de su macro-estructura (historia) y micro-estructura (argumento) y en segundo lugar, al texto videolúdico como universo narrativo. En el primer eje, la macroestructura será analizada desde el formato básico de narratividad en el videojuego (Pérez Latorre, 2010). Dentro del nivel de microestructural se analizará la construcción de los personajes (principal y antagonista) a través de las variables de caracterización, carácter y característica expuestas por Vale (1993). El *gameplay* se tendrá en cuenta como elemento fundamental en conjunción con las posibilidades que las reglas permiten y que la *script* limita, este es entendida como la secuencia de escenas que se ejecutan de una única manera independiente de las acciones o decisiones del jugador. En tanto, al segundo eje, el texto videolúdico como universo narrativo, se lo analizará desde el diseño gráfico (teniendo en cuenta la iluminación y la paleta de colores en los escenarios), lenguaje verbal o "textos" (diálogos, voces en *off*, textos extra e intradieéticos, etc.), banda sonora (efectos de sonido y musicalización) (Chion, 1993) teniendo especial consideración en la dinámica de juego (*gameplay/narrativa*), además de comprender el diseño lúdico en cuestión de la



*script*, desglosándolo en jugabilidad, objetivos, movimientos e interacciones (Pérez Ortega, 2021). Para una mejor comprensión, se muestra el siguiente cuadro sinóptico:



Para realizar la selección de la muestra, se tuvo en cuenta a los videojuegos que forman parte de la categoría de juegos “prosociales” debido a las temáticas que retratan, en el caso puntual se utilizarán aquellos videojuegos que se nuclean bajo la etiqueta “salud mental”. En función de este objetivo se realizó una selección muestral no probabilística para poder profundizar en las historias y las formas de representación inscritas en la narrativa. En principio, se hizo un trabajo de rastreo en *Steam*<sup>20</sup> sobre videojuegos con etiquetas de “buena trama”, considerando que la misma remite a juegos que tienen una trama más desarrollada que otros juegos y, dentro de ellos, se rastreó a aquellos videojuegos que abordan la salud mental. De este modo, se aseguró que los videojuegos seleccionados, *Life Is Strange: True*

<sup>20</sup> *Steam* es una plataforma digital de distribución de videojuegos desarrollada por *Valve Corporation*. Actualmente cuenta con más de 120 millones de cuentas y posee una biblioteca de más de 30.000 juegos, desde clásicos hasta los últimos lanzamientos. Es por ello que se consideró dicha plataforma para realizar la búsqueda de los videojuegos.

*Colors* (2021)<sup>21</sup> y *Celeste* (2018)<sup>22</sup> sean prosociales, acorde a la temática seleccionada y estén orientados a un público adulto juvenil.

Por su parte, en la tercera entrega de la saga *Life is Strange*, *True Colors*, la salud mental forma parte de la historia a través del personaje principal, Alex Chen, y el reconocimiento y manejo de sus emociones. En una entrevista de Felice Kuan, parte del equipo de guionistas, expresó que:

“Desde mi punto de vista, creo que su salud mental y emocional es muy central a su viaje, y la suma de todas esas cualidades tuyas construyen y desarrollan su personalidad, mientras va explorando la historia y a sí misma” (García, 2021).

Este videojuego, como parte de la franquicia de *Life is Strange*, destaca por el modo de tratar diversas situaciones asociadas a un público juvenil como lo es la búsqueda de identidad o pertenencia, la depresión o el duelo. También incorpora temas de agenda relevantes para su contexto (2021) como lo es la inclusión de la diversidad sexual y de género o la problemática de la explotación minera. Esto es un sello distintivo de la saga que ahora está a cargo de la empresa Deck Nine y es distribuido por Square Enix.

Por otro lado, en el juego de *Celeste*, la salud mental atraviesa la propuesta lúdica ya que el jugador deberá ayudar a la protagonista, Madeline, a escalar una montaña conocida por “cambiar” a las personas. Este cambio es referido en el juego como un crecimiento en cuestión de salud mental; una metáfora a cómo las personas atraviesan la ansiedad y la depresión (Lopez, 2023).

La desarrolladora trans Maddy Thorson junto a *Extremely OK Games* crearon *Celeste* a partir de un prototipo elaborado para una *Game Jam*<sup>23</sup>. El objetivo de la desarrolladora era contar su historia de vida: “A nivel personal, *Celeste* trata sobre quién era yo, lo que incluye esa lucha por ser comprendida”<sup>24</sup>, así lo afirmó en su blog personal. El videojuego aborda temáticas relativas a la salud mental, a la

---

<sup>21</sup> Desarrollado por Deck Nine y editado por Square Enix.

<sup>22</sup> Desarrollado y editado por: Maddy Makes Games.

<sup>23</sup> *Game Jam* es un encuentro de desarrolladores que tiene como objetivo crear uno o más videojuegos en un periodo de tiempo acotado.

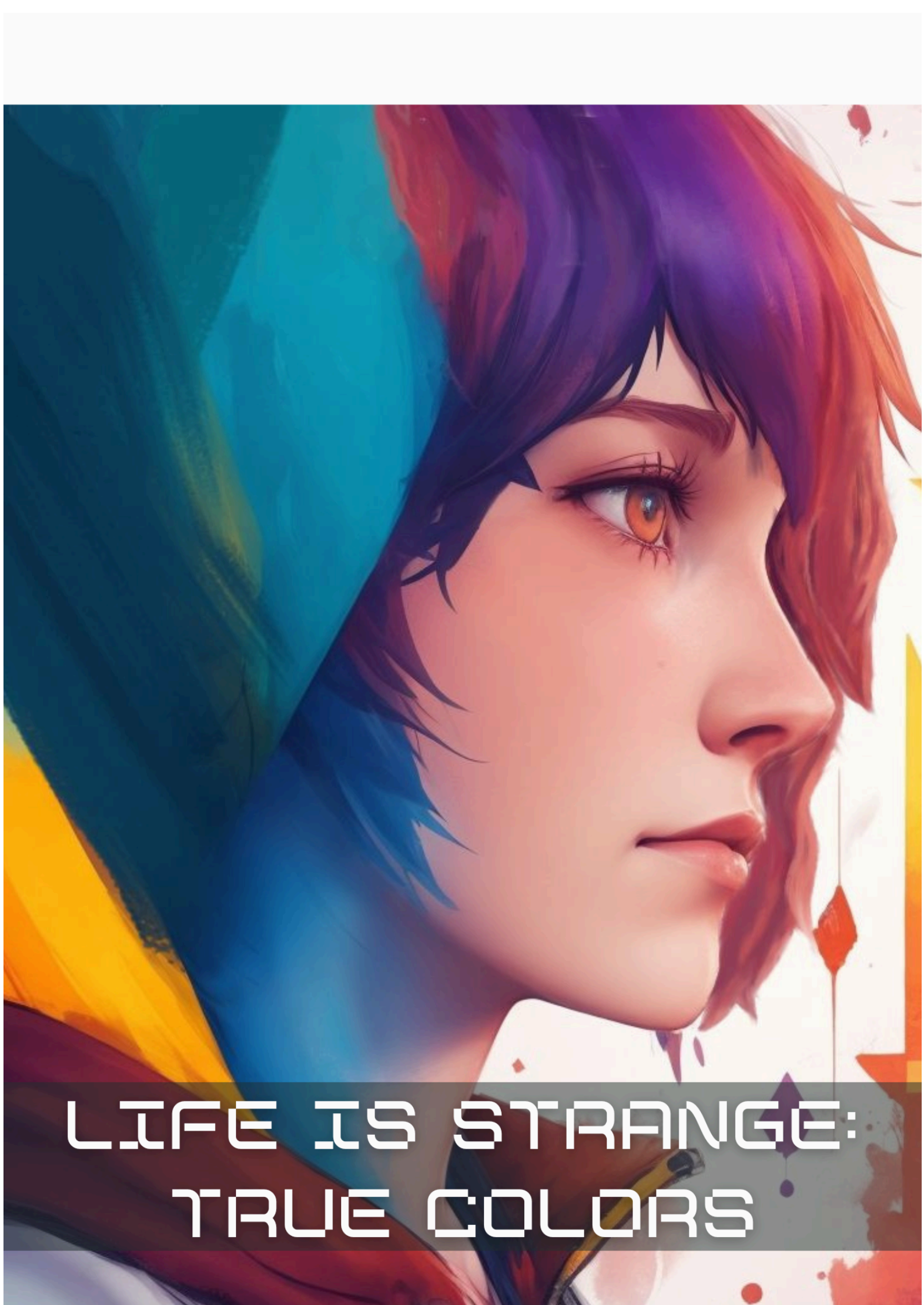
<sup>24</sup> Véase:

<https://maddythorson.medium.com/is-madeline-canonically-trans-4277ece02e40> (Consultado en agosto 2024)

búsqueda de identidad y a la superación personal, temáticas que atañen al público adulto juvenil.

Ambos juegos comparten características, en principio tratan temáticas similares desde una mirada más adulta y están dirigidos a un rango etario adulto juvenil. Además tienen como protagonistas a mujeres de 21 años que están insertas dentro de la cultura Norteamericana entre los años 2018 y 2021, esta información ya posiciona al jugador desde un contexto de saberes y experiencias particulares propios de ese rango etario en esa cultura.

A continuación se desarrollará el análisis de *Life is Strange: True Colors* y de *Celeste* a través de los ejes del texto videolúdico como juego y como universo narrativo.



LIFE IS STRANGE:  
TRUE COLORS

## **Análisis de videojuegos**

### *Life is Strange: True Colors*

#### **Resumen**

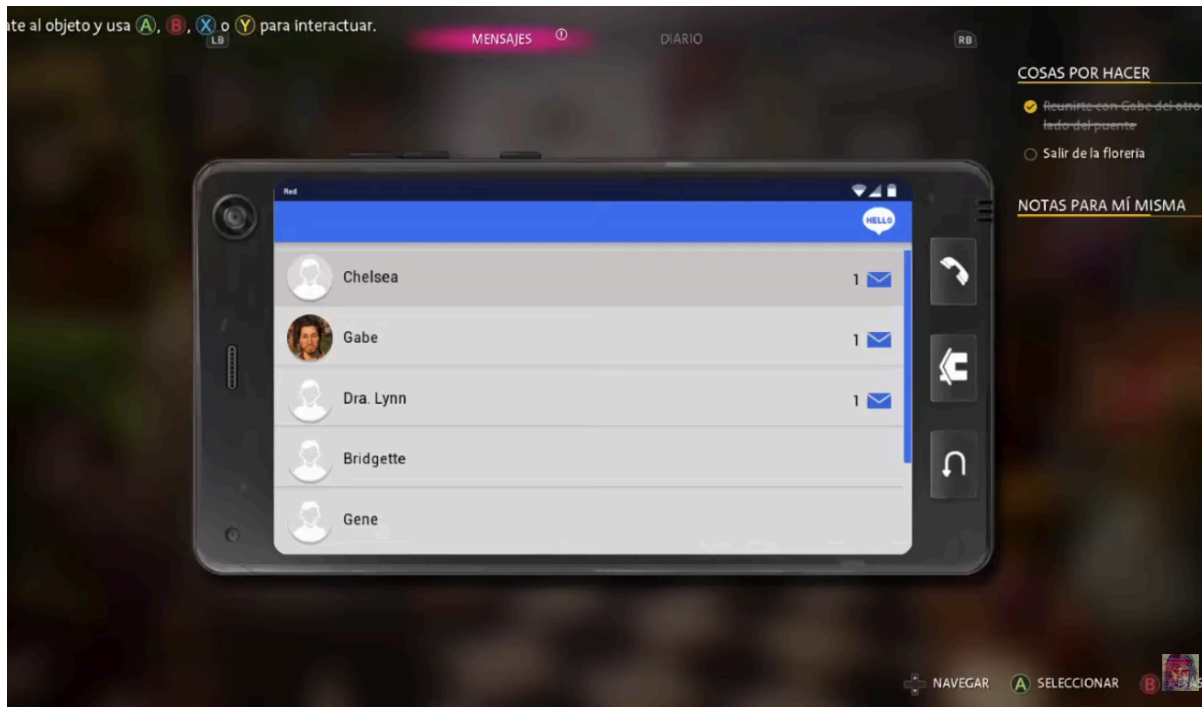
*Life is Strange: True Colors* es una aventura gráfica narrativa de toma de decisiones protagonizada por Alex Chen, una joven con el poder de la empatía, a través del cual puede experimentar las emociones de los demás. El juego está orientado a un público mayor de 18 años debido a la alusión a drogas (medicamentos) y consumo de alcohol.

La propuesta del juego es utilizar los poderes de Alex para desentrañar la verdad sobre la muerte de su hermano y el misterio que esconde el pueblo de *Haven Spring*.

#### **El texto Videolúdico como juego:**

##### *Nivel Macroestructural*

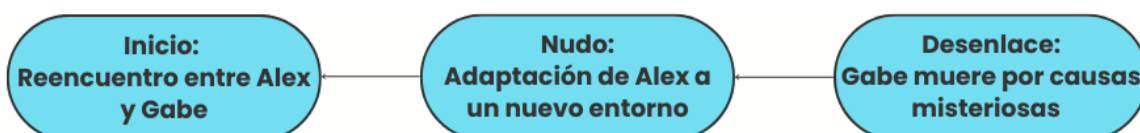
La misma está constituida por la historia y trama. En este caso se evidencia que el formato básico de narratividad en el videojuego es "integrado", esto significa que dentro de la narrativa principal se encuentra la estructura subyacente de *quest* o misiones (Pérez Latorre, 2010). Esto se implementa a través de los objetivos que aparecen en la esquina superior derecha, en donde están las misiones principales y secundarias que son las que llevan la trama o las secuencias narrativas que aparecen bajo el nombre de "Cosas por hacer". Por otro lado, existen acciones denominadas *quest* que solo aparecen cuando la protagonista se acerca a objetos, personajes o ítems que posean un aura de sentimiento, también conocidas en el juego como *novas*, dicho término hace referencia al poder de Alex en donde puede acceder a las emociones de los demás que se encuentran en las personas u objetos; las mismas se manifiestan interviniendo en todo el ambiente y ofrecen *flashbacks* que aportan mayor información para tomar decisiones.



En la esquina superior derecha se pueden ver las misiones principales y secundarias que representan la línea argumental central.

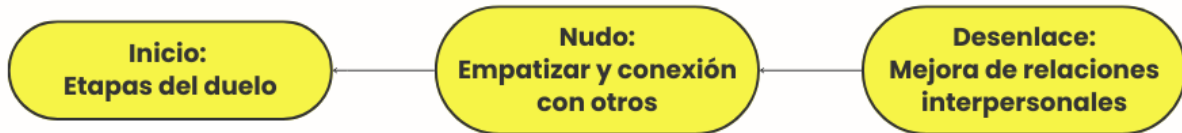
El arco narrativo principal sigue la historia de Alex, de búsqueda de justicia y de encontrar su propio camino. Dicha trama se encuentra ligada a su salud mental, su poder de empatía y las emociones. Es por eso que se pasará a explicar el significado de los nombres de los capítulos y un gráfico para mostrar la estructura narrativa de cada uno.

- Cara A (Capítulo 1): El nombre del capítulo hace referencia a lo primero que se muestra de la protagonista, su presente y el intento de fortalecer el vínculo con su hermano Gabe. El nombre también alude a las caras del cassette, ya que Alex está muy vinculada a la música y a los dispositivos analógicos.



- Linternas (Capítulo 2): en este capítulo se muestra el duelo de Alex por la muerte de Gabe (su hermano) y la conexión con otras personas, finalmente

en conmemoración al fallecido lanzan al aire una linterna china. Metafóricamente se puede entender como esa luz a través de toda la oscuridad que se ve reflejado en el nuevo entorno social en que la protagonista se desenvuelve y que la ayuda a transitar el momento.



- “Monstruo o mortal” (Capítulo 3): El título hace referencia al *LARP*<sup>25</sup> que se lleva a cabo en *Haven Springs*, donde el villano se esconde bajo la piel de un mortal. Esto también refiere al asesino de Gabe que es un “monstruo” debajo de la piel de un “mortal”.



- “Parpadeo” (Capítulo 4): El título del capítulo hace referencia a lo efímero de los momentos, tanto por parte de la relajación que ofrece el Festival de primavera y la felicidad de elegir un interés romántico como del intento de asesinato que sufre Alex.



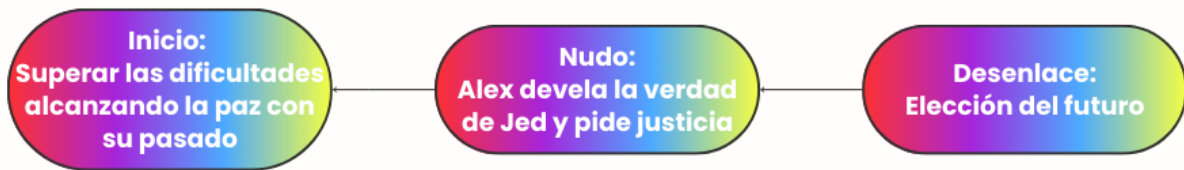
- “Cara B” (Capítulo 5): Aquí se muestra la “cara b” de Alex, su pasado, lo que ha sufrido, lo que ha hecho y de dónde vienen sus traumas, sus poderes y su amor por la música. A su vez, es la “cara b” de la verdad sobre lo que ocurrió

---

<sup>25</sup> Las siglas *LARP* significan en inglés *Live Action Role-Playing*, es decir, son un tipo de juego de rol en el que los jugadores representan a sus personajes de manera escenificada en tiempo real.



con el asesinato de su hermano y su padre a manos de un habitante del pueblo llamado Jed.



Dentro del videojuego se pueden reconocer dos segmentos del discurso narrativo. Barthes entiende que todo sistema resulta de “la combinación de unidades cuyas clases son conocidas” (1993, p. 171), es por eso que se debe segmentar el relato y definir las unidades narrativas mínimas. En el caso de *Life is Strange: True Colors*, se pueden reconocer dos unidades fundamentales:

El presente: es donde se desarrolla la mayor parte del juego el cual comienza con una sesión de terapia de Alex, configurando una representación de la salud mental y su cuidado desde el inicio. Luego el juego se da al interior del pueblo *Haven Spring*, donde Alex comienza a desarrollar su vida en búsqueda de justicia por la muerte de su hermano Gabe. Allí establecerá vínculos con los habitantes del pueblo y tendrá la posibilidad de elegir qué camino desea tomar para su futuro. Esta libertad de elección no solo conforma parte fundamental en las mecánicas del juego sino que también, a nivel narrativo, refiere a esa privación anterior en la vida de la protagonista de tomar decisiones por su cuenta. Esto se demuestra a través de *flashbacks*, que evidencian que Alex no tenía control de su vida por ser menor de edad y quedar en un lugar de acogida. Entonces, el pueblo representa esa libertad añorada y las dificultades que presenta el libre albedrío.

El pasado: tiene una presencia esencial en el relato ya que permite conocer los recuerdos de personajes a través de las notas expresadas en objetos o ellos mismos, las cuales Alex puede ver utilizando su poder. Las secuencias narrativas se estructuran en dos: aquellas que ofrecen información al jugador para tomar decisiones, y las que no. En las primeras se puede ver el pasado de los habitantes del pueblo, sus secretos y eso permite que Alex genere empatía por ellos y se le dé la posibilidad de ayudarlos o no. Es aquí donde también aparece el sentido de salud



mental vinculado a lo social, a la ayuda y el respeto mutuo, ya que Alex genera un sentido de pertenencia a la comunidad y el rodearse de aquellas personas le ayuda a hacerle frente a la muerte de su hermano. En el caso de las secuencias narrativas que no influyen en la toma de decisiones, estas suelen basarse en la vida de Alex, en su infancia y adolescencia lo que le ofrece información al jugador con el fin de generarle emociones. Dichos *flashbacks* muestran el ambiente familiar de Alex y los procesos que tuvo que atravesar.

Por otro lado, el tipo de **narración** utilizada es la denominada como ramificada o *branching* que se caracteriza por ofrecer diferentes narrativas y experiencias de jugabilidad según las decisiones predeterminadas que el jugador escoja. Esto desencadenará seis finales posibles, dependiendo de cómo se responde a ciertos diálogos y qué elecciones se realicen. Ya que la premisa de este videojuego es la empatía, la narración y la jugabilidad, los posibles finales están vinculados a qué tan fuertes son los lazos que Alex establece con los ciudadanos del pueblo de *Haven Spring*, Colorado. No solo porque eso le genera a la protagonista un sentido de pertenencia con ese pueblo y sus habitantes, sino también porque es uno de los argumentos que utiliza el videojuego para representar la salud mental. La misma se muestra de diferentes maneras, pero esencialmente como gestión emocional y como acompañamiento del entorno social o relaciones interpersonales saludables. Por eso es que a través de la narración se enfatiza en la comunicación como herramienta de construcción del tejido social (Uranga, 2007), es decir, formar una buena relación con los habitantes, pudiendo elegir en algunos casos si se prefiere ayudarlos o no a través del poder de empatía de Alex.

Esta decisión de ayudar o no a otros personajes puede ser interpretada de dos maneras: como una respuesta empática de Alex hacia el resto o como una interferencia en la vida de los demás sin su consentimiento, respondiendo a los intereses de la protagonista. Sobre esto es que se refleja la naturaleza procedural del juego. Se la entiende como la forma específica en que los videojuegos construyen discursos con valor político, social, estético y ético (Sicart, 2011). En este juego con narrativa ramificada y bajo la categoría “las decisiones importan”<sup>26</sup>, la

---

<sup>26</sup> El término “las decisiones importan” (o en inglés “choices matter”), proviene de una categoría de la industria del videojuego en el cual las decisiones que tome el jugador lo llevará por un desarrollo de la historia determinado.

estrategia argumentativa recae en persuadir al jugador para que realice una elección de moral entre las opciones preestablecidas por las reglas (Del Caño, 1999). Uno de estos ejemplos es si el jugador decide proteger el secreto de un niño a sabiendas que va a hacer algo que pone en riesgo su vida, o si delatarlo y perder su confianza.



En el ejemplo expuesto, esta decisión no tiene incidencia hacia el final del juego, pero sí influye en la experiencia de jugabilidad, donde se pone en cuestionamiento la moralidad de quien juega. Otras elecciones llevan a secuencias narrativas diferentes que desencadenarán alguno de los finales posibles. Las mismas tienen que ver con usar el poder de Alex para quitar o dejar *novas* de emociones a otros personajes. Para ejemplificar, en el último capítulo, Alex deberá enfrentarse contra el responsable de la muerte de su hermano y para ese momento es fundamental contar con el apoyo de la comunidad de *Haven Spring* lo que permitirá que se haga justicia. Por ende, se orienta al jugador para dialogar y desbloquear nuevas conversaciones con los ciudadanos para lograr formar un vínculo de unidad con ellos. En resumen, la naturaleza procedural de *Life is Strange: True Colors* persuade a tomar decisiones que mejoren la relación de Alex y

los ciudadanos, esto refuerza el sentido de que una mente saludable requiere también de una buena relación con el entorno social.

Finalmente, la script, a diferencia de la narración que refiere a la trama e historia del videojuego, puede ser definida como la secuencia de eventos que se desencadenan sin la intervención del jugador. La *script* hace avanzar la historia y posiciona al jugador en un determinado contexto para que actúe a partir de ahí. Un ejemplo de esto es en el capítulo 5 el cual inicia dentro de la mente de Alex, particularmente en un escenario conformado a partir de sus recuerdos de *Helping Hands Group*<sup>27</sup>. Es decir, que el jugador comienza el capítulo dentro del consultorio de la psicóloga de Alex, la Dr. Lynn, donde se la puede ver a ella hablando sobre lo que aprendió de la experiencia de vivir en *Haven Springs*, hablando específicamente de su salud mental. Otra escena importante para destacar es la muerte de Gabe Chen, donde uno como jugador está posicionado como espectador de la situación, no se puede intervenir de ninguna manera ya que es el inicio del arco argumental del desarrollo del personaje principal. Algunas de estas secuencias refuerzan el sentido de trabajar en la salud de la mente, ya que muestra escenarios que son inevitables y que no se pueden cambiar, pero sí se puede modificar el cómo Alex responde a esas situaciones.

### Nivel Microestructural

Siguiendo con el análisis del texto videolúdico como juego, la microestructura está conformada por los personajes, el *gameplay* y las reglas. En el caso del primer sub-eje, la construcción del personaje principal es la más desarrollada donde se profundiza en la salud mental de la protagonista. Desde la caracterización, el carácter y las características se puede entender su biografía, su mundo interior, personalidad y sus conductas (Vale, 1993). En los personajes secundarios también se aprecia un tratamiento del concepto de salud mental aunque en menor profundidad, esto puede ser más o menos conocido para el jugador en función de

---

<sup>27</sup> *Helping Hands Groups* es un programa de asistencia a menores con entornos familiares abusivos, que los saca de allí, los acoge en una residencia que cuenta con profesionales de la salud que trabaja con los niños hasta que una familia los adopta.

los recuerdos que recolecte (objetos o memorias que permiten conocer el trasfondo de los ciudadanos de *Haven Spring*, mencionado anteriormente como *Flashbacks*).

**Alex Chen** (personaje principal):

- Caracterización: Es una joven de 21 años que intenta volver a comenzar su vida junto a su hermano Gabe Chen, de quien estuvo separada durante 8 años. Luego de que su madre falleciera y su padre los abandonara, ella pasó por varias familias adoptivas hasta terminar en *Helping Hands Group*. Tiene el poder de la empatía el cual le permite escuchar los pensamientos y sentir emociones ajenas.
  - Biografía: Alex es un personaje femenino que desarrolló poderes que le permiten sentir lo que otros sienten, denominado empatía. Si bien no se esclarecen los motivos de aparición de este don, se muestra que fue manifestándose durante su adolescencia. El ambiente donde creció la hizo desarrollar técnicas de supervivencia donde ponderaba el cuidado del otro por sobre sí misma, además que la llevó a refugiarse en la música como lugar de acompañamiento.
    - De su biografía se puede extraer la idea de que Alex ha tenido una infancia problemática, haciéndose cargo de situaciones que como niña no le correspondían y formando parte de un entorno insano que le ha causado consecuencias en el futuro. Se muestra cómo le afectó psicológicamente crecer en ese entorno y el trabajo que ha tenido que realizar a lo largo de los años para mejorar la salud de su mente.
- Carácter: su personalidad se basa en ser bromista o sarcástica y empática (debido a su poder). Asimismo, se la representa con caracteres de artista ya que posee un gran manejo de la guitarra. La salud mental está muy presente en su vida, reiteradas veces menciona en sus pensamientos algo en relación a este tema y ha logrado trabajar su inteligencia emocional a través del reconocimiento de sus emociones en su diario personal<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup>Alex escribía en su diario íntimo todos sus episodios de descontrol de sus poderes, relataba cómo se sentía en ese entonces, cuáles fueron las consecuencias y componía un fragmento de música para expresar lo que sentía ante la situación.

- Características: Alex se muestra como una persona sarcástica y con buen humor, suele hacer bromas sobre sus “desgracias”; usualmente recuerda alguna frase respecto a la salud mental. En este sentido, su carácter está determinado por las mecánicas del juego y lo que el jugador elija, pudiendo tomarse las situaciones de manera positiva, ambivalente o negativa. Sus emociones y la música están íntimamente relacionadas, es su medio de expresión y de apoyo emocional. Ejemplo de esto es cuando toma su guitarra, se preguntá qué está sintiendo y luego comienza a interpretar una canción. En cuanto a la música como apoyo emocional, la ha utilizado durante los enfrentamientos verbales entre su hermano y su padre para acallar esas voces, solía ponerse auriculares con música a volumen alto para no escucharlos. El trabajo en la salud de su mente es algo que está muy presente durante todo el juego.

Para un mejor entendimiento de la representación de la salud mental en los personajes secundarios se propone un cuadro de doble entrada:

Personajes secundarios	Representaciones de salud mental
Ryan Lucan	Se lo personifica como un hombre joven con una mente saludable que atraviesa todas las emociones, incluyendo la alegría (es el único personaje secundario que manifiesta este sentimiento). Él expresa sus sentimientos libremente, siendo consciente de sus emociones y cómo afrontarlas.
Jed Lucan	Se le muestra como a una persona con una emoción de furia predominante. Al final del juego se explica que él odia su pasado y sus decisiones, eso lo lleva constantemente a sentir furia porque no ha podido perdonarse.
Charlotte	Se la presenta como una artista plástica la cual demuestra sus emociones a través del arte. Luego de la muerte de Gabe ella siente mucho dolor el cual expresa a través de la ira, teniendo un ataque en el cuál Alex podrá decidir si dejarla en paz o quitarle ese sentimiento. Si le deja con sus emociones, Charlotte aprenderá a gestionarlas por sí misma.
Ethan	Es un niño que se siente culpable por la muerte de Gabe. Suele sentir miedo ante situaciones que le recuerden al accidente en la mina, sentimiento que perdura hasta el final del juego. Al igual que su madre

	usa el arte como medio de expresión de sus emociones, refugiándose en sus cómics.
Eleanor	Ella sufre de Alzheimer y está aprendiendo a lidiar con la enfermedad. Nadie más conoce que la padece y tiene miedo de que alguien se entere, pues considera que le van a sacar la florería de donde vienen todos sus ingresos. Su enfermedad se ve representada en el desorden de letras, números saliendo de relojes o teléfonos y flores marchitas, pero con la ayuda de Alex ella puede recuperar sus recuerdos.

En resumen, en los personajes secundarios se puede ver también la representación de la salud mental y de actitudes de fomento a la misma a través de los personajes de Ryan y Charlotte. En el primer caso, se muestra una construcción de masculinidad<sup>29</sup> que atraviesa todas las manifestaciones de la emotividad y no se encuentra una diferencia marcada con las mismas manifestaciones en los personajes femeninos. En este sentido, se muestra a un hombre con prácticas saludables que habla sobre lo que siente y da espacio a la comprensión y ayuda. En el segundo ejemplo, Charlotte expresa sus emociones a través del arte, específicamente durante el duelo por la muerte de Gabe Chen. Sin embargo, también se la puede ver desde prácticas insalubres rompiendo sus obras de arte de manera agresiva. Pero esa secuencia de creación-destrucción la ayudó a sentirse mejor con ella misma y aprendió a regular sus emociones.

Siguiendo con el siguiente eje del nivel microestructural, el gameplay puede ser desglosado en objetivos, movimientos, interacciones y experiencia de jugabilidad. El objetivo principal del juego se devela en el segundo capítulo: Alex quiere encontrar al responsable de la muerte de su hermano Gabe Chen; todo el arco argumental se basa en este objetivo de búsqueda de justicia en donde quien juega deberá ir completando las misiones que llevarán a su descubrimiento. Los movimientos que el juego habilita son los de caminar en todas las direcciones y utilizar el poder de Alex, el cual sirve de interacción con objetos y personajes. Por último, la experiencia de jugabilidad está determinada por las reglas, el jugador,

---

<sup>29</sup> La construcción de masculinidad entendida como las prácticas, presiones y límites a “ciertas manifestaciones de la emotividad sobre todo relativas al miedo, la tristeza y, frecuentemente, hasta la ternura” (De Keijzer, 2013, p. 101).

personificando a Alex, tiene la opción de seguir con el hilo narrativo, realizar *quests* o explorar:

- Hilo narrativo: la narrativa ramificada va modificando el desarrollo de la historia en función de las elecciones del jugador. Se sigue con el lema de la saga de que toda acción que uno haga tendrá consecuencias que desencadenará alguno de los seis finales posibles. La salud mental es un abordaje integral de toda la historia del juego, desde los “problemas” de Alex con el de descontrol de emociones, hasta menciones específicas del cuidado de la mente.
- Quests: se da la opción de recorrer el pueblo de *Haven Spring*. Los ciudadanos tienen sus propios problemas y emociones, lo que hace que Alex pueda escuchar sus pensamientos a través de su poder y con eso decida ayudarlos. Esto no es obligatorio y no tiene incidencia en la historia en sí misma, sólo forma parte de la experiencia del jugador. Esto es entendido como una actitud altruista, Alex puede ayudar a los demás sin recibir nada a cambio.
- Exploración: hay recuerdos (*flashbacks*) de los personajes esparcidos por todos los capítulos que ofrecen más conocimiento sobre los personajes para que el jugador tenga en cuenta dicha información al momento de realizar una elección. Por ejemplo, permite entender el efecto que tuvo la muerte de Gabe Chen para una trabajadora de la empresa minera Typhon (acusada de ocasionar su muerte). En este recuerdo Alex encuentra una factura de pago de sesiones de terapia en donde se escucha a la trabajadora Diane decir que no puede descansar en paz ni cerrar los ojos sin que pensamientos intrusivos aparezcan. Esto resulta clave para el jugador quien luego de ello tendrá la posibilidad de confrontarla o seducirla para obtener respuestas.

Por otra parte, las reglas también construyen la representación de la salud mental a través de las posibilidades que ofrece y que restringe. El quinto capítulo es el que mejor ejemplifica esto, allí se posiciona al jugador dentro de la mente de Alex, en escenarios contruídos a partir de sus recuerdos pero que se rigen bajo la lógica de la propia mente de la protagonista. Dentro de la mente de Alex se deben resolver rompecabezas y buscar la manera de salir que no sea por la puerta; esto remite a

cómo la protagonista entiende el mundo, ya que, por ejemplo, el jugador debe buscar la clavija de la guitarra para poder volver al mundo real, porque para Alex la música es su “cable a tierra”. Aquí toma especial relevancia la noción de rompecabezas ya que se está re-construyendo la historia de la protagonista. Feld y Stites Mor (2009) explican que la memoria tiene dos polos, por un lado el pasado el cuál tiene una incidencia en el presente, y por el otro, la actualidad que genera continuidad o lleva adelante una actividad de construcción. Es así que Alex aquí debe volver a su pasado, reconstruir sus recuerdos, aprender de ellos para que en su presente ella pueda salir de la cueva donde Jed la empujó y así descubrir que él fue el asesino de su hermano, es decir, cumplir con su objetivo.

Otra manera en que aparece la salud mental y su proceso, es la falta de picaporte cuando Alex vuelve al consultorio de la Dr. Lynn. A esto se le atribuye el sentido de la búsqueda de nuevos caminos para salir, como una idea de transitar la insalubridad mental buscando nuevas alternativas para lidiar con el trauma. En esta escena, el picaporte desaparece y el jugador debe encontrar la manera de volver al presente de Alex. La propuesta aparece a través del arte: buscar en el interior de un cuadro una clavija de guitarra, sacarla de ahí y tocar música; eso la devuelve a su presente. Entonces, se propone mirar hacia el interior de la protagonista. La salud desde adentro (interior) y luego hacia afuera, desde el pasado al presente. La música es el modo de expresión y de diversión que tiene la protagonista, lo que la ayuda a mantener la salud de su mente a través del reconocimiento de sus emociones a través de ese arte.





En resumen, la experiencia de jugabilidad interviene en el relato lúdico en función de las reglas, ya que el mismo se construye a partir de las elecciones que hace el jugador de las posibilidades que ofrece el juego. El concepto de salud mental se ve reforzado en las opciones que se le da al jugador sobre cómo reaccionar ante cierta situación. Es así que se propone una especie de entrenamiento en el plano lúdico para aprender a gestionar las emociones.

A modo de resumen del primer eje, texto videolúdico como juego, se pueden encontrar ciertas representaciones sociales de la salud mental. Se aborda el concepto desde la construcción identitaria de una persona, desde la puesta en común en sociedad, ahí es donde se muestra que la salud de la mente está condicionada por los determinantes sociales de la salud. Además, la jugabilidad y narración de toma de decisiones aborda el concepto de libertad de elección, algo que la protagonista no tenía hasta que llega a *Haven Spring*, pero el peso de esas decisiones y las consecuencias también influyen en la salud mental.

### **Texto videolúdico como universo narrativo**

Los elementos que componen este eje son escenario, textos y musicalización en los cuales también se puede apreciar su influencia para la construcción de las representaciones de la salud mental.

#### **Escenarios**

Estos toman especial relevancia ya que contextualizan el universo del videojuego y fortalecen la narrativa (Terrón López, 2022), especialmente cuando se trata del poder de Alex. En la construcción de escenarios se pueden encontrar dos tipos de mecanismo según lo especifica Gómez Tarín (2010). Por un lado, el representacional que se constituye como la expresión de un mundo ficcional el cuál tiene su propia coherencia y sentidos, y, por otro lado, el mecanismo discursivo que incide en la significación a través de los procesos de connotación y denotación. Para abordar estos mecanismos, se analizará puntualmente las novas de sentimientos, que se producen cuando Alex accede a la emoción de una persona y ve el entorno desde los ojos del otro. En estas novas se reflejan específicamente diferentes significaciones que atraviesan a las emociones y su percepción.

El mecanismo representacional está presente en la coherencia del mundo diegético. En este, las emociones tienen colores y también quedan plasmadas como memorias en objetos que la protagonista puede escuchar sin necesidad de que el personaje se lo diga. En este universo se representa a las emociones a través de sus “verdaderos colores” (*true colors* en inglés) y están vinculadas a sentidos socioculturales. Por ejemplo: la tristeza está asociada al agua, la furia a una llama crepitante, la alegría a los rayos del sol y el miedo al ruido. Los sentimientos se

muestran comunes a toda la población, sin embargo cada nova es representada de manera diferente según el personaje; esto alude a que cada persona experimenta y percibe el mundo de diferente manera influenciadas por sus propias emociones. Además, la salud o insalubridad mental está presente en estas representaciones a través del cómo cada personaje percibe la realidad.

Por otro lado, en cuanto al mecanismo discursivo, las emociones se presentan en el nivel primario de análisis como denotación, desde sentimientos comunes a todas las personas y que uno experimenta a lo largo de su propia vida. En tanto, la connotación, entendida como la comprensión del signo lingüístico que lleva a una evocación estética, social o ideológica (Barthes, 1970) está dada en las emociones a través de los colores elegidos para representar cada sentimiento; el cual está determinado por un contexto sociocultural (*Haven Spring* se ubica como pueblo ficticio en Estados Unidos). Los colores elegidos son representados a través de la saturación del color para mostrarlo vibrante, haciendo referencia a la intensidad de la emoción que el personaje está sintiendo. Además todas las emociones coinciden en que en los márgenes se ve un ligero *glitch*<sup>30</sup> RGB, salvo en la alegría.

### **Construcción de escenarios en las novas de emociones :**

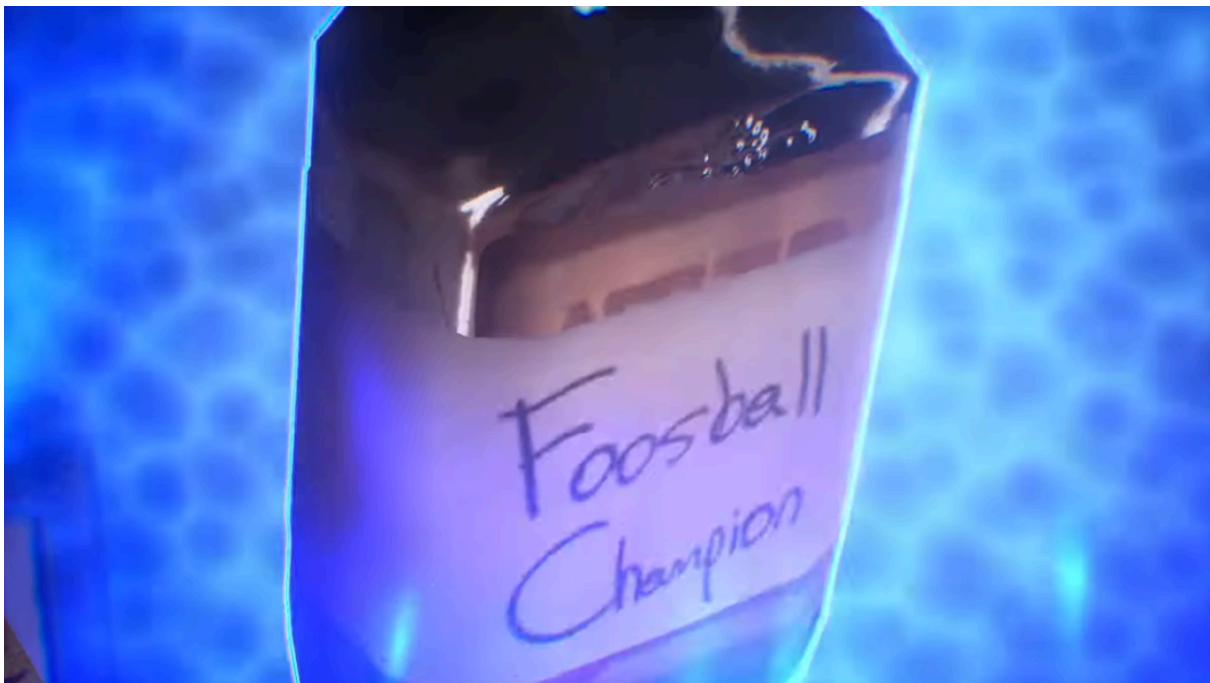
La *tristeza* aparece representada en tonalidades celestes grisáceas asociada con el agua debido a la expresión de la emoción a través del llanto. Además, en este juego, se toma la analogía de la tristeza como un cielo gris o tormentoso. Pero la construcción del escenario varía dependiendo de quién esté experimentando la emoción.

- En el caso de Steph Gingrich, se muestra a los objetos bajo un fondo que imita el reflejo de la luz en el agua. Y en el exterior comienza a llover aunque por fuera de la nova el clima se vea diferente. Representando que el personaje tiene una percepción de la realidad a través de sus emociones pero que no es la misma que se le muestra al jugador.

---

<sup>30</sup> *Glitch* significa fallo en inglés y se utiliza para describir un error de código, gráficos o diseños de un sistema digital.

- La paleta de colores con que se representa este sentimiento es azul grisáceo de tonalidades oscuras y opacas, asemejando a una nube de tormenta tapando el sol. La escena se ve apagada por una bruma gris que pasa por el escenario como una nube, reflejando la luz de diferentes maneras. Además, aparece un ligero *glitch* RGB bordeando algunos objetos.
- El enfoque de cámara también es una parte importante, ya que en este caso, es un plano medio donde el foco está puesto en la persona con el sentimiento.



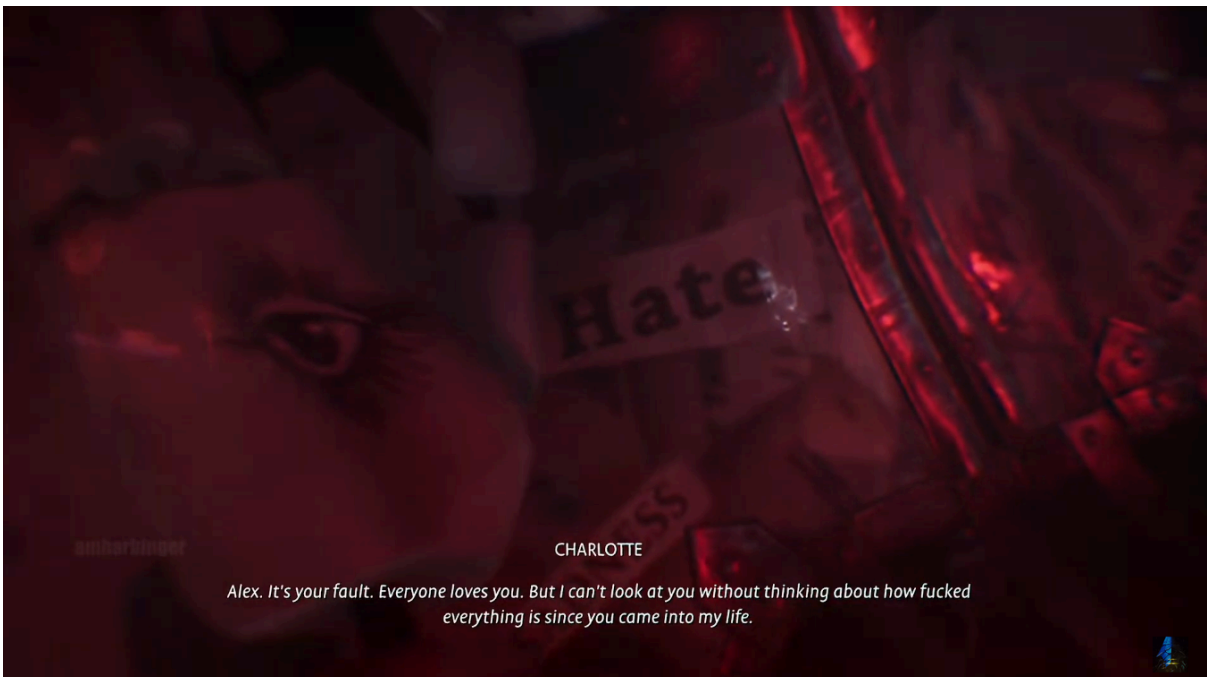


Otra de las emociones que se representa es la furia. Se la presenta con tonos rojos y violetas, y está asociada a una llama crepitante por el modo en que se mueve el aura y el sonido que lo acompaña, esto refleja la furia creciendo dentro de uno, como una chispa que se enciende y no para.

- En el caso de Charlotte, ella explota en una nova de furia dentro de su estudio de arte el cual comienza a temblar y hacer los objetos caer, da la sensación como de que “todo gira” debido a los efectos de luz que van iluminando en círculos. Cuando vuelve la luz, esta se torna en tonos rojizos y violetas oscuros y vibrantes reforzando la intensidad de la emoción. Los objetos están rotos, las cortinas raídas, y las esculturas están resaltadas ya que expresan los pensamientos de Charlotte y representan a cada persona que ella culpa por la muerte de Gabe.



- El enfoque enfatiza la intensidad de la emoción de Charlotte a través de primeros planos de las esculturas, remarcando palabras o detalles específicos. En el ejemplo de abajo se ve la palabra *hate* que significa odio en inglés, representando lo que Charlotte siente hacia la persona a la que hace referencia la escultura (Alex).



- En cuanto al color, la imagen se ve oscura y plagada de luces rojas en distintos puntos que desaparecen y aparecen constantemente, como

remitiendo a esta idea de la llama crepitante. Las esculturas están resaltadas con luces blancas dando a entender que es algo muy presente en la mente de Charlotte y lo demás queda sumido en penumbras y pasa desapercibido.



Por otra parte, el miedo es una de las emociones más representadas a lo largo del juego, ya que todos tienen sus secretos y temen que sean revelados. Es el sentimiento más amplio y variado en cuanto a representación ya que este toma la forma de lo que más teme el personaje. El miedo de Ethan es un monstruo que aparece en la oscuridad, él ve garras donde nos las hay. Pero el de Mac representa al pueblo vuelto contra él, es decir, ve que todos los habitantes lo miran y lo condenan socialmente, lo acusan y culpan de matara a Gabe, ve periódicos con titulares que no son reales sobre que “el perdedor de Mac asesinó a un querido residente de *Haven Spring*”, y finalmente ve su propia sombra ahorcado de un árbol refiriendo a la condena social o al suicidio. Esto remite a que cada persona tiene miedos diferentes y que su visión de la realidad está delimitada por este sentimiento. Las tonalidades que se usan son violetas con vetas negras.





- En el caso de Eleanor, ella sufre de Alzheimer y teme que la enfermedad le afecte la memoria y que por ello le cierren su florería. Esos miedos están presentes en el escenario a través de flores marchitas que aluden a la decadencia de su mente; números y letras desbordando de objetos, en patrones extraños y cambiando el orden lógico, lo que representa el avance de la enfermedad; y finalmente una bruma asomando por debajo de ventanas y puertas, esto es una analogía entre los síntomas de la enfermedad y la representación de la neblina como aquello que disminuye la visibilidad de los recuerdos.
- La paleta de colores que se utiliza para representar el miedo va en la gama de los violetas con algunas vetas en negro. La iluminación se vuelve más opaca y el tono de la escena se vuelve más oscuro.
- El enfoque de la cámara va mostrando el cambio que sufre el escenario cuando Alex utiliza sus poderes y le ayuda a Eleanor a recordar. Lo que en un principio eran flores marchitas, en un cambio de fotograma se convierten en flores rejuvenecidas aludiendo a los estados de vitalidad, lo mismo sucede con carteles y teléfonos. Esto indica que existe una transición entre lo insalubre a lo salubre.





El último sentimiento que se aborda en el videojuego es la alegría que aparece representada a través de un amarillo claro y destellos tornasol multicolor. Estos se asemejan a los rayos del sol y la descomposición de la luz solar en el espectro visible. Son pocos los momentos en donde se ve esta aura, sin embargo aunque no aparezca explícitamente, sí se representa la alegría a través del uso del color amarillo unido con tonos naranjas y rosas propios de un amanecer y atardecer, que detentan significados particulares dependiendo de la escena.

En el caso de la elección del interés romántico de Alex, independientemente de a quién se escoja, el aura aparece compartida durante el beso, la cual estalla en una nova de alegría que no solo abarca una pequeña porción de espacio o habitación (como ocurre en los otros sentimientos) sino que abarca al pueblo entero, creando una ligera esfera luminiscente a su alrededor. Si se elige a Ryan, las flores del árbol recién plantado por él crecerán, significando que el amor entre ambos florece. En cambio, si se escoge a Steph se verá un firmamento en tonos rosados y con estrellas que brillan, el color representa el amor y el cariño en la cultura occidetal (Gómez Cañizares, 2016).

- El enfoque en cada caso varía, ya que con Ryan se priorizan planos donde se vea el beso y las flores creciendo detrás. En cambio, con

Steph se focaliza en el cielo como fondo. En este sentido, la alegría y su representación se demuestra de diferentes maneras para cada caso.

- El aura de color amarillo brilla como un halo solar. En la nova el mundo se torna con colores más luminosos y vibrantes, a su vez aparecen pequeños destellos tornasol a su alrededor. Es la única emoción que se expande en un gran radio al ser una nova, remitiendo a la idea de que la felicidad es más fácil de esparcir que el resto de emociones.



Por otro lado, es importante destacar que el mecanismo discursivo también está presente a través del color, el cual denota un sentido relevante a la hora de tomar una decisión importante. Este tipo de elecciones se caracterizan por el sonido y por su diseño visual, la pantalla se torna a una gama de grises, y sólo se mantiene el color en las áreas que identifican la elección a hacer. A su vez, los bordes se distorsionan para focalizar en un punto central, esto representa la opción que se descarta o que perece. Es así que los colores parecen representar la continuidad de la vida, ya que al decidir no se podrá saber qué opciones o situaciones ofrece la otra elección. Esto no es una representación directa de la salud mental, pero si atribuye un sentido de presión al tomar decisiones, sentido reforzado en el texto extradiegético que caracteriza a toda la saga de *Life is Strange*: “Esta acción tendrá

consecuencias". Esta presión se puede encontrar en el día a día de los jugadores, lo que afecta, de una u otra manera, a la psique de cada uno.



## Textos

Estos están conformados por diálogos, voces en *off*, y textos intradieгéticos como carteles, *flyers*, entre otros. En base a esto se agrupó en ejes los textos que se consideraron relevantes para mostrar la representación de la salud mental e insalubridad mental en el videojuego:

En principio se construye una representación de la salud mental a través de:

- *La validación de la otredad:*

Entendiendo que la identidad se comprende en el conjunto de las relaciones sociales (Aguado y Portal, 1991) es necesario evidenciar que en el videojuego se expresa la necesidad de la protagonista de encontrar su espacio u hogar, de explorar ese sentido de pertenencia en un conjunto de personas. Esto cumple con las ideas de permanencia, de distinción frente a un otro y la relación de semejanza que se plantea dentro de este concepto (Green 1981, retomado por Aguado y Portal, 1991). De este modo, se extrae la idea de que el videojuego tiene un enfoque social que muestra la importancia de la vinculación con un otro, de la validación del entorno social y de establecer relaciones interpersonales saludables para la construcción identitaria. Esto impacta en la salud de la mente, ya que el sentir o no esa validación externa puede afectar a la percepción de uno mismo y por ende a la salud mental.



*“Cuando estamos sufriendo, las personas que están tratando de ayudarnos son las que más atacamos”.*

- Regulación emocional:

La regulación, gestión o inteligencia emocional es la capacidad para comprender, atender y percibir los sentimientos de manera apropiada y precisa (Ramos, Hernández y Blanca, 2009). La protagonista refiere en su discurso al reconocimiento de las emociones y la necesidad de aceptarlas, ya que el reprimirlas puede traer consecuencias negativas en la salud psicológica (Paz, 2019). El videojuego establece, a través de diversos personajes y diálogos, una reflexión respecto a la importancia de regular las emociones para responder de una mejor manera a las situaciones que se presentan. Es así que la salud mental se propone como un trabajo continuo de uno mismo.

*“En lugar de ser fuerte, ¿no será mejor demostrarle que no es malo sufrir?”*

*“Aprendí a permitirme sentir, creo y a no tenerle miedo a esos sentimientos”.*

- El perdón:



El perdón contribuye al bienestar psicológico y posee un “efecto positivo” para las partes involucradas (López, Dura, Marin, 2016, p. 141). En el videojuego se lo aborda como una acción necesaria para poder vivir en paz, dándole la opción al jugador de elegir si Alex perdona al asesino de su hermano o no. En cualquiera de las dos opciones se hace justicia, sin embargo ella puede mantener resentimiento y, por ende, odio en su mente por ese hecho o puede seguir adelante recordando a su hermano con alegría. Así aparece que la figura del perdón es necesaria para poder mantener la salud de la mente viviendo en paz con las situaciones.

*“Perdonar a papá”* (texto encontrado en el cuaderno de Gabe).

*“He visto lo peor de ti y te perdono”* (Alex a Jed, el asesino del hermano y del padre de Alex, sobre lo que hizo).

Opciones para que Alex le diga a Ryan sobre la muerte de Gabe:

*“Gabe te perdonaría”/ “Perdónate a tí mismo”/ “yo te perdono”.*

También se muestra la insalubridad mental a través de:

- Ambiente insano:

La salud mental está constituida por el entorno interno, las relaciones interpersonales y factores externos como lo son los grupos sociales y el medio ambiente (Tobón, 2005). Estos factores resultan determinantes para el estado de salud de las personas y poblaciones (Lalonde, 1974). En este sentido, el videojuego muestra que el ambiente familiar de Alex afectó a su desarrollo en la infancia y conviviendo con situaciones de violencia, lo que influyó también en el desarrollo de sus poderes de empatía y su consecuente descontrol.

*“Papá y yo somos bombas de tiempo y tú te las vives corriendo de un lado al otro, tratando de calmarnos”* (Gabe a Alex).

*“Sólo había una cosa que podía hacer cuando se ponían así (esto refiere a cuando Gabe y el padre peleaban gritando y empujándose). Ahogarlos con música y esperar”.*

- No regulación emocional:

Esta no regulación se muestra en el videojuego a través del descontrol de las emociones de los personajes, particularmente en las novatas que absorben el ambiente o a través de pensamientos o diálogos:

*“Cada vez que cierro los ojos, mi cerebro saca todos esos pensamientos”  
(Diane sobre pensamientos intrusivos).*

*“Te odias a tí mismo (...) y cuanto más niegas el odio, más crece”*

### Banda sonora

Continuando con el último sub-eje del universo narrativo, desde el título de la entrega *True Colors* que hace referencia a la canción del mismo nombre de Cyndi Lauper (1986), hasta la inclusión de bandas *indies* como *King of Leon* (2013) o *Novo amor* (2021), la música tiene una gran influencia dentro del videojuego. Sobre la generación de emociones y el refuerzo de esos sentidos con la música, Chion (1995) explica que una de las posibles aplicaciones es como “música empática” la cual produce un efecto que refuerza de modo directo el sentimiento que se expresa en la escena. Xalabarder (2006) explica que su cometido es el de “multiplicar una emoción concreta: esto es, más terror, más amor, más dolor del que presentan imágenes y personajes” (p. 38).

En *Life is Strange: True Colors* mayormente se utiliza música preexistente, es decir, que ya existía previa al videojuego. Las canciones fueron compuestas por bandas de *Indie Folk* de diferentes partes del mundo. Este género tiene un sonido Lo-Fi<sup>31</sup> característico, casero, que va acompañado de sus líricas que expresan la experiencia humana, las luchas a nivel personal y emocional que viven los artistas, además de asociarse con la nostalgia o poca energía.

Su aplicación es la de “música empática” ya que refuerza los sentimientos evocados en las escenas. En tanto las líricas suelen acompañar un plano específico

---

<sup>31</sup> Lo-Fi refiere a un enfoque de producción musical en el cual predomina el uso de medios analógicos o de baja fidelidad de grabación para lograr un cierto efecto estético sonoro.

redundando en el significado. Un ejemplo de esto es cuando Alex llega a *Haven Springs* con la intención de empezar “de nuevo” su vida y dejar atrás las instituciones de ayuda a menores. Alex contempla las montañas y el río y esa escena va acompañada de la canción *Home* de Gabrielle Aplin que comienza diciendo “*Soy un fénix en el agua, un pez que ha aprendido a volar*”. El fénix de la mitología griega representa el renacimiento, lo que Alex se proponía hacer en aquel pueblo, el crear una vida nueva. Además, en los planos muestran a la protagonista observando el agua lo que continúa el sentido de la canción. En tanto la melodía evoca la nostalgia, algo sereno, como la emoción de incertidumbre cuando se deja lo conocido y se enfrenta un nuevo destino.



Otro ejemplo de esto es cuando Alex toma su guitarra luego de participar de una pelea. Ella toca *Creep* de Radiohead, expresando “*Quisiera ser especial, eres muy especial. Pero soy un asqueroso, soy un bicho raro, ¿qué diablos estoy haciendo aquí?, si no pertenezco aquí*”. Esta lírica refuerza el sentido de que los poderes de la protagonista la hacen sentir desalineada con su entorno, ya que suele perder el control de los mismos alejándola de las personas con las que quiere vincularse. La canción está interpretada en guitarra acústica por la artista



independiente *Mxmtoon*<sup>32</sup>, y esto evoca la sensación de pesadez, tristeza y angustia debido a sus tonos bajos y lentos.

Por otro lado, los efectos de sonido también refuerzan los sentimientos en las escenas. Por ejemplo, cuando el jugador debe tomar una decisión se escucha una melodía aguda que evoca al fenómeno acústico de eco, el sonido ambiente deja de escucharse; esto pareciera representar al personaje de Alex tratando de escuchar su propia voz interior, abstrayéndose de su entorno para tomar una decisión importante. Este sentido también está acompañado por la coloración de la imagen la cual pasa a ser en escala de grises. Otro ejemplo, son las novas de sentimiento. Dentro de cada aura se oyen frecuencias diferentes que reflejan la vinculación de los sentimientos con sentidos socioculturales. En la tristeza se oye una lluvia intensa a lo lejos o agua corriendo, transmitiendo la sensación de algo apagado a través de un desfase con los demás sonidos ambientes que se escuchan como un eco. En la furia se oye como un crepitar de fuego, en representación a la ira actuando y creciendo dentro de uno. En tanto la alegría es representada con un sonido agudo y relajante, los sonidos se escuchan nítidamente, suenan tintineos de campanas y cascabeles asemejando una melodía celestial. Por último, en la nova de miedo los sonidos se escuchan más fuertes como si ocurriesen al lado del jugador, esto es acompañado de una frecuencia que remite al suspenso, al temor.

La musicalización y los efectos de sonido tienen la función de provocar sentimientos, ya sea reforzando los que aparecen en las escenas o produciendo otras emociones al jugador. Esto constituye la estrategia argumentativa que estructura el relato lúdico e influye directamente en la experiencia de jugabilidad. Aquí la salud mental aparece indirectamente representada en las novas y en la profundización de cómo se siente ese sentimiento desde la sinestesia producida en lo audiovisual.

## **Conclusiones preliminares**

En resumen, en este videojuego se puede ver un tratamiento de la salud mental y, por contraposición, de lo que es considerado como no saludable. En estas

---

<sup>32</sup> Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=5RFECCH0T9o>

categorías se encuentran tres ejes que se relacionan entre sí: externo, interno e interpersonal.

- Eje externo:

Refiere lo que el personaje exterioriza a alguien por fuera de su círculo social que pueda ayudarle con lo que le sucede, es decir, lo que decide contar y lo que no a un tercero. En *Life is Strange: True Colors* se construye una idea de que la salud mental es un trabajo interno (con uno mismo) que se puede lograr a través de un otro que brinde la terapia adecuada para esto. Sin embargo, aquí también se establece una crítica al paradigma salud/enfermedad. Entonces, se encuentra la representación social de que la salud mental es, por un lado, un trabajo constante con uno mismo y, por el otro, que la ayuda de alguien más es necesaria para lograr ese bienestar.

Contrariamente, se muestra la insalubridad mental en relación a la ausencia de acompañamiento de un otro. Esto se demuestra a través de personajes que se sienten solos con sus situaciones personales las cuales no le confían a nadie, eso les genera un malestar, reforzando la idea de que para tener una mente saludable, es necesario contar con un agente externo y que al no tenerlo, se refuerza el estadio de insalubridad.

- Eje interno:

Este es relativo al trabajo con uno mismo, con el entendimiento y regulación de las emociones. En este videojuego el trabajo interno se refleja a través del arte. Esto se ve en varios personajes pero puntualizando en la protagonista y su conexión con la música; ella encuentra una manera de expresar sus sentimientos y hacer un trabajo de introspección preguntándose cómo se siente a través del arte. Esta pregunta introspectiva sobre sus sentimientos, qué los desencadenan y el fragmento de canción que escribe para responder y expresar lo que siente, aparece en el juego como un ejercicio que lleva al mantenimiento de la salud mental. También, aparece la idea de voluntad de cambio y disciplina para lograrlo, esto se ve en la protagonista que quiere enfrentar su miedo a utilizar su poder y lo hace en pos de ayudar a los demás.

Aparece representada la salud e insalubridad mental vinculada a las emociones. Lo que se muestra como saludable es el control de las mismas a través de herramientas de gestión o el arte, y contrariamente, muestra la insalubridad mental a través del descontrol emocional. Esto también se percibe en el bucle de

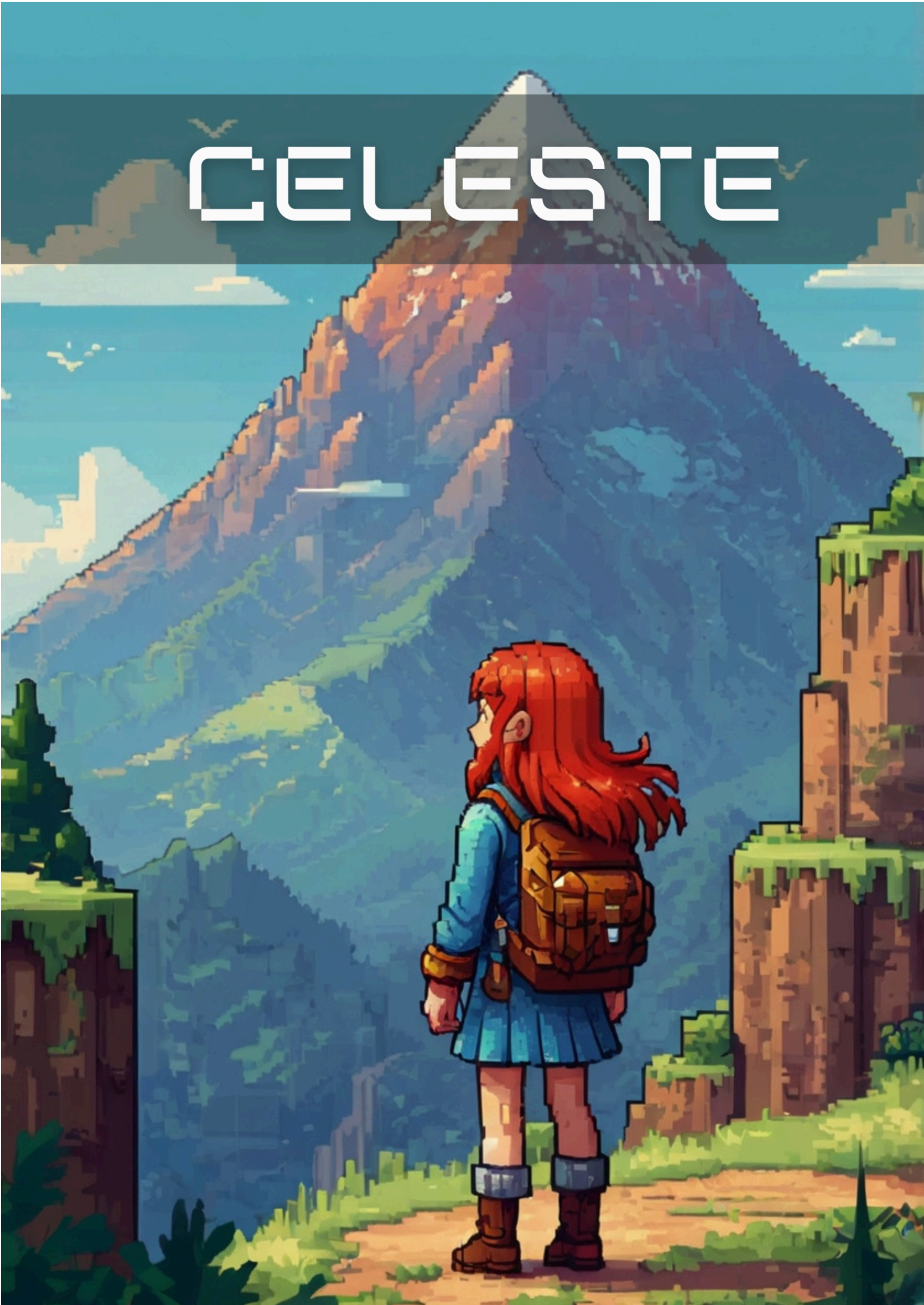
pensamientos de culpa y castigo que tienen los personajes respecto de acciones que han cometido y no pueden perdonarse o no cuentan con las herramientas para gestionar dicha culpa, como en el caso de Ryan e Ethan.

- *Eje interpersonal:*

Es entendido como la salud social, es decir, a la relación que se tenga con las personas del entorno en donde cada uno habita y desenvuelve su vida. El enfoque del videojuego es de índole social, esto refiere a que la representación de la salud mental está asociada a la vinculación con el entorno de la protagonista. Partiendo de la noción de que la identidad se estructura en relación al otro, como un proceso construido por prácticas con significado cultural, ideológico y social (Aguado y Portal, 1991) es que el videojuego toma este sentido de la construcción de identidad y lo refleja también en la concepción de la salud mental. Esto se ve en el personaje de Alex quien entiende su poder en tanto lo utiliza para ayudar a otros. Además, de que las relaciones interpersonales que establece son necesarias para que ella se siente comprendida, validada y no extraña o diferente, lo que mejora su percepción sobre sí misma e influye en su salud mental.

En resumen, en *Life is Strange: True colors* aparecen representaciones sociales respecto de la salud mental, principalmente vinculado a las emociones y su control, ya que mediante las mismas es que Alex entiende a los demás y, por consiguiente, comprende y acepta su poder de empatía. Se pone de manifiesto que la vinculación interpersonal es importante para la salud mental, siendo mencionada la validación del otro y el apoyo como ejes que contribuyen al bienestar de la mente. Por otra parte, se muestra el descontrol de las emociones en los demás y en ella misma como representaciones de la insalubridad mental, afectando a la percepción de sí misma y de los demás sobre ella. También, se menciona que existen determinantes sociales que influyen en la salud o insalubridad de la mente, siendo en el caso de Alex el ambiente familiar. Sin embargo, en varias ocasiones se muestra una transición entre un estado poco saludable a uno saludable dando a entender que se puede mejorar y que, en este videojuego, se presenta esa transición a través del vínculo interpersonal.

# CELESTE



# Celeste

## Resumen

*Celeste* (Maddy Makes Games, 2018), es un juego de plataformas protagonizado por Madeline, quien se propone escalar la montaña Celeste y reconstruir su misterio. El juego está clasificado como *ESRB +10*<sup>33</sup>, contiene tipo de violencia de caricatura y un porcentaje menor de lenguaje inapropiado.

## Texto Videolúdico como juego

### Nivel Macroestructural

En este nivel se analizará la historia y la trama. La narrativa de este videojuego se organiza secuencialmente a través de unidades compositivas (Pérez Latorre, 2010), esto significa que el juego se desarrolla linealmente. Los jugadores que encarnan a la protagonista solo pueden concluir un capítulo llegando al final del mapa de plataformas. Esta línea narrativa se centra en el camino de construcción de salud mental de la protagonista y su avance por la montaña Celeste. Se pasará a explicar la estructura narrativa por capítulo y la explicación de los nombres de cada uno.

- Ciudad Olvidada (Capítulo 1): El nombre del capítulo puede inferirse como ese lugar olvidado en la mente de Madeline, donde comienza a cuestionarse sus modos de vida y decide emprender su “ascenso” por la montaña.

---

<sup>33</sup> Las siglas ESRB corresponden al *Entertainment Software Rating Board*, el cual es un sistema de clasificación de contenido de videojuegos estadounidense que los ordena según su contenido de violencia física o verbal o contenido adulto.

**Inicio:**  
Dudas y miedos al comenzar el ascenso

**Nudo:**  
Comienzo del camino

**Desenlace:**  
Descanso y conmemoración

- Ruinas (Capítulo 2): El título refiere a esa insalubridad mental en donde está el peor enemigo de Madeline, su propia mente, que se manifiesta a través de una versión “malvada” de ella (se la nombrará como Badeline, un juego de palabras en inglés ya que *Bad* significa mala/o).

**Inicio:**  
Encuentro y persecución de Badeleine

**Nudo:**  
Badeleine la “come” y Madeline vuelve al inicio

**Desenlace:**  
Ascenso y conoce a Theo

- Celestial Resort (Capítulo 3): En este caso el nombre hace referencia al hotel en donde se desenvuelve el capítulo. Es una ironía con lo que Madeline se encuentra al llegar. La palabra celestial remite al cielo o algo perfecto, hecho que es contrario al desorden y descuido del hotel.

**Inicio:**  
Madeleine ayuda al Sr. Oshiro

**Nudo:**  
Sr. Oshiro se ofende y pelea con Madeleine

**Desenlace:**  
Madeleine escapa

- Risco dorado (Capítulo 4): El nombre hace referencia al escenario que se encuentra repleto de espacios sin piso fijo que dificulta el ascenso.

**Inicio:**  
Aumenta dificultad del ascenso

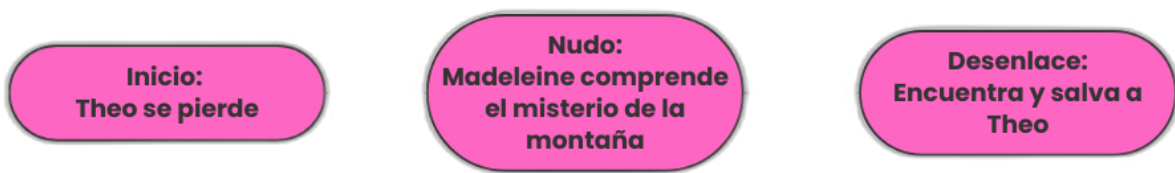
**Nudo:**  
Mejora la relación entre Theo y la protagonista

**Desenlace:**  
Ataque de ansiedad y Theo le enseña técnica de la pluma

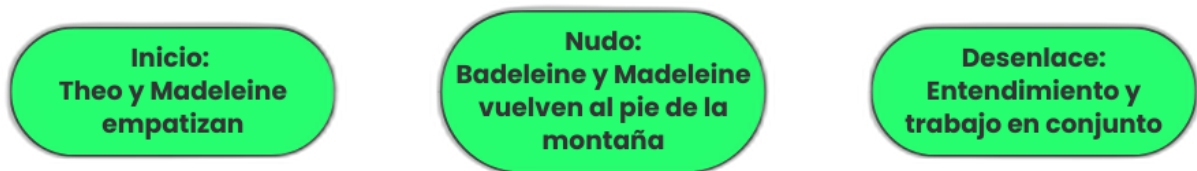
- Templo del espejo (Capítulo 5): remite al nombre del templo y a su característica principal. En el videojuego, los espejos son un recurso muy utilizado como metáfora del proceso de salud mental de Madeline,



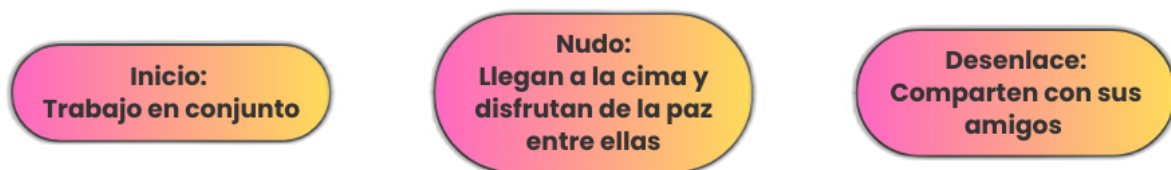
representado como aquel en el que ella debe verse a sí misma para aceptarse tal cuál es.



- Reflexión (Capítulo 6): La denominación del capítulo es debido no sólo al momento que comparten la protagonista y Theo, sino también hace referencia a la instancia en el camino de la salud mental de Madeline en donde se vuelve necesario realizar una reflexión sobre sus propias actitudes, pensamientos y hábitos.



- Núcleo (Capítulo 7): El título refiere al momento en que Madeline y Badeline se unen, es decir, la protagonista hace las paces con su mente, con su núcleo.



Es así que el proceso de salud mental se ve representado en la narrativa a través de los siguientes ejes:

- Decisión: es el primer paso en donde aparecen dudas, obstáculos y autosabotaje. Por ejemplo, en el primer capítulo el piso se desvanece dejando a Madeline sin más opción que avanzar hacia la montaña,

pero también hay diálogos internos de ella preguntándose si ese es el camino correcto.

- Reflejo: se refiere a ese momento en que uno se ve a sí mismo como un monstruo, que impide el logro de los objetivos y obstaculiza y daña. Como cuando Badeline se “come” a Madeline o aparece en forma de ataque de ansiedad.
- Otredad: demuestra cómo no todas las personas que están en la vida de uno ayudan al proceso de recuperar la salud mental. En este caso el Sr. Oshiro se enoja con Madeline porque ella no responde como él desearía que lo hiciera.
- Acompañamiento: la escucha, la empatía y la validación de otros se vuelve un elemento importante. Esto es representado en Theo, con quien Madeline comparte un momento de reflexión y de apoyo mutuo al contar sus experiencias y validar sus emociones.
- Reconocimiento: entender de dónde vienen los sentimientos, por qué aparecen y qué los desencadena, es un paso fundamental para poder trabajar en ellos. Este proceso se ve durante el paso de Madeline a través del Templo de Espejos, donde ella comprende que la montaña es un reflejo de su mente y que solo podrá superar los desafíos que se le presentan una vez que haga las paces con lo que habita en su cabeza.
- Trabajo: el proceso continúa con el trabajo con uno mismo. Madeline no solo reconoce las razones por las que Badeline aparece, sino también que trabajan en conjunto para lograr subir nuevamente la montaña. Esto representa una buena relación de la protagonista con su mente en donde el proceso tiene sus altibajos pero una vez que ella aprende las herramientas para regular sus emociones y adaptarse mejor a las situaciones, logra volver a subir la montaña.

Es así que la salud mental se ve representada a lo largo de la historia. En este caso, el tipo de narración se constituye de manera lineal. Las unidades compositivas del juego se organizan secuencialmente, por lo que tienen un orden fijo y rígido (Pérez Latorre, 2010). Esto permite construir el proceso de la protagonista, teniendo que pasar por los distintos niveles obligatoriamente y sin



poder elegir o modificar su aventura. Esta linealidad podría interpretarse como que ella debe atravesar ciertos momentos que constituyen altibajos en el proceso pero que finalizan en el entendimiento de sí misma.

El camino de Madeline se construye de manera lineal, en donde el juego no da la opción de rendirse o volver hacia atrás y es en ese sentido que la naturaleza procedural se expresa en el juego. La misma es entendida como el modo en que los argumentos se insertan en las reglas del juego y cómo son comunicadas por el mismo. Como mencionamos anteriormente, Bogost (2007) entiende a la retórica procesual como la “práctica de persuadir a través de los procesos en general y de los procesos de computación en particular” (p.3). Entonces, en este videojuego se propone la perseverancia como el factor que llevará a Madeline a su tan deseada cima, sin importar cuántas veces “muera”, o lo difícil que sean los niveles. Es por ello que participar del juego implica reintentar los escenarios una y otra vez. El mensaje puede interpretarse como seguir ascendiendo por la montaña (o en el camino de la salud mental) por más desafiante que se ponga el entorno y la propia mente.

Es así que mediante la script también se refuerza esta idea de afrontar los problemas pero desde otra perspectiva. Entendida como las sucesiones de eventos desencadenados sin intervención del jugador, los mismos acontecen cuando Madeline es atacada o se desarrollan diálogos. Por ejemplo, cuando Badeline se hace presente convirtiéndose en un monstruo o molestando al Sr. Oshiro el jugador no puede interactuar. Lo mismo ocurre con los diálogos, el jugador sólo puede adquirir una actitud pasiva dentro del juego. La script entonces es interpretada con un sentido de obligatoriedad e incertidumbre, ya que son aquellos momentos que acontecen sin que uno pueda evitarlos y en los que se debe esperar para poder actuar.

### Nivel Microestructural

Continuando con el texto videolúdico como juego, la microestructura está conformada por los personajes, el *gameplay* y las reglas. En este caso, la construcción de los personajes de Madeline y Theo son los más desarrollados, pero cada personaje que aparece contiene algún aspecto referido a la salud mental. Se

analizará a los personajes desde la caracterización, el carácter y las características de Vale (1993):

- Caracterización: Madeline es una chica de 21 años que decide subir la montaña Celeste para probarse a sí misma que puede mejorar su vida. Dentro de la montaña, una parte insegura de Madeline adopta una forma corpórea (Badeline) quién puede molestar o atacar a la protagonista.
  - Biografía: Madeline ha estado sufriendo de depresión y ansiedad lo que la han llevado a consumir alcohol de manera excesiva y pasar sus días enojada con usuarios en internet. Esto despierta en ella la necesidad de cambiar su vida. Sobre su familia y amistades solo se menciona su madre, con quien tiene buena relación pero no son tan unidas, no se menciona a un padre. Dentro de la montaña, Madeline y Badeline aprenden a llevarse bien, comprendiéndose mutuamente y logran trabajar en conjunto para afrontar los desafíos que presenta la montaña.
    - De su biografía se puede extraer la idea de que la protagonista ha querido cambiar su vida ya que del modo en que estaba viviendo no le hacía bien, perdiéndose a sí misma y deteriorando la relación con su entorno. Pero se la muestra muy determinada a no querer seguir viviendo así y por eso decide escalar.
- Carácter: su personalidad se basa en ser valiente y decidida, aunque también conflictiva consigo misma.
- Características: Madeline se muestra osada y tenaz al querer subir la montaña, pese a lo que su propia mente o personas ajenas le digan. Tiene ataques de ansiedad los cuales logra controlar a lo largo del camino.

Para un mejor entendimiento de los personajes secundarios se propone un cuadro de doble entrada para describir la representación de la salud mental en estos personajes:

Personajes secundarios	Representaciones de salud mental
------------------------	----------------------------------

Theo	Se lo presenta como un aventurero. Motivado por la historia de su abuelo, decide emprender su escalada por la montaña Celeste para encontrarse a sí mismo. Decidió renunciar a su empleo y escalar la montaña en búsqueda del sentido de su vida.
Sr. Oshiro	Es un alma en pena, se lo representa como un fantasma pero él no sabe que lo es. No se ha podido despegar del hotel que solía manejar debido a la culpa que siente por su inminente quiebre. Intenta controlar su miedo, pero éste lo controla a él, lo que hace que expulse una especie de miedo sólido que impide a Madeline seguir adelante. Hacia el final de la historia el Sr. Oshiro logra avanzar en su salud mental dejando el miedo atrás.

De los personajes secundarios se pueden extraer varias representaciones de lo saludable e insalubre. Los determinantes sociales de la salud (Lalonde, 1974) como el acceso a los servicios, el medio ambiente y condiciones de vida permiten, en el caso de Theo, que pueda renunciar a su empleo para buscar su camino. Se muestra como saludable el ascenso por la montaña y esa búsqueda personal. Contrariamente, lo insalubre se representa a través del descontrol del miedo del Sr. Oshiro, quien se culpabiliza por el hotel y no ha podido avanzar, quedándose estancado allí solo como un fantasma. Aparece, entonces, la idea de descontrol y soledad como influyentes en la insalubridad mental.

La representación y presencia de la salud mental en el camino de Madeline no podría entender sin analizarla en conjunto con el *gameplay* y reglas que pueden ser desglosadas en objetivos, movimientos, interacciones y experiencia de jugabilidad. El objetivo del juego es el de ayudar a Madeline a escalar la montaña Celeste y atravesar sus obstáculos. La salud mental aparece como elemento subyacente si se considera que la montaña es un reflejo de la mente de la protagonista y que la tan anhelada cima es una mente saludable. Por otra parte, los

movimientos están determinados mayormente por las habilidades que Madeline tiene y va adquiriendo a lo largo del juego:

- Escalado de superficie: se mantiene agarrada a paredes y se sostiene de ellas durante un corto tiempo.
- Manipulación de velocidad: puede incrementar su velocidad por unos segundos, esto le permite también saltar en el aire o impulsarse.
- Punto de guardado: si muere, volverá al punto de control más cercano.
- Vuelo limitado: puede volar utilizando la pluma, esferas rojas o bloques negros (enseñado por Theo).
- Vuelo conjunto: Madeline y Badeline pueden impulsarse por el aire por unos breves segundos en dirección vertical.

El vuelo limitado es enseñado por Theo durante un ataque de ansiedad de Madeline; una vez que domina la técnica una pluma aparecerá para que la protagonista la utilice para llegar de un punto a otro. Esto remite a la idea de que una vez que uno aprende a regular sus emociones, se vuelve capaz de afrontar las situaciones de otra manera. El otro vuelo es aprendido cuando llega a un acuerdo con Badeline, pudiendo perdonarse entre ambas y llegar a un mutuo entendimiento.

El último elemento del *gameplay* es la experiencia de jugabilidad que está determinada por las mecánicas y la narrativa, la cuál es lineal e incita al jugador a seguir adelante a pesar de los obstáculos. Dependiendo del mapa, hay espinas, cristales, enredaderas con pinchos o el miedo del Sr. Oshiro que impiden que Madeline avance; los obstáculos se vuelven más desafiantes conforme avanzan los capítulos. Esto va acorde a la metáfora de la montaña, ya que mientras más cerca de la cima se está, más cuesta seguir escalando. También resulta interesante destacar que las emociones y el proceso de altibajos se muestra también en la conformación de la montaña, debido a que el estar arriba (en la cima) es interpretado como alegría (en inglés *up*), y el estar abajo como triste (en inglés *down*). En este sentido, también se muestra una polarización entre el subir como salud y bajar como insalubridad. Por ejemplo, en el capítulo 2, cuando Madeline se encuentra con Badeline lo hace estando en lo más profundo del mapa, aludiendo a esta idea de no salud. Por contraposición, se muestra la idea de salud cuando ambas trabajan juntas y suben por la montaña.

Por otra parte, las reglas delimitan la experiencia de jugabilidad en la construcción del relato lúdico. *Celeste* forma parte del subgénero “*metroidvania*”<sup>34</sup>, ya que cuenta con una integración profunda entre historia y diseño de nivel, debiendo pasar varias veces por un mismo lugar para adquirir artículos especiales o localizar atajos secretos. A su vez, responde a la mecánica principal de los juegos de plataformas en donde sólo se puede avanzar a prueba y error, teniendo que morir varias veces. Particularmente, enfatiza que la única manera de aprender es con un alto contador de muertes. Esto se puede inferir como que el único modo de transitar el proceso de salud mental es a través de la perseverancia y la paciencia, intentando sin importar cuántas veces se falle.

### **Eje del Texto videolúdico como universo narrativo**

En este eje se analizarán la conformación de escenarios, textos y musicalización en los cuales también se puede apreciar su influencia para la construcción de la salud mental.

#### *Escenarios*

El diseño estético de *Celeste* varía entre un estilo vectorial en la finalización de los capítulos, un estilo 3D en la interfaz del juego donde aparece el recorrido de Madeline y *pixel art* durante los niveles.

---

<sup>34</sup> *Metroidvania* es un término utilizado para referirse al estilo del juego de Metroid y Castlevania subgénero de juegos de plataforma en los cuales se fomenta la exploración, experimentación e inmersión en la historia.



# Superación del capítulo

Finalización del capítulo 5, imagen vectorial



Inicio del juego, imagen en 3D



Introducción del juego, estilo *pixel art*.

Por un lado, las figuras vectoriales en 2D se utilizan en la finalización de los capítulos como una imagen inmóvil donde se ve una mayor definición del ambiente y de la expresión de los personajes, usado también cuando aparecen los íconos de diálogo. Por otra parte, el *pixel art* está presente durante los niveles, donde el foco está puesto en la dinamicidad de los movimientos para superar obstáculos. Finalmente, las imágenes 3D aparecen en la pantalla de inicio donde se puede ver progreso de los niveles, guardar partida, contador de muerte, entre otras. Los colores en todos esos escenarios son muy vibrantes, a excepción de cuando se usan para denotar alguna situación específica, por ejemplo, la aparición de Badeline.

A medida que la historia avanza, los escenarios van cambiando acompañando el proceso que transita la protagonista. En principio, ella emprende su misión de noche, donde se perciben estrellas y tonos oscuros en el cielo, esto se mantiene hasta el tercer capítulo. En las investigaciones sobre las configuraciones entre el cine y la noche, se determina que la misma “refleja la búsqueda de “la luz” en el sentido de que se convierte en escenario que guía” al protagonista en su búsqueda (Márquez Rosales, 2022, p. 16). Es así que la noche en este caso representa el viaje de Madeline en busca de su “luz”. En este primer escenario se conserva un cierto grado de realismo de la vida cotidiana, se ven semáforos, carteles y edificios, elementos que luego irán desapareciendo. Esto es porque

Madeline comienza su aventura en su mundo real pero a medida que escala por la montaña va a adentrándose en los confines de su mente.



En los capítulos dos y tres se ven entornos oscuros y cada vez más propios de la fantasía, con fuego verde, muros violetas y estrellas que caen. Las tonalidades que predominan son rojos y violetas, especialmente cuando aparece Badeline, esto es porque el violeta puede connotar la reflexión y el rojo la agresividad (García Cuesta, 2016). Esto es debido a que Badeline es la parte de Madeline que toma corporalidad en la montaña pero que canaliza su ansiedad y depresión. Entonces, sus colores podrían interpretarse como una invitación para que la protagonista reflexione sobre su vida y tome conciencia de los comportamientos autodestructivos que se presentan en la insalubridad mental, los cuales se salen de control y es por eso que Badeline aparece. En este sentido, cuando aparece el “reflejo” de la protagonista, el escenario se ve marcado por un *glitch* RGB visual, al igual que ocurre en *Life is Strange*.





Dentro de los escenarios fantásticos se puede explicitar el Templo de los Espejos, donde una gran cantidad de ojos siguen a Madeline y Theo en su aventura. En el arte, la figura de los ojos puede ser interpretada como “un prisma en el que nuestra luz interior se descompone, exterioriza y multiplica en singulares tonos expresivos” (Casanovas, 1972). En este caso, los ojos podrían adquirir una mirada acusadora, observando cada momento a la protagonista y su accionar. En ese capítulo, Madeline se da cuenta que la montaña está reflejando su mente y que todos los escenarios por los que pasan son parte de ella. Es aquí que la figura de

los ojos toma protagonismo, refiriéndose al acto de observarse a sí misma.

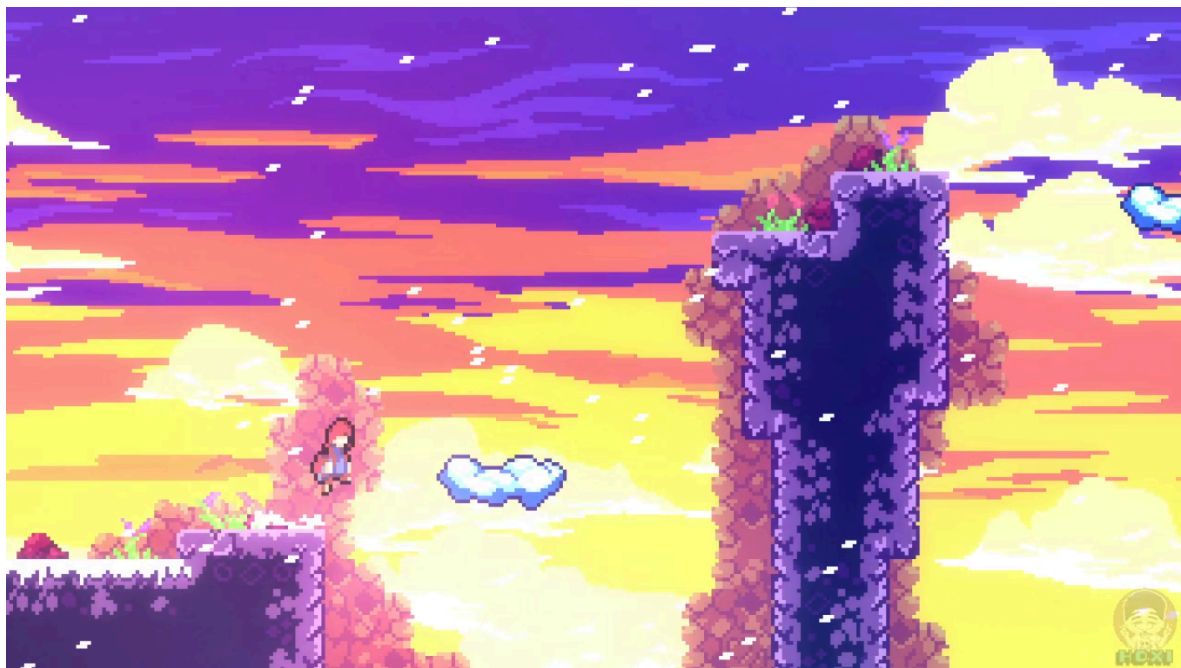
Otra de las metáforas más usadas en el juego es la de los espejos, allí Madeline descubre a Badeline y en otra oportunidad debe adentrarse en uno para poder rescatar a Theo. En el arte se puede interpretar el uso del espejo como metáfora del “lugar donde pueden hallarse la verdad y la mentira, pues en su interior se confunden la ilusión de la realidad y la percepción de lo irreal, poniendo a prueba los límites de la razón” (Venzon, 2019, p. 2). En este sentido, Madeline atraviesa la montaña pasando por escenarios cada vez más irreales y que la llevan a comprender que podrá superarlos una vez que haga las paces con su mente.

Cabe mencionar también un elemento que conforma un escenario en particular en el primer capítulo el cual es una referencia explícita a la insalubridad mental. El epígrafe del monumento dicta: “este recuerdo está dedicado a quienes perecieron en el ascenso”. Alude específicamente a todas las personas que no pudieron recuperar la salud de su mente. Su posición resulta clave ya que se encuentra en el inicio de la montaña, donde Madeline tiene dudas, miedos y a pesar de que no hayan obstáculos de dificultad más alta, para la protagonista es el paso más difícil de dar.

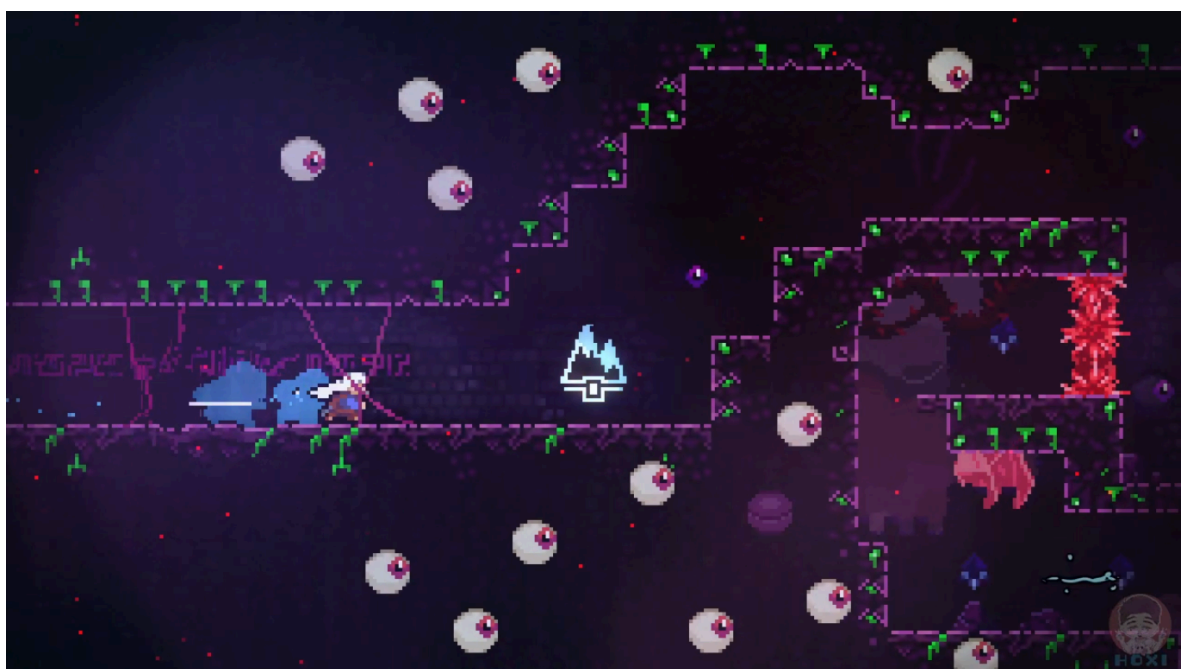


Continuando con el uso del color, la paleta cambia en el capítulo 4 incorporando colores amarillos, naranjas y rosados, pudiendo representar un amanecer, que a modo de metáfora puede ser entendido como el nuevo comienzo

del personaje. También el color amarillo transmite optimismo, en tanto el naranja y el rosado representan alegría (Terrón López, 2022). Sin embargo, la paleta de colores cambia en el siguiente nivel, dentro del templo de los espejo, ya que vuelven a aparecer los colores asociados a Badeline. Este cambio podría interpretarse como que el camino que transita Madeleine tiene sus avances y retrocesos pero que todo forma parte del proceso.



Ejemplo de tonos amarillos y rosas en el capítulo 4.



Ejemplo de tonos violetas y rojos en el capítulo 5, similar a los que se encuentran en los primeros capítulos

Este uso del color para acompañar el crecimiento personal de Madeline se puede apreciar en el cambio de la paleta de colores entre la primera y la segunda mitad del nivel 6. En principio hay una ambientación de noche, con tonos negros y violetas. En la segunda parte Madeline cae hasta el bosque que se encuentra al pie de la montaña allí se ven tonos brillantes de verde, que podría interpretarse como esperanza, renovación y libertad; amarillo optimismo y azul representaría paz (Terrón López, 2022). El cambio en la paleta puede ser concebido como la nueva visión de Madeline respecto de ella misma y de la montaña, ya que el uso de colores estaría ligado a un nueva manera de enfrentar los desafíos y su tenacidad para llegar hasta la cima de la montaña en conjunto con Badeline.



Finalmente, en la cima se ve un radiante sol saliendo entre las nubes, en representación de que la protagonista logró su cometido y su verdadero potencial sale a la luz; ya no vive hundida “en el fondo del océano” (dicho por la protagonista durante el capítulo 6).





### Textos

Continuando con otro de los ejes del texto videolúdico como universo narrativo, los textos, tienen una gran importancia ya que se da el espacio para que en varios momentos se desarrollen diálogos entre personajes, en estos se suele abordar la vida de los personajes y su salud mental.

En principio se construye una representación de la salud mental a través de:

- La validación de la otredad:

Al igual que en *Life is Strange: True Colors*, se aborda la legitimación y entendimiento del otro. En este caso, Theo y Madeline comparten un momento de reflexión en el capítulo 6 en donde cada uno comenta las motivaciones personales para escalar la montaña, validando las percepciones de cada quien y animándose mutuamente a continuar.

Conversación entre Theo y Madeline:

- M: “Hay algo en mi que no está bien”.
- T: “Eso es una razón muy válida para escalar la montaña”.

- M: “Badeline tiene mucho control sobre mí, lo odio”.
- T: “Quizás tu puedas aprender a controlarla a ella”

- Regulación emocional:

En este videojuego, Madeline transita por distintos escenarios de la montaña y en ellos va aprendiendo los desencadenantes que hacen que Badeline aparezca, es decir, el por qué su insalubridad mental toma forma corpórea y la atormenta. Hacia el final del juego, Madeline y Badeline tienen una conversación en la que se disculpan por las acciones que han tenido para con la otra hasta llegar a un acuerdo mutuo. En otras palabras, Madeline aprende de dónde venían sus ataques de ansiedad y logra controlarlos a través de distintas técnicas.

Conversación entre Madeline (M) y Badeline (B):

- B: “Lo siento. Te he estado limitando, necesito aprender a confiar en ti”
- M: “No es culpa tuya, yo he intentado deshacerme de ti, ojalá hubiera intentado comprenderte antes”.
- B: “Hemos malgastado tanto tiempo y energía”.

También se muestra la insalubridad mental a través de:

- Autosabotaje:

Este concepto puede ser entendido como esas acciones o pensamientos que limitan el accionar propio, a través de trabas autoimpuestas que impiden alcanzar los objetivos propuestos. El autosabotaje aparece en el videojuego a través de la figura de Badeline quien pelea con Madeline enviándola al bosque al principio de la montaña, es decir, la hace retroceder en todo su recorrido cuando le faltaba sólo un nivel para llegar a la cima. Es así que “el autosabotaje aparece cuando el éxito es inminente y no cuando el éxito es una meta todavía lejana” (Huapaya, 2005, p. 22).

- “Es hora de tirar la toalla y abandonar todo”.

- “Sé que no es tu punto fuerte, pero intenta ser razonable por una vez en tu vida. No tienen ni idea de en qué te estás metiendo. Tu no puedes con esto”.

- No regulación emocional

La desregulación emocional y su incontabilidad impide que se pueda responder de manera efectiva al entorno, llevando a que los sentimientos tomen control de la persona y de sus acciones. Esto se puede ver representado cuando aparece Badeline y obstaculiza el avance de la protagonista quien no puede controlar sus emociones ni la aparición de su “reflejo”.

- “La montaña no puede sacar nada que no esté ya dentro de ti”.
- “Si todo esto está en mi cabeza, ¿por qué me resulta tan hostil?”.
- “La montaña me ha dado este cuerpo (Badeline), pero yo no soy el único ente retorcido que vive en esa cabecita tuya tan confusa. Mirate al espejo, todo esto es tuyo, este templo solo magnifica el poder de la montaña. Tú controlas todo esto, no yo”.
- “Se me da bien mantener las apariencias, pero la verdad que apenas puedo funcionar”.
- “La depresión es como si estuvieras al fondo del océano. Mire donde mire, no veo nada. Siento claustrofobia, y al mismo tiempo me siento expuesta”.

#### Conversación entre Madeline (M) y Badeline (B)

- M: “Si tu eres parte de mi, ¿por qué quieres hacerme daño?”
- B: “Pobre Madeline, siempre la víctima. Me dedico a ser tu niñera y encima me odias por ello”.
- M: “No necesito tu ayuda, lo haré sola.”

### Banda sonora

La música y efectos de sonido también contribuyen a reforzar el sentido de la salud mental, la misma tiene una gran presencia en el juego ya que se utiliza para connotar diferentes estados de ánimo que acompañan la narrativa. La composición musical del juego es de carácter original, es decir, que fue creada específicamente para el juego, su creadora es Lena Raine quien utilizó como principales instrumentos el piano y el sintetizador. El uso de la música, al igual que en *Life is Strange*, es “empático” ya que su función es reforzar un sentimiento concreto expresado en una escena. En este caso, la música acompaña o ayuda a plasmar los sentimientos o las sensaciones que Madeline está viviendo, como huir de Badeline o relajarse junto a Theo (Xalabarder, 2006).

Para representar a Madeline se utiliza el recurso *Leitmotiv*, entendido como el sonido recurrente y destacado en una composición musical (Diez Puertas, 2007). Es así que un fragmento musical está vinculado directamente a Madeline, el cuál va representando su proceso a lo largo de los capítulos, modificándose dependiendo de sus emociones. La misma se utiliza en la introducción del juego, de manera incompleta creando la sensación de duda, como una música que no termina de formarse. Más adelante, cuando aparece Badeline se utiliza el *leitmotiv* de la protagonista pero este suena más grave y lento, dando a entender que se trata de la misma persona pero con un eco sombrío.

En general, la música está compuesta por una melodía constante que por momentos suena más rápida o lenta, grave o aguda, según lo que esté ocurriendo en el nivel. Pero en general hay cuatro compases que se interpretan en un tono más agudo. Esto, indica que “un tono agudo [está] asociado con felicidad, gracia, serenidad, actividad [...]. Un tono grave se relaciona con tristeza “ (Palacios Molina, 2010). Es por eso, que se puede inferir el uso de tonos agudos como que a pesar del camino difícil o de altibajos que transite Madeline, ella tiende a subir. Esto también se ve reflejado en la disposición de los niveles, los cuales tienden a ser ascendentes aunque ella suba y baje.



Por otro lado, los efectos de sonido acompañan la composición de las escenas que se tornan más fantasiosas. La introducción del juego ofrece una escena sonora de un auto estacionando, una persona que baja y cierra la puerta. Esto se condice con la construcción de escenarios, visualmente es más realista al principio y luego se va tornando más fantasiosa. Esto es porque los efectos de sonido tienen un uso comunicacional que complementa la fidelidad de la imagen (Guarinos Ruiz, 2020). Los efectos de sonido se utilizan para proporcionar retroalimentación de lo que está realizando el personaje, es decir, cuando Madeline interactúa con los objetos que la llevan de un punto a otro, cuando reúne frutillas (items que están desperdigados por el mapa, no son obligatorios pero se le da la opción de recogerlas), cuando salta, corre, entre otros. También se presenta para simular el sonido de ciertos materiales u objetos para agregar mayor realismo e inmersión.

Entonces, la salud mental también se ve representada a través de la música ya que la misma acompaña todo el proceso de Madeline, modificándose en su tempo y ritmo. Refuerza las representaciones de lo saludable con ritmo acelerado y tonos agudos cuando la protagonista asciende o llega a un acuerdo con Badeline, con clara referencia al progreso en el camino de la salud mental. En tanto utiliza tonos graves con melodía rápida cuando Madeline escapa de su reflejo, dando una sensación de peligro, lo que conlleva a una representación de la insalubridad mental.

## **Conclusiones Preliminares**

En resumen, en este videojuego se representa la salud mental como el camino que la protagonista emprende por la montaña Celeste. También aparece la figura de la insalubridad mental canalizado en el personaje Badeline. Las representaciones sobre lo saludable o insalubre pueden sintetizarse en de tres ejes.

- Eje externo:

La protagonista decide emprender el camino para mejorar su vida acudiendo a la montaña Celeste, este agente externo que le ayuda a sacar a Badeline de su interior para poder comunicarse con ella y comenzar así su trabajo interno. Sin la

montaña, Madeline no habría podido emprender su viaje de recuperación, por lo que se toma como representación de salud mental a Celeste o a este agente externo como necesario para el proceso.

Por el contrario, la insalubridad desde este eje aparece representada en el momento anterior a que Madeline acudiera a aquel lugar, ya que ella se sentía sola y sin apoyo, lo que la dejaba a sí misma desesperanzada y sin ver posibilidades de mejorar. Por otra parte, el acceso al sistema de salud, las condiciones culturales, sociales, políticas de una persona y el ámbito donde se desenvuelva pueden contribuir a la insalubridad mental.

- *Eje interno:*

Este es el enfoque del videojuego, debido a que muestra el crecimiento de Madeline cuando ella hace las paces con Badeline. Se muestra a la salud mental desde el trabajo consciente con uno mismo, desde la disciplina, perseverancia y la armonía entre cuerpo y mente (reflejado en Madeline y su reflejo). Teniendo como ejes el control de uno y de sus emociones, y el aprendizaje de herramientas de autorregulación como la pluma o un alto contador de muertes.

En este caso, la insalubridad mental aparece de manera explícita a través de Badeline que obstaculiza el ascenso de la protagonista. Esto es representado como el descontrol o desregulación de uno mismo, Badeline es esa parte que Madeline no puede controlar de sí misma y que limita su progreso. También, aparece dentro de este eje el autosabotaje de la protagonista, ya que en el anteúltimo nivel cae al principio de la montaña, debido a que su reflejo aparece y sabotea todo su esfuerzo por el miedo a lograr sus objetivos.

- *Eje interpersonal:*

Aparece nuevamente el vínculo con el otro como un eje central en la construcción de la salud mental. En este caso Theo fue esencial en el camino de la protagonista ya que le enseñó la técnica de la pluma la cual utiliza a lo largo de su recorrido para ascender más rápido (de acuerdo a las mecánicas del juego).

En el pasado de Madeline se ve brevemente que se ha rodeado de personas que no validaron su sentir y eso la hizo sentir mal consigo misma. Es por ello que se halla la representación de la insalubridad mental como el sentimiento de soledad estando en relación con otros. Esa mirada que el otro tiene sobre uno, modifica la

percepción de uno mismo, ya que en sociedad las personas van estableciendo una relación intersubjetiva construyendo su identidad individual y social (Chaves Salas, 2006).

Resumiendo, en *Celeste* aparecen representaciones de la salud mental a través de un enfoque interno el cual está expresado en el trabajo que hace la protagonista durante todo el juego para entender a su reflejo y poder llegar a una armonía entre el cuerpo y la mente. Se representa al trabajo interno y la regulación emocional a través de técnicas como elementos de la salud de la mente. Lo mismo ocurre con el acompañamiento, validación y enseñanza de personas hacia la protagonista, se muestra a las relaciones interpersonales como necesarias para mantener la mente sana. Además, el ejercicio o actividad física como lo es escalar al aire libre se propone como una manera de preservar la salud de la mente (Melgosa, 2017). Por el contrario, la insalubridad aparece en el no control de las emociones de uno, de la obstaculización o autosabotaje como elementos que conllevan a un malestar mental. Además, la soledad o invalidación de un otro también se muestra como insalubre. Empero se muestra que no solo existe una transición entre la insalubridad a la salud mental, sino que el videojuego lo expresa como un proceso continuo, con desafíos y altibajos. Este camino o recorrido es ascendente y finaliza en la cima de la montaña, representando que se puede lograr ese estadio.

## Conclusiones

Para comenzar con este apartado, es necesario recapitular los objetivos de la presente tesis. Se propuso conocer cómo los videojuegos denominados como prosociales retratan la salud mental, focalizando puntualmente en la construcción estética-narrativa, en la estrategia argumentativa y la intervención de la experiencia de jugabilidad en el relato lúdico. Teniendo estos ejes como punto de partida, se realiza una comparación entre *Life is Strange: True Colors* y *Celeste*.

El concepto de salud mental está presente desde los prólogos de cada juego. En *True Colors* se lo aborda desde el agente externo (la terapeuta de Alex) que hace reflexionar a la protagonista sobre si realmente está preparada para vivir con su hermano y enfrentar una nueva vida. Por su parte, en *Celeste*, Madeline se habla a sí misma (enfoque interno), intentando calmarse y preguntándose por qué tiene tantos nervios de subir a la montaña si es lo que ella realmente quiere. Desde el principio se observa el enfoque que cada juego tiene; *True Colors* está abocado a la construcción de salud mental desde el vínculo con un otro y, *Celeste* trata esta temática a partir del trabajo interno.

Retomando los tres ejes que se expusieron en las conclusiones preliminares, es decir, esta relación entre lo externo, interno e interpersonal que constituyen al concepto de salud mental (Tobón, 2005), se puede dar cuenta de su interrelación en los videojuegos analizados. Por su lado, en *True Colors* dicha vinculación se expresa de manera más implícita, debido a que la mirada interior está condicionada por un otro. Alex no puede entender sus poderes si no es a través de la ayuda hacia los demás, no puede ayudarse a sí misma. Y si bien se hace énfasis en la participación de un profesional, la protagonista también establece una crítica al paradigma de salud/enfermedad. Es así que se centra más en el eje interpersonal donde los poderes de Alex son comprendidos por ella misma al utilizarlos con un otro. Entonces las representaciones sobre salud mental que se hallan en este

videojuego se enfocan en los vínculos sociales y la toma de conciencia de que los actos de uno tienen consecuencias tanto para sí mismo como para los demás. Siguiendo con *Celeste*, esta relación entre los tres ejes que conforman la salud mental se encuentra de manera más explícita. Es así que Madeline trabaja en sí misma pero necesita de la montaña para exteriorizar lo que habita en su mente y así mejorar. A su vez, el acompañamiento de Theo resulta de vital importancia para que la protagonista pudiera continuar su ascenso ya que además de enseñarle técnicas que ayudaron a Madeline a autorregularse, también validó sus sentimientos, lo que mejoró la percepción de sí misma.

De los videojuegos se encuentra la idea de que la salud mental es representada a través del control de uno mismo y de las emociones, ya sea abordándolo desde un otro o desde el trabajo interno. También se muestra la voluntad de cambio en cada caso como factor que contribuye a la salud de la mente, ya que ambas protagonistas se embarcan en una nueva aventura por ese deseo de querer mejorar sus vidas. Y, en el orden de la salud social, se explicita que la vida en sociedad es determinante para mantener el bienestar de la mente. En ambos casos se muestran personas del pasado de las protagonistas que las invalidaban y el cambio en la percepción propia de ellas cuando se vinculan con personas que empatizan con cada protagonista. Es así, que la insalubridad es representada a través de la soledad, de la no vinculación con un otro (o una vinculación no saludable) y del descontrol de uno mismo. Esta última es la más fuerte ya que se demuestra mediante la aparición de Badeline y del no control de los poderes de Alex. Sin embargo, en base también a la jugabilidad y la naturaleza procedural es que se da a la idea de que la insalubridad es un estadio pero que no es permanente y puede ser cambiado a través de herramientas, técnicas, entre otros elementos.

En cuanto a lo estético se encuentran similitudes entre ambos videojuegos. Utilizan paletas de colores similares para reflejar o connotar ciertos sentidos

asociados culturalmente con una emoción específica, como por ejemplo el amarillo para referirse a un estado de felicidad o alegría. También se utilizan escenarios con tonalidad más oscuras y con poca iluminación para significar momentos de tensión que viven los personajes, en tanto más iluminados y con tonos más claros para momentos distendidos o alegres. Otro de los recursos que ambos juegos proponen para significar, en este caso, la insalubridad mental, es el *glitch*; el cual se ve cuando están presentes en la escena emociones como el miedo, la tristeza o la ira, o en la aparición de Badeline.

Por otra parte y como diferencia entre ambos videojuegos, es que *True Colors* propone la salubridad a través del arte, esto se ve tanto en la protagonista y su vinculación con la música como desde el personaje de Charlotte con el arte plástico. En *Celeste* se expresa lo salubre en relación a la vida en naturaleza o el deporte, donde Madeline y Theo escalan la montaña pasando durante varios días a la intemperie, tomando esos momentos para relajarse y conversar. Asimismo, otra diferencia entre ambos videojuegos tiene que ver con que en *True Colors*, a raíz de este enfoque social, se puede tomar contacto directo con las historias de los demás, pudiendo visualizar la parte interna de las emociones de los personajes. En tanto en *Celeste*, sucede al contrario, las emociones son exteriorizadas a través de Badeline o el miedo del Sr. Oshiro pero no se tiene contacto con la historia de los demás, no se sabe cómo fue el ascenso de Theo o si llegó a la cima. Esto es debido a los diferentes enfoques que tienen los videojuegos y al modo en que representan la salud mental.

Otra diferencia que se encuentra entre ambos videojuegos tiene que ver con la dificultad en la jugabilidad. En *True Colors* los obstáculos aparecen como desafíos narrativos que posicionan al jugador a elegir entre decisiones que responden al orden ético. Las mecánicas del videojuego proponen varios caminos posibles que intentan demostrar la importancia de los vínculos en la vida y en la salud de Alex. La

naturaleza procedural persuade al jugador a mejorar las relaciones interpersonales que representa como saludables, ya que la soledad se la muestra como contribuyente de la insalubridad mental. Contrariamente, en *Celeste*, se presenta una mayor capacidad de quien juega para intervenir en sortear obstáculos relacionados con la coordinación. La naturaleza procedural de este videojuego está en la perseverancia que se le pide a quien juega a no rendirse ante la dificultad creciente que presentan los niveles donde se muere más de una vez. Esta insistencia por concluir cada capítulo es tomada como una actitud salubre.

Finalmente, resulta interesante plantear cómo los videojuegos prosociales van más allá del entretenimiento, utilizando mecánicas y estéticas que profundizan la narrativa en función del eje de salud mental. El modo en que se aborda en ambos videojuegos, permiten la identificación desde distintas subjetividades y realidades con los caminos de cada protagonista. Los videojuegos, al formar parte de la vida cotidiana, son utilizados constantemente por distintos públicos, pero más específicamente por las juventudes. Entonces se da un cruce entre los usuarios del videojuego y la temática de la salud mental, que tienen trascendencia en la actualidad, y que puede ser indagado desde distintas aristas. Recuperando las áreas de investigación en la Teoría del Videojuego resulta significativo indagar acerca de la recepción y los usos posibles, algunas de las preguntas que se abren son:

-¿Qué tipos de entrenamiento proponen estos juegos? ¿Por qué son rentables para que las Industrias Culturales los desarrollen?

-¿En qué sentido el uso de los videojuegos sobre la salud mental están modificando las relaciones sociales y la cultura de nuestro tiempo?

-¿Se pueden producir bienes culturales de manera industrial orientados a mejorar la salud mental?

-¿Cómo interviene el mercado en las posibilidades de configuración subjetiva?

Esta tesis aporta conocimiento respecto a cómo los videojuegos prosociales comunican sentidos y cómo los mismos orientan al jugador sobre una mirada o enfoque determinado sobre la salud mental. La misma se representa como procesos posibles que dan a entender que cada camino es subjetivo y que es posible avanzar en ese aspecto y mejorar la calidad de vida de las personas. Es a partir de estos hallazgos que surgen las preguntas formuladas precedentemente, es decir, interrogantes que invitan a desarrollar nuevas líneas de investigación que amplían los objetivos propuestos en este trabajo, ya sea desde estudios de recepción de videojuegos, análisis de la industria y/o de estudios culturales sobre esta tecnología en relación con la salud mental.



## Bibliografía

- Aarseth, E. (1997). *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature* [Cibertexto: Perspectivas sobre la literatura ergódica]. The Johns Hopkins University Press. Baltimore, Maryland.
- Aguado, J. y Portal, M. (1991). Tiempo, espacio e identidad social. *Alteridades*, Vol. 1, (Nº2). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México.
- Angenot, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Editorial Siglo XXI. Buenos Aires.
- Bajtín, M. (1982). El problema de los géneros discursivos. Revista *Estética de la creación verbal*. Editorial Siglo XXI, pp. 248-293. México.
- Barthes, R. (1986). Retórica de la imagen. Lo obvio y lo obtuso. *Paidós*. Barcelona.
- Barthes, R. (1993). La aventura semiológica. *Paidós*. Barcelona.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games* [Juegos persuasivos]. MIT Press. Cambridge.
- Caillois, R. (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona.
- Carrasco Polaino, R. (2006). Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 4, (Nº1). Madrid, España
- Casanovas, J. (1972). La representación de los ojos en el arte. Revista *Estudios Históricos Informativos de la medicina*. <https://www.fu1838.org/pdf/18-2.pdf>
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. *Paidós*, Comunicación (Nº53).
- Del Caño, A. (1999). *Los géneros orales informativos*. En S. Alcoba (Comp.), *La oralización*. Barcelona, España.
- Díez Puertas, E. (2007). El trascendentalismo en el cine de Douglas Sirk. Revista *Asociación Española de Semiótica*, Vol. 16.
- Durkin, K. y Barber B. (2002). *Not so doomed: computer game play and positive adolescent development* [No tan condenados: los videojuegos y el desarrollo positivo de los adolescentes]. Revista *Psicología del desarrollo aplicada* (Nº23).

- Egenfeldt-Nielson, S., J. Heide Smith y S. Pajares Tosca (2008). *Understanding videogames* [Entendiendo Videojuegos]. Londres.
- Escamilla, H. (20 de enero 2020). *El imaginario de la psicopatía en los videojuegos: asesinos violentos y criminales carismáticos*. <https://www.eluniandino.com/post/el-imaginario-de-la-psicopat%C3%ADa-en-los-videojuegos-asesinos-violentos-y-criminales-carism%C3%A1ticos>
- Feld, C. y Stites Mor, J. (2009) El pasado que miramos. Memoria e imagen ante la historia reciente. *Paidós*, Buenos Aires.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design* [Juego crítico: Diseño de juego radical]. MIT Press, Massachusetts.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate* [Los videojuegos de los oprimidos: los videojuegos como medio para el pensamiento crítico y el debate] Institute of Technology, Georgia.
- Gallego, F., Molina, R., Llorens, F., (2016). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Universidad de Alicante.
- Galloway, A. (2006) *Gaming: Essays on algorithmic culture* [Juegos: ensayos sobre la cultura algorítmica]. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- García Cuesta, J. (2016). Estereotipos y símbolos visuales en los videojuegos: ¿entiendes todo lo que ves cuando juegas?. Revista *De la idea a la pantalla: Compendio de investigaciones sobre videojuegos serios*.
- García Martínez, A. (2021). *Juegos críticos. Los juegos como medio de expresión en el arte*. [Tesis de doctorado, Universitat de Barcelona]. Repositorio institucional Universitat de Barcelona.
- García, P. (21 de abril de 2021). *La salud mental será un tema muy importante en Life is Strange: True Colors*. Eurogamer. <https://www.eurogamer.es/life-is-strange-true-colors-y-la-salud-mental-articulo>
- Gentile, D., Paul, J., Linder J. y D.A. Walsh D (2004). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance* [Los efectos de los hábitos de los videojuegos violentos sobre la hostilidad, las

conductas agresivas y el rendimiento escolar de los adolescentes]. Revista *Diario de adolescencia* (Nº2).

-Gómez Cañizares, R. (2016). *El color en la Psicología*. [Tesis de Fin de Grado, Universidad de Jaén]. Repositorio UJAEN.

-Gómez García, S. y Navarro Sierra, N. (2013). Videojuegos e Información. Una aproximación a los newsgames españoles como nueva óptica informativa. *ICONO* 14, Vol 11, (Nº2). España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556576003.pdf>

-Gómez Ratín, F. (2010). *El término “discurso” en el texto cinematográfico: necesidad de una delimitación no excluyente*. Congreso Internacional Análisis del discurso: lengua, cultura, valores. Universidad de Navarra, España.

-Guarinos Ruiz, G. (2020). Narración y sonido en los videojuegos de mundo abierto. [Tesis de Fin de Grado, Universitas Miguel Hernández]. Repositorio Redalyc.

-Holmes, T. (2003). *Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre [¿Los clásicos de los juegos arcade generan arte? Tendencias actuales en el género de los juegos de arte]*. Revista *Digital arts and culture conference*, pp. 46–52. RMIT University.

-Huapaya, L. (2005). El tema del fracaso autoinducido en las obras de Dostoievski, consecuencias psicoterapéuticas. Revista *Neuro-Psiquiatría*, Vol. 68, (Nº1). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Perú.

-Huizinga, J. (2012 [1938]) *Homo ludens*. Madrid, Alianza.

-Kirkpatrick, G. (2011) *Aesthetic theory and the videogame* [Teoría estética y el videojuego]. Manchester, Manchester University Press.

-Lalonde, M. (1974). *A New Perspective on the Health of Canadians* [Una nueva perspectiva sobre la salud de los canadienses]. Canadá.

-López, A. (1 de Marzo de 2023). *Celeste es un buen juego*. Nadie al mando. <https://nadiealmando.com/celeste-es-un-buen-juego/>

-López, W., Durán, C. y Marín, C. (2016). Relación entre el perdón, la reconciliación y la salud mental de las víctimas de la violencia socio-política. Revista *victimología*. [www.revistadevictimologia.com](http://www.revistadevictimologia.com)

- Márquez Rosales, G. (2022). *Narrativas Interseccionales sobre la Noche en el Nuevo Cine Latinoamericano: Una propuesta desde los Estudios Culturales*. [Tesis de Magíster, Universitat Autònoma de Barcelona]. Recuperado de Dialnet.
- Martínez-Cano, F, Cifuentes-Albeza, R, Ivars Nicolás B. (2019). Videojuegos prosociales, como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción. *Revista Latina de Comunicación Social* (N°74), p. 1470-1487.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World* [La realidad está rota: por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo]. Penguin Books. New York.
- Molina Ahumada, P. (2017). Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. *LUTHOR* (N° 32), p. 6. Argentina.
- Montero Navarro, A. (2017). *Algunas representaciones de la locura en videojuegos*. *HUM 36 Papeles de cultura contemporánea* (N°20). Universidad de Granada.
- Moreno Cantano, A. y Venegas Ramos, A. (2020). *El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea*. *Castellano-Manchega de Ciencias Sociales* (N°2). España.
- Moscovici, S. (1979 [1961]). El psicoanálisis, su imagen y su público. *Huemul*. Buenos Aires.
- Moscovici, S. (2003 [1988]). Notas hacia una descripción de la representación social. *Revista Internacional de Psicología Social*, Vol. 1, (N°2). Originalmente publicado en 1988, "Notes towards a description of social representations", en *European Journal of Social Psychology*, vol. 18, pp. 211–250.
- Mudara Garrido, S. (2020). *Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla]. Depósito de investigación Universidad de Sevilla.
- Muñoz Benitez, E. (2018). *Aplicación de los videojuegos a la salud mental*. [Trabajo Fin de Grado en Diseño Integral y Gestión de Imagen, Universidad Rey Juan Carlos]. BURJC Digital. <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/17308>
- Murekian, N. (2007). *Salud mental y representaciones sociales: estructuras, procesos y contextos*. [Tesis de doctorado, Universidad de Buenos Aires]. Repositorio Universidad de Buenos Aires.

- Murray, J. (1999): Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. *Paidós*. España.
- Oszlak, O. O'Donnell, G. (1984). *Estado y políticas estatales en América Latina: hacia una estrategia de investigación*. Flores (Comp.), Administración pública. Perspectivas críticas. Buenos Aires, ICAP.
- Palacios Molina, J. (2010). *Prototipo de aplicación que genera imágenes estéticas audiovisuales en un espacio de inmersión*. [Tesis de fin de grado, Universidad Militar Nueva Granada]. Colombia.
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del Videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis de doctorado. Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra]
- Pérez Ortega, J. (2021). *El videojuego como medio y lenguaje narrativo-interactivo* [Monografía de Grado para obtener el título de Licenciado en Artes Visuales. Facultad de Bellas Artes, Universidad pedagógica nacional].
- Petracci, M. y Rodríguez Zoya, P. G. (2018). La comunicación en el proceso de las políticas públicas. *Teseo*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Petracci, M. y S. Waisbord (2011). Comunicación y salud en la Argentina. *La Crujía*. Buenos Aires. ISBN 978-987-601-137-2. 472
- Raiter, A. (2011). Representaciones Sociales. <https://medicinaysociedad.files.wordpress.com/2011/06/raiter-representaciones-sociales.pdf>
- Ramos, N., Hernandez, S., Blanca, M. (2009). Efecto de un programa integrado de mindfulness e inteligencia emocional sobre las estrategias cognitivas de regulación emocional. *Revista Ansiedad y Estrés*, Vol. 15 (Nº2-3). Universidad de Málaga. España.
- Rebollo Catalán, Á; Hornillo Gómez, I; García Pérez, R. (2006). El estudio educativo de las emociones: una aproximación sociocultural. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 7, (Nº 2). Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

- Rodríguez Ferrándiz (2008). *La publicidad como industria cultural*. Pensar la Publicidad Vol II (Nº2), p. 19-36. Universidad de Alicante. ISSN: 1887-8598
- Rosales, A. (22 de julio de 2020). *Tipos de narrativas en los videojuegos*. Navigames.  
<https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004): *Rules of Play: game design fundamentals*. [Reglas de juego: fundamentos del diseño de juegos.] MIT Press. Cambridge, Londres.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, Vol. 17 (Nº 34). Educomunicación, p. 183-189. ISSN: 1134-3478 DOI:10.3916/C34-2010-03-18
- Segovia, F. (2017) *El sentido en juego : aproximación a una semiótica de los videojuegos*. [Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires]
- Serbia, J. (2007). Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa. *HOLOGRAMÁTICA*. Vol. 3, (Nº7), Vol. 3 p. 123 - 146. ISSN 1668-5024
- Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies* [Contra el proceduralismo Estudios de videojuegos]. Recuperado de [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games* [La ética de los videojuegos]. MIT Press. Cambridge, Londres.
- Soltero, G. (2013). Videojuegos y violencia. *Revista de artículo científico de la Universidad Autónoma Metropolitana*, p. 10-13.
- Terrón López, P. (2022). *El uso del color en la interfaz gráfica de los videojuegos*. [Trabajo fin de Máster en Diseño Gráfico Digital, Universal Internacional de La Rioja]. Repositorio Digital REUNIR.
- Tobar Fernández, M. (2020). *Videojuegos y activismo digital. Estudios de caso en minorías sociales*. [Tesis de grado de periodismo. Facultad de comunicación, Universidad de Sevilla]

- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. ECOE Ediciones. Bogotá, Colombia.
- Torres, C. (2015). Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. *Kepes*, 193–226. <https://doi.org/10.17151/kepes.2015.12.12.10>
- Uranga, W. (2007). *Mirar desde la comunicación*. Una manera de analizar las prácticas sociales. Buenos Aires.
- Upton, B. (2015) *The aesthetic of play* [La estética del juego]. MIT Press. Cambridge, Londres.
- Vale, E. (1993). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Gedisa. Barcelona, España.
- Vanegas, J. (2021). *Las Narrativas en los Videojuegos de Mundo Abierto*. [Maestría en Comunicación, Literatura y Educación. Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio institucional Universidad Distrital.
- Venzón, R. (2019). El espejo como metáfora de la alteridad y de la intersubjetividad en la obra de Carmen Martín Gaité. *Revista de Estudios Hispánicos Pasavento*, Vol. 7 (N°2).
- Zallo, R. (1988). *Economía de la comunicación y la cultura*. Akal. Madrid, España.
- Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y de la cultura. Políticas para la era digital*. Editorial Gedisa. España. ISBN: 978-84-9784-665-3.
- Wolf, M. (2001). *The medium of the videogame* [El medio del videojuego]. University of Texas Press, Austin, Texas.
- Xalabarder, C. (2006). *Música de cine. Una ilusión óptica: Método de análisis y creación de bandas sonoras*. Libros en red. [www.librosenred.com](http://www.librosenred.com)

## Material de videojuegos consultados

Activision. (2003). *Call of Duty*.

Anna Antrohy. (2012). *Dis4aya*.

Capcom. (2006). *Dead Rising*.

Deck Nine. (2021). *Life is strange: True Colors*.

Giant Sparrow. (2017). *What Remains of Edith Finch*.

Hexar. (2020). *Pandemium*.

LKA. (2016). *The Town of Light*.

Lucasfilm Games. (1990). *The Secret of Monkey Island*.

Maddy Makes Games. (2018). *Celeste*.

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Nintendo EAD. (1985). *Mario Bros*.

Nomada Studio (2018). *Gris*.

Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain*.

Rockstar (2010). *Red Dead Redemption*.

Rocksteady. (2011). *Batman: Arkham City*.

Ubisoft. (2012). *Far Cry 3*.

White Papers Games (2014). *Ether One*.

YAGER. (2009). *Specs Ops: The Line*.