



**El videojuego “The Begginers guide” una aproximación psicoanalítica al conflicto psíquico
en el caso de Davey Wreden**

David Morales Taborda

Trabajo de grado presentado para optar al título de Especialista en Psicopatología y Estructuras
Clínicas

Asesor

Juan José Martínez Torres, Doctor (PhD) en Investigación psicoanalítica

Universidad de Antioquia
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Especialización en Psicopatología y Estructuras Clínicas
Medellín, Antioquia, Colombia
2023

Cita

(Morales, 2023)

Referencia

Estilo APA 7 (2020)

Morales. (2023). *El videojuego “The Begginsers guide” una aproximación psicoanalítica al conflicto psíquico en el caso de Davey Wreden* [Trabajo de grado especialización]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.



Especialización en Psicopatología y Estructuras Clínicas, Cohorte VI.

Grupo de Investigación Psicología, Psicoanálisis y Conexiones (Psyconex).

Centro de Investigaciones Sociales y Humanas (CISH).



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano/director: Alba Nelly Gómez García

Jefe de departamento: Alberto Ferrer Botero

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
1 Planteamiento del problema	11
1.1 Contextualización	11
1.2 Antecedentes	14
2 Pregunta de investigación.....	18
3 Justificación.....	19
4 Objetivos	20
4.1 Objetivo general	20
4.2 Objetivos específicos.....	20
5 Marco teórico	21
6 Metodología	25
6.1 Estrategia de investigación.....	25
6.2 Muestreo.....	26
6.3 Procedimiento de recolección y análisis de información	26
6.4 Consideraciones éticas	27
6.5 Conflicto de interés	27
7. Desarrollo del trabajo	28
7.1 A propósito de conceptos psicoanalíticos	28
7.2 . Lectura intratextual y ludonarrativa del videojuego The Begginers Guide	35
7.2.1 Capitulo cero: introducción.....	35
7.2.2 Capitulo primero: Susurro, creado en noviembre de 2008	35
7.2.3 Capítulo segundo: Hacia Atrás, creado en noviembre de 2008	37

7.2.4 Capítulo tercero: Entrando, creado en noviembre de 2008.....	38
7.2.5 Capítulo cuarto: Escaleras, creado en diciembre de 2008	38
7.2.6 Capitulo quinto: Acertijo; Enero de 2009.....	39
7.2.7 Capítulo sexto: Saliendo; creado en enero de 2009	41
7.2.8 Capítulo séptimo: Abajo, creado en marzo de 2009.....	41
7.2.9 Capítulo octavo: Notas; creado en abril de 2019.....	44
7.2.10 Capitulo noveno: Huida. Creados entre mayo y junio de 2009	52
7.2.11 Capítulo décimo: Casa, creado en agosto de 2009	56
7.2.12 Capítulo décimo primero: Charla, creado en septiembre de 2009.....	60
7.2.13 Capítulo décimo segundo: Teatro, creado en enero de 2010	61
7.2.14 Capítulo décimo tercero: Mobius, creado en junio de 2010.....	63
7.2.15 Capítulo décimo cuarto: Isla, , creado en diciembre de 2010.....	64
7.2.16 Capítulo décimo quinto: Maquina, creado en mayo de 2011	67
7.2.17 Capitulo décimo sexto: la torre, creado en junio de 2011.....	69
7.2.18 Capítulo décimo séptimo: Epilogo.....	75
7.3 Lectura intertextual	76
8. Referencias	89

Lista de tablas

Tabla 1 Cuadro de las notas expuestas en las burbujas de texto	48
Tabla 2 Opciones de dialogo en el capítulo la casa.....	57
Tabla 3 Opciones de dialogo tras haber dicho la verdad.....	63
Tabla 4 Monólogo de Wreden con la revelación de Coda	73
Tabla 5 Monólogo de Wreden.....	75

Lista de figuras

Figura 1 Escena del suicidio nave whispers.....	36
Figura 2 Trascendencia tras el suicidio.....	37
Figura 3 Edificios grises.....	38
Figura 4 Cuarto lleno de ideas de juegos.....	39
Figura 5 Primera aparición del acertijo.....	40
Figura 6 Habitación sin haber presionado el botón.....	40
Figura 7 Habitación con el botón presionado.....	41
Figura 8 La caída.....	42
Figura 9 Prisión.....	43
Figura 10 Interrogatorio.....	43
Figura 11 Burbujas de notas.....	44
Figura 12 Burbuja, con mensaje de caída.....	45
Figura 13 Burbuja, con mensaje solitario.....	46
Figura 14 Burbuja que indica que se esta fingiendo.....	46
Figura 15 Farola, dialogo.....	47
Figura 16 Habla!.....	48
Figura 17 Habitación con prisión.....	52
Figura 18 Juego de prisión.....	53
Figura 19 Prisión surrealista.....	53
Figura 20 Tutorial para salir de prisión.....	54
Figura 21 Prisión sin mesa tras el tutorial, imposible de salir.....	55
Figura 22 Llamada.....	56
Figura 23 Casa.....	57
Figura 24 Charla de profesor.....	60

Figura 25 Nadie es perfecto	61
Figura 26 Teatro.....	62
Figura 27 Cárcel en el teatro	63
Figura 28 El acertijo como asteroide.	64
Figura 29 Sin opciones.....	65
Figura 30 Recopilación de frases en el juego.....	66
Figura 31 Mujer que llora en una prisión.....	67
Figura 32 La maquina	68
Figura 33 Teatro destruido.....	69
Figura 34 Puente	70
Figura 35 Acertijo numérico	71
Figura 36 La puerta imposible	72
Figura 37 Revelación de Coda.....	73
Figura 38 Segunda trascendencia, tras suicidio	75
Figura 39 Las burbujas imposibles	79
Figura 40 Farola... ..	80

Resumen

El siguiente trabajo pretende aproximarse a comprender el conflicto psíquico de Davey Wreden desde su videojuego “The begginers guide” mediante su diseño y su narrativa. Para ello se considero que algunos videojuegos pueden considerarse como “serious games”, obras con un contenido que va más allá del ocio y que, en algunos casos son depositarias de temáticas serias e importantes para su creador o creadores, logrando de alguna manera hacer las veces de la obra de arte para el psicoanálisis como un recurso sublimatorio, donde se vehicularían diferentes angustias, sentimientos, pulsiones. Así pues, se analizo el videojuego descomponiéndolo en diferentes partes, interpretándolo como un texto desde un análisis ludonarrativo. Tras ello, se puso en conversación lo encontrado en el videojuego con algunos conceptos psicoanalíticos , interpretando el videojuego “The Begginers Guide”, como una obra donde su autor expresara su psique y su conflicto, muestra sus consecuencias, grafica sus síntomas, y simboliza una solución hacía aquello que lo agobia.

Palabras claves: Psicoanálisis, videojuegos, sublimación, serious games

Abstract

The next writing intends to approach to understanding the psychical conflict of Davey Wreden since his game “The Begginers Guide” through its design and narrative. For it the work considered some videogame can be “serious games”, creations with content beyond leisure and in some cases treat serious and important topics for his creator or creators, managing in some way, to do the times of a artwork for the psychoanalysis like a sublimation process where emotions, anxieties, feelings and pulsions are conveyed. So that, the videogame was analyzed, dividing it in different parts, interpreting like a text since a ludonarrative analysis. After that, what was found in the videogame was discussed with some psychoanalytic concepts. Interpreting the videogame “the begginers guide” like a artwork where his creator express his psyche and its conflict, shows his consequences, graph his symptoms and symbolize a solution towards what overwhelms him.

Key words: Psychoanalysis, video games, sublimation, serious games

Introducción

Debido a la producción desmedida de videojuegos en las últimas décadas, y su crecimiento masivo como industria, se han creado y popularizado numerosas entregas, muchas de ellas con un carácter meramente comercial, y otras tantas, usualmente creadas por empresas indies, o por un solo creador, tratan de transmitir otro mensaje, más cercano al arte. Por esta razón, en el siguiente trabajo escogió el videojuego “The Begginers Guide” para aproximar los videojuegos como obras con el psicoanálisis, así se planteó la siguiente pregunta: ¿De qué manera se comprende el conflicto psíquico de Wreden, el creador del juego “The Begginers Guide” mediante su diseño y su narrativa? Por ello se buscó comprender el conflicto psíquico,, sistematizando elementos del psicoanálisis con los que se haría el análisis, dividiendo el videojuego y describiéndolo a manera de texto, explicando cómo se manifestaba el conflicto en el mismo, para finalizar analizando las incidencias de la actualidad y del discurso capitalista con relación a la creación de estas obras.

1 Planteamiento del problema

1.1 Contextualización

Los videojuegos son una forma de entretenimiento que desde su nacimiento han recibido el prejuicio de fomentar y potencializar los rasgos violentos de la personalidad y el comportamiento, especialmente en jóvenes, llevando a la comunidad científica a una práctica investigativa paradójica, donde el foco está posicionado en comprobar el prejuicio, y no, en el estudio del videojuego en relación con su contexto (Monke, S.F). Los estudios de los videojuegos encontrados en el rastreo realizado, en su gran mayoría, se centran en estos como ente unitario, generalizando las afectaciones al sujeto, ignorando el conjunto de representaciones endogrupales en relación al tema, como son: los tipos de videojuegos, sus categorías, su funcionamiento, su diseño, su creación y sus narrativas, llevando a carencias, ausencias y limitaciones en la investigación, reflexión, y asociación de los videojuegos con las diversas tópicas humanas, entre ellas la salud mental.

Se puede definir los videojuegos como una nueva forma de entretenimiento que cuenta con dos componentes indispensables y uno prescindible. Respectivamente, el primero, la composición audiovisual, que se encuentra conformada por los dibujos, la animación, la cinematografía y la música; el segundo, la jugabilidad, definida como el grado y naturaleza de la interactividad dentro del videojuego, la capacidad con que cuenta el jugador para interactuar con el mundo virtual y cómo este se ve influido por las elecciones del jugador (Rouse, 2004; Esposito, 2005) y el tercero, el narrativo, es la historia dentro del videojuego y cómo esta es contada; aunque, como se mencionó al principio, este componente es prescindible, por tanto existen videojuegos sin una narración.

Esta nueva forma de entretenimiento se ha constituido como un elemento más en nuestra contemporaneidad, elemento que renueva el lenguaje y el sistema social, mientras modifica las relaciones de personas con instituciones y Estados, reflejándose en modificaciones culturales (Bronfenbrenner, 1971, citado por Pérez Fernández, 2004), las cuales intervienen en los códigos, símbolos, y significaciones (Keesing, 1993, citado por Barrera Luna, 2013), concluyendo en transformaciones de aquello que está permitido socialmente, en ese sentido, no es de extrañar que se mencione a los videojuegos en relación a la educación, la adicción e, incluso, que muchos los jueguen en el celular en salas de espera.

El escenario de los videojuegos ha ido creciendo en importancia con el paso del tiempo. Se estima que en el 2020 el número de jugadores alrededor del mundo era de 3.1 mil millones de personas (Intelligence, 2020). En Colombia, según una encuesta de Google Surveys realizada a

finales de 2017, la mitad de los colombianos ha jugado alguna vez un videojuego. Según el DANE (Departamento administrativo nacional de estadísticas) , el 12% de las mujeres dijeron que juegan videojuegos, en comparación con el 28,4% de los hombres que también lo hacen (Cortes, 2019) .Durante los años 2019, 2020 y 2021, el sector) de los videojuegos recibió 500 millones de jugadores nuevos, siendo la industria del entretenimiento con mejor crecimiento durante la pandemia por Covid-19 (Euronews, 2021), donde aquellos, aparte de su función de entretenimiento, posibilitaron la interacción social, el compartir y realizar actividades con amigos, pareja y/o familiares (Tiempo, 2022), y el cuidado de la salud mental, especialmente de niños y jóvenes, previniendo posibles trastornos de ansiedad y del estado de ánimo (Kardelfelt, 2020; Quinteros, 2020).

En “El Malestar de la Cultura”, (Freud, 1930) expone que “la vida como nos es impuesta resulta gravosa: nos trae hartos dolores, desengaños, tareas insolubles. Para soportarla, no podemos prescindir de calmantes(p.75). Pensando en ello, se podrían identificar en la historia de la humanidad una serie de “calmantes” creados por los sujetos, tales como la literatura, la música, la escritura y el arte. Los videojuegos, desde esta perspectiva, se configurarían como un nuevo “calmante” que tiene sus orígenes en la década de los 50 en los Estado Unidos (Belli & López, 2008) y que Escobar et al (2019) mencionan que puede cumplir el mismo objetivo del manejo de las pulsiones y la satisfacción de las mismas para la protección de la psique.

El proceso de desviación de las fuerzas pulsionales y su orientación hacia metas nuevas se conoce como sublimación, el cual logra la adquisición de poderosos componentes para logros culturales (Freud, 1905). A propósito de dicho proceso Lacan (1968, citado por Canosa et al., 2019), señala dos puntos fundamentales: la relación con el objeto y la relación con la pulsión, toda vez que se necesita de una relación significativa de la pulsión del sujeto con el objeto, dado que la sublimación es, en síntesis, el modo de satisfacción de la pulsión. Ejemplos de ello lo constituyen la literatura, la música, el teatro, la escritura y el arte, donde se establece una relación significativa de la pulsión del sujeto con el objeto.

Ahora bien, Dicha relación también puede presentarse en el videojuego tal como afirman Escobar et al (2019), quienes señalan que en estos se presentan dos formas de satisfacción de la pulsión: la primera, la interacción del sujeto con un videojuego previamente creado que brinde escenarios significativos para la satisfacción de la pulsión; la segunda, es la creación de videojuegos donde el sujeto es autor de la obra, crea escenarios, narraciones, ambientaciones, en

total, la creación de un videojuego, quizá con las mismas implicaciones que una obra de arte, como concordaría Aarseth (2007) citada por Eguia Gómez et al (2013). Así pues, la primera vía se enmarca en la descarga pulsional y los procesos de identificación y proyección, de manera similar a lo nombrado por Freud (1905), quien especifica en personajes psicopáticos en el escenario, el proceso de identificación en el teatro mediante el cual se logra descargar la pulsión; mientras que, en una segunda vía, el actor descarga la pulsión por medio de la sublimación.

A propósito de la vía sublimatoria, en algunos de los casos de creación de videojuegos se puede observar un viaje personal de su creador donde se muestra, de manera íntima, un asunto personal, usualmente relacionado con alguna aflicción o sufrimiento, como ocurre en el videojuego Celeste (Thorson, 2018) creado por Maddy Thorson, juego que es una metáfora de la depresión y la ansiedad, tal como la misma creadora lo menciona en un tweet:

Normalicemos la salud mental <3 en caso de que no fuera obvio por Celeste, lol, yo lidio con ansiedad y depresión, es posible prosperar, para obtener ayuda, tomo una dosis leve de medicación, terapia (ya no con regularidad, pero según sea necesario) y lo más importante el apoyo de mis seres queridos (Thorson, 2020).¹

Algo similar sucede con The Begginers Guide, donde Davey Wreden su creador, expone un caso de depresión y ansiedad a través de su juego. Tal como lo expone teoría interpretativa de Beams (2019) y Rouse (2004) que mencionan la personificación de Davey con “Coda”, un personaje del juego que sufre de depresión y crea juegos para sí mismo, en los que se explora. El juego cuenta con numerosos escenarios que hacen referencia a una prisión o cárcel de la que no se puede escapar, unas cuantas burbujas de texto con mensajes negativos, escenarios donde hay conversaciones en las que el jugador puede decidir decir: “me está consumiendo”, “cuando intento crear me siento vacío”.

Así pues, se puede destacar la existencia de algunos videojuegos como manifestaciones artísticas en tanto contienen una estética propia y pretender expresar algún asunto individual, los cuales tienen características variadas que abren campo a investigaciones y reflexiones desde

¹ <3 es un símbolo usado en internet para representar un corazón, y por tanto darle afectividad el relato; mientras que la expresión lol, (laughting out loud) suele usarse para denotar comicidad o chiste en una expresión.

diversas lógicas, entre ellas podemos encontrar por una lado la capitalista que se ve reflejada en la ilusión y aparición de objetos nuevos y mejores, objeto que pretenden llenar, satisfacer pero que en el fondo son insuficientes (Koren, 2019). Y por otro lado, las lógicas más, por llamarlas de algún modo, artísticas o experienciales, donde el videojuego busca generar una experiencia emotiva en el jugador a través de su diseño y su narrativa.

1.2 Antecedentes

Aunque los videojuegos puedan verse desde una perspectiva reflexiva, surge la pregunta de si ¿ los sujetos pueden lidiar con la pulsión mediante la sublimación o los procesos de identificación por medio los videojuegos?, pregunta que orienta una de muchas perspectivas para estudiarlos, ahora bien, no es la única, como se puede observar en los siguientes y diversos antecedentes encontrados. Así, durante el rastreo se observa que el enfoque de las investigaciones varía, abarcando el videojuego y las habilidades cognitivas, la adicción a los videojuegos, los procesos psicológicos, corporales y emocionales implicados al jugar videojuegos.

Respecto a la empatía como habilidad cognitiva , Greitemeyer, (2013) encontró que jugar videojuegos neutros cooperativos, es decir, no violentos, incrementa la empatía con las otras personas; mientras que Miedzobrodzka et al (2021) concluyeron que la exposición a videojuegos violentos en personas que los juegan de forma recurrente, o en personas que han jugado 40 minutos, sin haberlo jugado antes, desensibiliza a las personas en relación a imágenes violentas.

Estos resultados, aparentemente contradictorios, son una muestra en realidad del amplio abanico que existe en los videojuegos y la variabilidad que presentan en relación con sus efectos. Así, la diferencia entre un videojuego violento y uno neutro, cambia significativamente sus efectos.

Esta variabilidad en el campo investigativo del videojuego se amplía aún más, debido a un importante número de artículos que exponen, o bien resultados no concluyentes sujetos a más investigación, o bien resultados adversos ante otras investigaciones. Tal es el caso de Potter et al (2020), quienes proponen más investigación en relación a la prevención de la violencia sexual mediante el uso de videojuegos, debido a sus resultados no concluyentes; También el de Verheijen et al (2020), quienes proponen más estudios en relación a la adaptación de los adolescentes que juegan videojuegos a un medio. Así mismo, es el caso Ammannato & Chiesi (2020), quienes estudiaron el posible uso de los videojuegos como herramienta de evaluación psicológica que ayude a clasificar a los jugadores con respecto a su personalidad, pero que, por los altos márgenes

de error en la evaluación, consideran necesario proponer más investigaciones antes de determinar la utilidad evolutiva del videojuego.

Del lado de los resultados adversos, aparecen los estudios de Reyes et al (2019) quienes encontraron que no existe una correlación significativa de los videojuegos con el desarrollo de conductas agresivas/hostiles en la universidad autónoma de Aguascalientes México; sin embargo, su muestra no permite la generalización de estos resultados. De manera similar se da el caso de Dale et al (2020), quienes se basan en la premisa de que los videojuegos de acción (un tipo de videojuegos) desarrollan habilidades cognitivas, y al realizar un comparativo los videojuegos de rol (otro tipo de videojuegos) encuentran que se desarrollan habilidades cognitivas similares.

Ahora bien, no sólo Dale et al (2020) investigan sobre las habilidades que derivan del uso de videojuegos, por su lado, García-Naveira et al.(2018) concluyeron que los videojuegos pueden ser una herramienta útil para para el entrenamiento y la evaluación mental, pero que queda por definir las horas diarias óptimas para su beneficio y la necesidad de realizar también otras actividades.

Esta utilidad expuesta de los videojuegos no solo se relaciona con las habilidades cognitivas, sino también con un uso terapéutico. Por ejemplo, la investigación de García-Ríos & García-Ríos (2020) ,concluye que el uso de terapias basadas en videojuegos pueden ser de mucha utilidad en algunos niños que padezcan TDAH, pero que estos han de contar con la participación de los padres para evitar la adicción hacia el videojuego.

Adicción que también ha sido muy estudiada, tal como se evidencia en el estudio de Griffiths & Fargues, (2009) quienes encontraron que hay poca evidencia sobre los efectos adversos agudos, graves y duraderos en la salud de los jugadores moderados. Por la misma vía de la adicción, Buiza-Aguado et al (2017), mencionan que los videojuegos no son malos en sí mismos, que incluso pueden ser beneficios en el tratamiento de algunos trastornos; no obstante, se requieren de mejores diseños para su estudio, debido a que algunos factores de riesgo, como la ansiedad y la fobia social se refuerzan con el abuso de videojuegos de manera adictiva.

Al respecto de estos beneficios, enfocándose en la pandemia actual por Covid-19, López Gorozabel et al (2021), encontraron que el uso desmedido de los videojuegos durante la etapa de confinamiento de la pandemia conlleva a problemáticas sociales, fisiológicas, comportamentales, educativas y laborales. Pero aclararon que los videojuegos son una excelente forma de ocupación

del tiempo libre y el compartir con amigos en el confinamiento; sin embargo, su uso desmedido y la falta de control, conlleva a perjuicios personales y sociales.

La relación del videojuego con la sintomatología y la emoción no es exclusiva de la adicción. Otros estudios, como el de Lee & Jeong (2017), encontraron relaciones positivas entre jugadores de videojuegos online, con la autoeficacia en el juego y los factores de autoeficacia en la vida que, a su vez, tienen efectos positivos en la depresión y la soledad. También el estudio de Burleigh et al (2018) asoció la relación que el jugador mantiene con el avatar de juego, con la depresión y el desorden del juego por internet, encontrando que, tanto la depresión como la relación con el avatar, incrementan el riesgo de desarrollar un desorden al jugar por internet, y exacerbándose con ello el riesgo de sufrir depresión.

Por otro lado, Mahood & Hanus (2017) concluyeron en su investigación que los videojuegos donde los jugadores tenían un personaje que cometía actos inmorales generaban en ellos sentimientos de culpa y vergüenza, especialmente si son enganchados por la narrativa, además, la exposición a actos inmorales en los juegos incrementa la aparición de tendencias agresivas. ¿pero que puede ser un acto inmoral en un videojuego? Pues para ilustrar algunos ejemplos, podemos hablar de la misión titulada “No russian” del juego Call of Duty Modern Warfare 2 (Infinity Ward, 2009) un FPS², en el que en determinado momento el jugador acribilla a civiles en un aeropuerto en Rusia, o yendo un poco más allá, juegos cuya trama literalmente se basa en el asesinato de la humanidad, como es el caso de Hatred (Destructive creations, 2015)

Ahora bien, los sentimientos evocados por los videojuegos no solo hacen referencia a emociones, sino también a aspectos fisiológicos, como lo mencionan Reyes & Barragan (2012), quienes descubrieron que al jugar un videojuego se experimentan sensaciones corporales como vacío en el estómago, tensión muscular, sudoración, fatiga, temblor corporal, mareo, vértigo, tensión nerviosa, relajación corporal, ardor en los ojos, entumecimiento de los dedos, entre otras, todas ellas buscadas por los jugadores para sentir placer, tener estímulos para moverse, expresarse y sentir satisfacción en general.

Así pues, un primer vistazo al recorrido de la investigación sobre videojuegos nos muestra una forma de comprensión variada, con múltiples objetos aledaños, relacionados e, incluso, con las diferencias que se ejemplifican en los tipos de juegos que marcan efectos sobre los sujetos. Es aquí

² FPS, quiere decir first personal shooter, una categoría de videojuegos en las que la jugabilidad se centra en el uso de armas de fuego.

donde aparece el término “serious games”, juegos donde la historia narrativa puede tener un objetivo, ya sea recordar, escalar una montaña o salvar un ser querido, pero que, de trasfondo, pretenden dar a conocer algo, en este caso, los diferentes síntomas de las enfermedades mentales o la vida de quienes la padecen, produciendo esto una sensación de empatía en los jugadores con la situación del juego, remarcada por el diseño de los videojuegos que permite oír las voces propias de la esquizofrenia, el manejo de ataques de ansiedad o ver el mundo distorsionado de la persona dando atisbos de la realidad del jugador (Paredes, 2020)

Así, la línea de Paredes (2020) abre las puertas de las investigaciones de los “*serious games*” traídos a los videojuegos, lo cuales han sido elaborados por personas que han sufrido algún tipo de enfermedad mental, por ejemplo, García Catalán et al (2021) realizaron un estudio respecto al videojuego “Gris”, encontrando que el sufrimiento en los tiempos actuales y la sensación de falta ha aumentado ante la pérdida de los rituales, siendo urgente encontrar una forma de lidiar con la melancolía para evitar la desazón, la caída e, incluso, el odio de sí. El arte, a la fecha, sigue ofreciendo un espacio para el abordaje de la falta. El videojuego “Gris” desde su dimensión estética plasma, de forma visual, la herencia del arte respecto a la melancolía, mientras en su componente lúdico-narrativo involucra la caída como algo signifiante puesto que la exploración, componente esencial de la jugabilidad, es en este videojuego errática, los enemigos se transforman en una furia contra uno mismo; se ve movimiento, dirección y resolución, algo contrario a la melancolía, pero, al final, deja ver el hastío y la apatía propia de esta (García Catalán et al, 2021).

2 Pregunta de investigación

Así pues, con la idea de que dentro de los videojuegos hay “*serious games*”, que abordan temas profundos e íntimos de lo humano y estos comprenden una dimensión estética y además involucran la pulsión, me surge la siguiente pregunta: ¿De qué manera se comprende el conflicto psíquico de Wreden, el creador del juego “The Begginers guide” mediante su diseño y su narrativa?

3 Justificación

El avance de la tecnología y su paulatino involucramiento en la vida cotidiana de las personas a lo largo del mundo han llevado a diversas transformaciones culturales y sociales, desde la popularización de los videojuegos, pasando por la creación de grupos sociales entre población infanto-juvenil que crean etiqueta de “gamers” para referirse entre ellos, hasta llegar a ser la empresa más rentable en el año 2020 (Marketwatch, 2020)

Los videojuegos, junto a la tecnología, han generado un impacto fuerte e innegable en la vida actual. Desde su llegada han cargado con prejuicios sociales sobre generar conductas violentas, afectar el desarrollo cognitivo y social, potencializar la aparición de enfermedades mentales; han sido objeto de la crítica y de estudios que buscan comprobar los prejuicios.

Ahora, lejos de estos estudios, existe toda una rama que propende por la creación de terapias basadas en jugar, por los beneficios de jugar e incluso por las condiciones óptimas para obtener beneficios, sin caer en los efectos perjudiciales para la salud y la vida cotidiana.

No obstante, los antecedentes encontrados no se han enfocado en lo que Mejía et al, (2012) señalan y es que, algunos videojuegos, como si de obras de arte se tratase, representan un reflejo de la sociedad actual. Dicho reflejo, va más allá de lo meramente social, su incidencia también se encuentra en los relatos de salud mental. En el discurso que se instaura entorno a estos, surgen, entonces, como una nueva forma estética, que involucra, quizá no por primera vez, pero sí con mayor intensidad, la participación activa del jugador.

Todos estos elementos rara vez se evidencian en las investigaciones de los antecedentes buscados. La psicología, aunque ha estudiado las generalidades de los videojuegos y sus afecciones, no debe quedarse atrás en lo referido a la aparición de estos nuevos discursos, estas nuevas formas de representar que, en muchas ocasiones, han sido ignoradas por los profesionales de dicha área.

Así pues, la interpretación que los psicólogos hagamos de estos nuevos discursos emergentes, de esas nuevas formas de expresión, podrán enmarcarse en futuro desde perspectivas pedagógicas de la salud mental, hasta la formación de nuevas terapias, nuevas dinámicas pulsionales, sublimatorias, identificatorias y proyectivas novedosas de la salud mental.

Es por eso que se escoge el videojuego “The Beginner's Guide”, que podría ser nombrados como “*serious games*”, con el fin de interpretar las manifestaciones del videojuego, desde diversas perspectivas, estéticas, gráficas y narrativas en relación a conflicto psíquico

4 Objetivos

4.1 Objetivo general

Comprender el conflicto psíquico de Wreden mediante el diseño y la narrativa del videojuego The Beginners Guide

4.2 Objetivos específicos

- Sistematizar los elementos esenciales de la teoría psicoanalítica sobre el conflicto psíquico
- Analizar el videojuego “The Beginners Guide” a partir de los elementos de la teoría del conflicto psíquico.
- Explicar las manifestaciones del conflicto psíquico en el videojuego “The Beginners Guide”
- Analizar las incidencias del discurso capitalista la relación del creador con el videojuego

5 Marco teórico

Es menester comprender que se entiende por videojuego, su narrativa, su diseño, y su vez que se entiende por conflicto psíquico.

Así pues, los videojuegos son definidos de múltiples formas, por un lado, aquellas definiciones centradas en el aspecto recreativo: aquellas actividades voluntarias, separadas en tiempo y espacio, de carácter improductivo e incierto, que son regidos por diversas reglas (Caillois, 1991 citado por Eguía Gómez et al., 2013); y que además se realizan gracias a un aparato audiovisual (Esposito, 2005).

No obstante, las definiciones de los videojuegos y su comprensión no se han quedado en la mera descripción, ni en la división de las palabras que le componen video-juego. Sino que han abordado otras características ante las cuales asumen una posición diferente a la netamente lúdica, frente a lo humano, tal como Aarseth (2007) les define: “los videojuegos (...) están formados por contenido artístico no efímero (palabras, sonido e imágenes almacenados) que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte” (p.2). Definición que aporta en dos sentidos, por un lado el contenido artístico que comprende los elementos audiovisuales, jugables y narrativos del videojuego que hacen parte de lo que se comprende como su diseño, el cual abarca aquello que los jugadores observan en el juego, es decir, la ambientación o escenario en donde se desarrolla el juego, los niveles, la música, la paleta de colores, el estilo de dibujo, el concepto, la historia y las mecánicas del juego, entendiendo estas últimas como los mecanismos con los que cuenta el jugador para interactuar con el videojuego en sí. (Bueno, 2018; Fernández, 2016; Morales et al., 2010; Ordóñez, 2018). Mientras que, por el otro lado, nos aproxima a la idea de que un videojuego puede ser un objeto de arte, y por lo tanto ser susceptible de interpretación.

Si bien todos los videojuegos cuentan con los anteriores elementos constitutivos, esto no quiere decir que todos tengan los mismos niveles de profundidad, ni siquiera que todos puedan ser considerados obras de arte u objetos de interpretación, esta característica se encuentra solo en algunos, que podemos nombrar serious games; concepto desarrollado en un primer momento por Abt (1970) y que hacía referencia a una serie de juegos de mesa que eran usados para el aprendizaje de maniobras militares. Con el paso del tiempo el concepto empezó a desarrollarse y a tomar otras concepciones, por ejemplo según Laamarti et al (2014) los serious games pueden nombrar a una serie de actividades lúdico-interactivas del pasado cuyo objetivo era el aprendizaje de algún tipo de oficio o práctica en un entorno controlado, elemento que continuó siendo esencial para el

desarrollo del concepto, puesto que se refería a esas actividades que permitían entrenar a las personas en ambientes seguros, y por ello, fue pasando del campo militar a otros campos, principalmente las universidades y las industrias, centrándose así en sus tres funciones principales, entrenar, enseñar o informar (Marcano, 2008; Torres-Toukourmidis & Romero-Rodríguez, 2018; Turpo & Romero, 2012) pero no solo se enmarcó en ellas debido a que el desarrollo tecnológico, y más precisamente la creación de los simuladores tecnológicos o videojuegos serios o educativos han llevado el concepto a otros usos, ya no solo en las industrias, ejércitos y universidades sino ampliando su campo de acción a la comunicación interpersonal, la salud, la política, el arte y la religión (Laamarti et al., 2014; Marcano, 2008). Ahora bien, uno de los campos de acción menos usados por los serious games es el de la reflexión, que nace precisamente de la función informativa y se encuentra es una dimensión experiencial del contenido del juego serio, el cual ha pesar de ser un concepto que ha variado principalmente a la educación, en este trabajo se aborda por su carácter reflexivo, y se orienta no solo a ese objetivo educativo, sino esencialmente al contenido reflexivo que un creador propone con su obra sin que esta sea necesariamente educativa.

Así pues, este trabajo se enmarca particularmente en dicha cualidad de los juegos serios, no tanto como un elemento pedagógico, sino más bien experiencial y reflexivo, comprendiendo que “The Begginers Guide” podrá enseñarnos algo con relación al conflicto psíquico.

Este último es un concepto esencial en la obra psicoanalítica freudiana, que le acompaña desde sus primeras publicaciones, en neuropsicosis de defensa, aparece un primer indicio abordando el conflicto como una oposición entre una representación inconciliable y una defensa que impide su advenimiento o expresión consciente, lo que termina por dar origen del síntoma, en tanto es el producto del empeño defensivo en contra de dicha representación inconciliable (Freud, 1894), así pues dos elementos se oponen entre sí y de dicho enfrentamiento surgirían los síntomas, planteamiento que usa no solo en relación a los síntomas, sino a otras manifestaciones del inconsciente, como lo ejemplifica en relación a los recuerdos encubridores.

El proceso aquí discernido- conflicto, represión, sustitución con formación de compromiso- retorna en todos los síntomas psiconeuróticos y proporciona la clave para entender la formación de síntoma; no carece de significación, entonces, que se lo pueda demostrar también en la vida psíquica de los individuos normales (Freud, 1894, p. 302).

Este proceso es explicado por Freud con más detalle en la psicopatología de la vida cotidiana (1901) donde elabora como se dan estas manifestaciones del inconciente por medio de la formación de compromiso que condensan, desfiguran a las partes en conflicto, adquiriendo entonces varios sentidos en su expresión, y tratando de satisfacer a ambas partes, pero, al ser inconciliables la una con la otra fracasando parcialmente en su intento, tal como nos lo expresa en un paraje sobre los nombres sustitutivos:

La aversión a recordar se dirigía contra una de los contenidos; la incapacidad para hacerlo surgió en el otro (...) los nombres sustitutivos ya no me parecen tan enteramente injustificados como antes del esclarecimiento; me remiten (al modo de un compromiso) tanto a lo que yo quería olvidar como a lo que quería recordar, y me enseñan que mi propósito de olvidar algo ni se logró del todo ni fracaso por completo (Freud, 1901. p.12)

Es así como las formaciones de compromiso comparten similitudes con la formación de los sueños, puesto que ambos operan con condensaciones y contaminaciones (desfiguraciones) que expresan algo diferente por medio de pensamientos concientes, puesto que el material reprimido, aún no ha perdido toda su capacidad de exteriorizarse (Freud, 1901).

Posteriormente el conflicto se empezaría a denominar psíquico, y estaría presente en las teorías metapsicológicas de Freud, relacionándose con los tres puntos de vista, tópico, económico y dinámico (Pereda, 2009).

Así, el punto de vista tópico implicaría que el conflicto tiene lugar entre los sistemas conciente e inconciente, el punto de vista económico relaciona al conflicto psíquico con el concepto de pulsión, el cual linda entre lo somático y lo anímico, y cuenta con una fuerza constante que demanda su satisfacción, la cual es por un lado imposible, puesto que es constante, y por otro se ve negada por la represión primordial, quedando su satisfacción relegada diversos destinos, entre ellos la formación del síntoma y la sublimación (Freud, 1915c). De allí se deduce el carácter inherente del conflicto psíquico a lo humano, en tanto empieza con la represión primordial a la los sujetos se ven expuestos en el orden de la castración (Freud, 1915a) Por último, el punto de vista dinámico ejemplifica las relaciones que se establecen entre los sistemas concientes e inconscientes que según Pereda (2009) se dan por medio de las diversas interacciones entre representaciones-cosa y representaciones palabra, a las primeras las comprende en tanto huellas mnémicas de experiencias

libidinales tempranas que sustentan el deseo inconsciente, mientras que las segundas aparecen en el orden preconscious, provienen del lenguaje, se contraponen a las primeras y negando su satisfacción. Esta dinámica esta a su vez íntimamente relacionada con la represión primordial en tanto castración, puesto que se desea lo que no se tiene.

Ahora bien, el concepto de conflicto psíquico no se detiene ahí, puesto que avanza con la teoría Freudiana, y se adhiere tanto la segunda tópica Freudiana como a la aparición de la pulsión de muerte (Kohan, 2011); así el conflicto psíquico estaría supeditado a la relación de vasallaje del yo tanto con el ello como con el super yo, y también a la oposición presente entre la pulsión erótica y la tanática. (Freud, 1920, 1992a, 1992b).

Así pues, el conflicto psíquico es constitutivo del ser humano, y se enmarca desde diversos puntos de vista, bien sea en la lucha entre defensa y deseo, o en el conflicto entre sistemas o instancias, o en el conflicto entre las pulsiones (Samat, 2006).

6 Metodología

El estudio a realizar es de carácter cualitativo, lo que implica, según Taylor & Bogdan (1994), que es una investigación inductiva en la que los conceptos se desarrollan a partir de los datos. En este tipo de estudios las situaciones son vistas de forma holística y no como variables. A su vez, Galeano (2012) caracteriza a la investigación cualitativa como aquella en donde se comprende a la realidad como un objeto construido a partir de diversos procesos históricos que implican al investigador tener una mirada que rescate lo singular y lo particular de cada realidad, esto debido a que entienden al investigador como un ente activo de la sociedad, que tiene sus propias creencias que le impiden alcanzar una objetividad, dejando su trabajo en una valoración de lo particular, lo subjetivo, lo vivencial y la interacción de los sujetos a los que investiga, sin desestimar su propia participación (Galeano, 2012)

Ahora bien, desde una perspectiva psicoanalítica, la investigación se aproxima a la perspectiva que plantea Freud (1914a) en el Moises de Miguel Angel, donde analiza una obra de arte, y para colegir ese propósito pretendió primero “hallar el *sentido* y el *contenido* de lo figurado en la obra de arte, es decir, poder *interpretar*”³ (p.218) así pues, Freud se inspiró en Morelli, un médico italiano que se escondía bajo el seudónimo Ivan Lermolieff que logra distinguir obras artísticas falsas de las originales, para su interpretación de obras artísticas, así como él, hay que “prescindirse de la impresión global y de los grandes rasgos (...), y destacar el valor característico de los detalles subordinados (...) detalles inadvertidos” (p.227) Siendo pues la articulación de detalles pequeños la característica principal de la investigación psicoanalítica.

6.1 Estrategia de investigación

La estrategia de investigación escogida es el estudio de caso cualitativo instrumental de carácter interpretativo. Al tratarse de un caso cualitativo, este se enfoca por medio de un razonamiento inductivo, donde el descubrimiento de nuevas relaciones y conceptos prima sobre la verificación de una hipótesis. Al ser instrumental y de carácter interpretativo, el estudio habrá de tomar un caso particular con el fin de obtener un mayor conocimiento acerca del tema objeto de interés de la investigación, el cual, como fue mencionado anteriormente, es la comprensión del conflicto psíquico en los videojuegos, por medio de diversas descripciones ricas y densas, con base

³ Las cursivas hacen parte de la cita

en las cuales cabría la posibilidad de o bien desarrollar conceptos, o bien, de ejemplificar, soportar, ilustrar o discutir presupuestos teóricos (Galeano, 2012).

6.2 Muestreo

Así, la muestra del estudio es no probabilística y a conveniencia, lo que implica, por la vía no , que el caso escogido no es estadísticamente significativo en relación con el grupo al que pertenece; y por la vía de a conveniencia, que el caso fue escogido por la capacidad que tiene para otorgar información en relación con el conflicto psíquico.

El caso escogido fue el videojuego “The Beggins Guide”, el cual puede ser catalogado como “walking simulator”, es decir, un juego donde el jugador se mueve por el escenario explorándolo y descubriendo la narrativa que el juego cuente. En este caso, la historia se cuenta a través de diversos juegos que van transitando de uno a otro en 16 capítulos y un epílogo. De manera resumida, trata de contarnos la relación entre Davey Wreden y Coda a lo largo de 3 años, entre 2008 y 2011, donde Wreden conoce a Coda, a quien toma como punto de referencia para la creación de videojuegos, pero que después de 2011 dejó de crearlos.

6.3 Procedimiento de recolección y análisis de información

Así, los capítulos anteriormente mencionados serán, en primer lugar, descritos, para luego ser analizados a través del análisis textual y el análisis ludo narrativo. El primero se compone de tres momentos: un primer momento, de lectura intratextual en donde se lee el texto como tal, en función de lo que quiere decir; un segundo tiempo, de lectura intertextual, donde se cotejan dos textos del mismo autor y, un tercer momento, extra-textualmente, en el que uno o más enunciados sirven de marco teórico para leer el texto base (Pérez, 1995). Así, el primer momento intra textual, buscará describir y analizar qué dicen los capítulos del videojuego en cuanto tales; luego, el segundo momento intertextual buscará las diversas relaciones entre capítulo y capítulo; y el último momento extratextual, se dispondrá a conversar lo anteriormente mencionado con el psicoanálisis. También se tendrá en cuenta al análisis ludonarrativo, el cual se centra en observar los diversos elementos que componen a un videojuego y su interacción en función de la narrativa o historia que están contando, comprendiendo que tanto la estética, la jugabilidad, la música, el HUD⁴ (Head-up

⁴ HUD: Head-up display, es un termino usado para hacer referencia a lo que el videojuego muestra al jugador en su pantalla y que da información visual de lo que ocurre en el juego.

display), son categorías que en sí mismas y en su interacción aportan a la comprensión de juego (García , 2021; Suárez, 2019)

Así, se realizarán descripciones y extracciones gráficas, imágenes, de los capítulos de videojuego en búsqueda de un sentido propio para cada capítulo, que luego serán puestas en conversación junto a las descripciones y extracciones de otros capítulos, dando como resultado una lectura, que al final, junto a las primeras apreciaciones será puesto en conversación con el psicoanálisis.

6.4 Consideraciones éticas

La presente investigación se considera sin riesgo, debido a que se trata de un estudio de caso sin experimentación con individuos (Ministerio de salud, 1993); no obstante, se especifica que la investigación contempla al caso como objeto de estudio, teniendo claro que no se pretende hablar de Davey Wreden, autor del videojuego. De igual modo, se otorgarán debidamente los créditos respectivos a los autores cuyas obras sean retomadas en la investigación a través de normas APA.

6.5 Conflicto de interés

Se declara que no existe ningún conflicto de interés alguno en la realización de esta investigación.

7. Desarrollo del trabajo

7.1 A propósito de conceptos psicoanalíticos

Antes que empezar con las descripciones de los capítulos del videojuego es menester desarrollar con mayor precisión diversos conceptos psicoanalíticos que entraran a dialogar posteriormente con el videojuego como si de una obra se tratase, por lo cual el presente texto hará un pequeño recorrido las concepciones expuestas del conflicto psíquico, tras lo cual, continuara con diversos textos psicoanalíticos que nos darán bases para leer al videojuego como obra, y terminara con algunas precisiones conceptuales necesarias.

Empezando, habíamos hablado del conflicto psíquico recorriendo sus primeros esbozos en la obra Freudiana, desde el texto de las neuropsicosis de defensa (1894) que aborda el conflicto como una oposición entre una representación inconciliable y una defensa que impide su advenimiento, dando como resultado el síntoma; tal como lo expresa Freud (1894):

Los pacientes analizados gozaron de salud psíquica hasta el momento en que sobrevino un caso de inconciabilidad en su vida de representaciones lo que implicaba la presencia de una vivencia, representación o sensación que despertó un afecto tan penoso que la persona decidió olvidarla, no confiando en poder solucionar con su yo, mediante un trabajo de pensamiento, la contradicción que esta representación inconciliable le oponía (p.49).

Concibiéndose así al síntoma como el producto de este intento de olvido, puesto que Freud comprendía que en sus pacientes el olvido nunca fue total sino parcial, provocando así el conflicto psíquico que derivaría en una solución sintomática, que podía expresarse en una histeria , representación obsesiva o psicosis alucinatoria (Freud, 1894). Ahora bien, esta fue la primera perspectiva frente al síntoma y su relación con el olvido, situación que fue reelaborada más adelante en la obra Freudiana, ya en recordar, repetir y reelaborar (Freud, 1914c) se reinterpreta el síntoma, ya no en función del intento de olvidar, sino, por como una forma alternativa de recordar, una en la que no se recuerda en palabras, sino en actos.

Pero entonces por que fallaba este olvido, que lo hacía parcial, y es que para explicar aquello que se olvida, Freud (1894) comprende que la representación inconciliable es insoluble para el yo que se intenta defender; “una vez la huella mnémica y el afecto adherido a la representación están ahí, ya no se los puede extirpar” (p.50) por eso, antes de olvidarla, el yo tiene que volver esa

representación inconciliable tan fuerte y penosa, en una más débil, arrancarle el afecto, y la excitación que yace sobre ella gracias al trabajo asociativo, pero aún así, esa excitación arrancada tiene que ir a algún otro empleo (Freud, 1894). Es aquí donde nos comenta como el mecanismo es hasta este punto el mismo para fobias, histerías y representaciones obsesivas.

Por el lado de la histeria se usaría en la somatización, parcial o total mediante un nexo común en la inervación motriz o sensorial. Por la cual:

El yo ha conseguido así quedar exento de contradicción, pero, a cambio ha echado sobre sí el lastre de un símbolo mnémico (...) como inervación motriz o sensación alucinatoria que de continuo retorna, y que permanecerá ahí hasta que sobrevenga una conversión en la dirección inversa (Freud, 1894, p.51).

Mientras que, por el lado de la representación obsesiva y la fobia, tras la separación del afecto y la representación, el afecto por fuerza permanece en el ámbito psíquico, haciendo que la representación ahora débil quede aislada, aparentemente no asociada dentro de la conciencia, “pero su afecto, liberado, se adhiere a otras representaciones, en si no inconciliables, que en virtud de este “enlace falso” devienen representaciones obsesivas” (Freud, 1894, p.53), mostrando así dos derivaciones posibles del conflicto entre representación inconciliable y el yo defensivo.

Ahora bien, este acontecer sintomático, esta derivación del conflicto a una manifestación otra, que puede ser un síntoma o una expresión del inconciente es explicada más tarde por Freud en la psicopatología de la vida cotidiana (1901), donde expresa como se manifiestan en formaciones de compromiso mediadas por condensaciones y desfiguraciones en las demás manifestaciones del inconciente, compartiendo todas una satisfacción parcial y un fracaso parcial en su cometido. Como por ejemplo cuando relata sobre los nombres sustitutivos diciendo:

La aversión a recordar se dirigía contra uno de los contenidos; la incapacidad para hacerlo surgió en el otro (...) los nombres sustitutivos ya no me parecen tan enteramente injustificados como antes del esclarecimiento; me remiten (al modo de un compromiso) tanto a lo que yo quería olvidar como a lo que quería recordar, y me enseñan que mi propósito de olvidar algo ni se logró del todo ni fracaso por completo (Freud, 1901, p.12).

Es esta aversión, lo que anteriormente había nombrado como defensa, la incapacidad para recordar surgió en el otro y de allí se formó un compromiso, que en algunos casos es una manifestación del inconciente, pero en otros un síntoma. Esta noción de compromiso iría evolucionando mientras escribía en la psicopatología de la vida cotidiana, así en el capítulo de trastrabarse comenta que la similitud puede habilitar una formación de compromiso, es decir una expresión que satisfaga a ambas partes parcialmente, similitud que condensa dos frases en una sola, tal como lo menciona Freud (1901):

Las semejanzas entre las representaciones palabra, son tomadas como ocasión para la formación de un tercer elemento, una representación mixta o de compromiso que en el contenido del sueño subrogará a sus dos componentes y que por ello hartas veces estará dotada de determinaciones contradictorias entre sí (...) la formación de sustituciones y contaminaciones en el trastrabarse es, pues, un esbozo de aquel trabajo condensado. (P.62)

Así, pues la primera concepción de Freud sobre el conflicto psíquico se basaba en la lucha entre dos mociones opuestas, una de las cuales constituía una defensa contra la otra, y que como resultado daría una formación inconsciente o un síntoma, esta última por la vía de la separación entre afecto y representación inconciliable y su derivación o bien en el cuerpo es decir somatizando, o bien en otra representación formando una representación obsesiva.

De allí pasamos a la comprensión del conflicto desde la teoría metapsicológica de Freud, bajo tres puntos de vista, el tópic, el económico y el dinámico. El topico, haciendo referencia a los sistemas conciente e inconciente, en el que Freud en los textos sobre matapsicología (Freud, 1915a) continua con la idea defensiva solo que bajo el nombre de represión. En su texto homonimo expone condiciones para su operación, entre las cuales podemos nombrar 2, la primera es que la satisfacción de una pulsión pueda generar displacer, ahora bien, este displacer no podría operar por si solo, tiene que tambien darse una situación donde genere placer para ser posible; mientras, la segunda condición es que el displacer supuesto debe ser mayor a la supuesta satisfacción (Freud,1915a). Explicando así algunas condiciones para que el la represión se presente, pero, más adelante en el mismo texto, nos comunica como represión, formación de síntoma y formación sustitutiva son mecanismos que no siempre son los mismos.

Con respecto a la represión, además de indicar las condiciones, explica como hay etapas de la represión que operan en función de lo inconciente, nombrando una represión primordial, que “consiste en que a la agencia representante psíquica (agencia representante-representación) de la pulsión se le deniega la admisión en lo conciente.” (Freud, 1915a, p.143) estableciendo una fijación, en la que la agencia representante se vuelve inmutable, con la pulsión ligada a ella. Luego se presenta una segunda etapa, la de la represión propiamente dicha, la cual reace sobre retoños de lo psíquico de la agencia representante reprimida o sobre pensamientos que se pudieran asociar a ella. Así pues “la represión no impide a la agencia representante de pulsión seguir existiendo en lo inconciente, continuar organizándose, formar retoños y anudar conexiones. En realidad, la represión sólo perturba el vínculo con un sistema psíquico: el de lo conciente” (p.144) no esto sin dejar efectos notorios, primero, la agencia representante de la pulsión prolifera cuando ha sido reprimida, es decir encuentra formas extrañas de expresión, bien sea por sus desfiguraciones o por los eslabones intermedios que escalaron, distanciándose así de aquello inconciente. Ahora bien, el psicoanálisis opera precisamente sobre estos retoños del inconciente, que se animan bajo el proceso de asociación libre, en el que algunas formaciones de pensamientos tocan tan cercanamente lo inconciente que se invisten pulsionalmente y ante las cuales el paciente busca repetir la represión, pero no solo en la asociación libre se expresan estos retoños; también lo hace el síntoma neurótico “pues son retoños de lo reprimido, que, por intermedio de estas formaciones (síntomas), ha terminado por conquistarse su denegado acceso a la conciencia” (p.145). así pues, tanto el síntoma como la represión operan sobre los retoños del inconciente. Retomando nuestro tercer elemento la formación sustitutiva, Freud nos la explica tras hablar de cómo opera la represión, mecanismo análogo al mencionado anteriormente en las neuropsicosis de defensa, la representación es separada de la pulsión, la primera va hacia el inconsciente, o es expresada de forma coartada en la conciente, y la segunda derivara, o bien al inconciente sofocada, o bien saliendo a la luz deformada, o bien saldrá transformada en angustia.(Freud,1915a) y es que, tras una represión, particularmente en referencia a la consecuencia de la representación “la represión crea, por regla general, una formación sustitutiva” (Freud, 1915a, p.148). Pero esta afirmación llevaría a Freud a preguntarse si son lo mismo las formaciones sustitutivas y los síntomas, y más puesto que la represión también puede dejar síntomas como secuela. Pregunta que lo lleva a diferenciarlos, incluso a mencionarlos como mecanismos diversos no solo entre ellos, sino también en relación a la represión, es una pregunta que no tiene una respuesta clara, no al menos todavía, donde se logra ubicar que la

formación sustitutiva y la formación de síntomas suelen ser consecuencias del fracaso de la represión inicial, y que en algunas ocasiones, estas formaciones se colaboran, o se expresan en la misma cosa, mientras que en otras no lo hacen, incluso, habiendo ocasiones en las que la formación sustitutiva ayuda al proceso de represión.

Así, pues el aspecto tópico en lo que a conflicto psíquico se refiere nos señala como el inconciente pugna por su emergencia, por medio de pulsiones de deseo, que se ven repelidas por la censura o la represión, y que buscan por medio de sus retoños una expresión consciente, bien sea por medio de una formación sustitutiva o una formación de síntoma (Freud, 1915a; Freud, 1915b)

Continuando con el segundo aspecto de la metapsicología el económico relaciona el conflicto psíquico con el concepto de pulsión y sus diversos destinos, puesto que en pulsiones y destinos de pulsión, explica dicho concepto como:

La pulsión nos aparece como un concepto fronterizo entre lo anímico y lo somático , como un representante psíquico de los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma, como una medida de la exigencia trabajo que es impuesta a lo anímico a consecuencia de su trabazón con lo corporal (Freud, 1915c, p.117)

Pero que además comprende diversas características, como una fuerza constante, que no se elimina por actos de huidas o estímulos externos, que pretende su satisfacción, funcionando bajo el principio del placer y regulándose en la dupla placer-displacer; a su vez toda pulsión tiene un esfuerzo, una meta, un objeto y una fuente de pulsión. En este punto Freud habla de tipos de pulsiones y menciona dos, las yoicas y las pulsiones sexuales, mencionando como estas últimas tienen 4 derivaciones posibles en su desarrollo que no necesariamente están orientadas a su satisfacción: trastorno hacía lo contrario, vuelta hacía la propia persona, la represión y la sublimación (Freud, 1915c), todas ellas como una forma de lidiar con la pulsión que propende su satisfacción y que cuando no se logra produce conflicto.

Vale destacar a la sublimación un concepto no trabajado tan detalladamente en el texto, pero que especifica bien, una de las vías de la pulsión en tanto creación, Freud, en introducción del narcisismo (1914) le define como: “es un proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distinta de la satisfacción sexual; el acento recae entonces en la

desviación respecto de lo sexual” (p.91) y es que es distante de lo sexual y puesto en una causa cultural.

Para terminar con los tres puntos de la metapsicología Freudiana, tenemos el aspecto dinámico que especifica las interacciones entre representaciones-cosa y representaciones palabra, las primeras como huellas mnémicas de experiencias libidinales que sustentan el deseo inconciente y las segundas como elementos del preconscious que provienen del lenguaje, se contraponen a las primeras y niegan su satisfacción (Freud, 1915b). Explicando así el mecanismo de la represión, y es aquello que se rehúsa, “la traducción en palabras, que deberían permanecer enlazadas con el objeto. La representación no aprehendida en palabras, o el acto psíquico no sobre investido, se quedan entonces atrás, en el interior del Icc, como algo reprimido” (Freud, 1915b, p.198)

Y en relación al conflicto psíquico terminamos por mencionar como sigue evolucionando en la teoría psicoanalítica con su aparición en la segunda tópica Freudiana, donde el conflicto vendría a darse tanto entre pulsión erótica y tanática, como la relación de vasallaje del yo con el super yo, el ello y la realidad (Freud, 1920, 1992a, 1992b) Llevándonos a concebir al conflicto psíquico como un constitutivo del ser humano.

Continuando, podemos destacar del anterior recorrido la insistencia de lo inconciente por expresar en la conciencia, bien sea por la vía pulsional donde subrayo la cualidad sublimatoria y sintomática, o bien sea desde la cualidad dinámica que termina por fundamentar el deseo inconciente que propende incesantemente por su satisfacción. En ambas vías podemos continuar con una serie de textos que darán luces a la interpretación subsiguiente con el videojuego.

En el creador literario y el fantaseo (1908) Freud expone la idea de que el fantaseo de los niños, actividad opuesta a la realidad efectiva que les da placer, es abandonada en la edad adulta pero no del todo, puesto que no es posible renuncia al placer alguna vez obtenido, tal como lo expresa Freud (1908)“En verdad, no podemos renunciar a nada; solo permutamos una cosa por otra; lo que parece ser un renuncia es en realidad una formación de sustituto o subrogado ” (p.128) sustitutos que en los adultos pueden ser el humor, el chiste, o incluso como se menciona en personajes psicopáticos en el escenario el ser espectador de una obra teatral, donde el placer se obtiene de la descarga pulsional y el desahogo de los afectos, bien sea en una medida masoquista, como con las tragedias, o no (1908).

Es importante destacar esta permutación que muda del placer del juego, al placer del fantaseo, que se caracteriza por su capacidad para cumplir deseos, para lo cual se anuda en tres tiempos, una ocasión presente que despierte deseo, una ocasión pasada donde dicho deseo se cumplía y una creación a una referencia futura donde se figura el deseo cumplido (Freud, 1908)

Este concepto de fantasía, reaparece posteriormente en distintas obras de Freud, es destacable la manera de trabajarlo en la pérdida de realidad en la neurosis y psicosis (Freud, 1924), en la que se explica cómo tanto la neurosis y la psicosis configuran una manera de actuar del yo frente a la realidad a causa del conflicto psíquico, en la psicosis, el vasallaje con el ello, hace que se pierda un fragmento de la realidad que luego se trata de reconstruir, para que no entre en conflicto con el ello, mediante el delirio. Mientras que en la neurosis, el vasallaje con la realidad sofoca una parte del ello, es decir una parte de la vida pulsional, que como vimos anteriormente termina en un fracaso y en una formación sintomática, pero no solo en eso, la neurosis también perturba el nexo con la realidad, lo que provoca que el neurótico pretenda evitar un fragmento de la realidad, o incluso que intente huir de la misma. y aunque la diferencia parecía clara, el mismo Freud (1924) nos menciona que “tampoco en la neurosis faltan intentos de sustituir la realidad indeseada por otra más acorde al deseo” (p.196) intentos respaldados por el mundo de fantasía, que es un fragmento segregado del mundo exterior, que quedo liberado a manera de reserva, de los reclamos de la vida, y logrando de cierta manera cumplir deseos, tal como le expresa Freud “ de este mundo de fantasía toma la neurosis el material para sus neoformaciones de deseo, y comúnmente lo halla, por el camino de la regresión, en una prehistoria real más satisfactoria” (p.197)

Ahora bien, no solo el neurótico toma el mundo de la fantasía como material, quien también lo hace es el poeta, como continua exponiendo Freud en el creador literario y el fantaseo (1908), donde explica como él literato, ha permutado el juego infantil, no solo en fantasear, sino en la creación poética de dichos fantaseos, donde sus deseos se cumplen, de igual manera que en el fantaseador, solo que el poeta, a diferencia de éste, que esconde sus fantasías por el revuelo que podría provocar, utiliza diversos recursos para atemperar sus fantasías en su obra, por medio de variaciones, encubrimientos, una estética que brinda una ganancia de placer formal que brinda al espectador un desprendimiento mayor de placer, que proviene desde más profundo, de la liberación de tensiones internas (Freud, 1908)

Pero la importancia del fantaseas y de la creación literaria no se quedaría ahí, más adelante en la obra psicoanalítica, Freud (1928) ,le dedicara un ensayo al literato Dostoievsky, donde toma elementos de su vida, y explica uno de los caracteres de la personalidad de este, el carácter neurótico, que se ve reflejado en parte de su obra, en específico del libro los hermanos Karamazov, donde pareciera que el libro donde se presenta un parricidio, puede operar como una confesión, un rival que comete el parricidio, y que sufre la misma enfermedad que el autor, como diciendo que allí, había un pequeño parricida (1928)

Por todo lo anterior, destacó para concluir la función de la creación artística como una de las vías de solución del conflicto psíquico, como una forma de satisfacción del deseo, y también como una forma de plasmar la fantasía que en algunos momentos muestra a manera de confesión las características de las angustias de sus autores.

7.2 . Lectura intratextual y ludonarrativa del videojuego The Begginers Guide

El video juego The Begginers guide contiene dentro de si 17 capítulos, cada uno de ellos con una temática en sí misma, pero que siguen un hilo conductor, relacionándose para contar una historia, una reflexión.

7.2.1 Capitulo cero: introducción

En la introducción del juego, Davey Wreden se presenta como narrador y acompañante en el transcurso de este, nos comenta como The Begginers Guide es una recopilación de juegos creados por Coda , un amigo de Wreden que también era creador de videojuegos,entre 2008 y 2011; el primer capítulo nos muestra de manera sencilla una primera apreciación a los juegos de Coda, su estilo cuadrangular (por la plataforma de creación del juego) mientras Wreden nos comenta, por un lado como para él esta serie de juegos lo llevaron a preguntarse por Coda, ¿Quién era? y ¿Qué persona hay detrás de estos juegos?. Ahora bien, estos juegos nunca fueron publicados por Coda, el los hacía y desechaba, de hecho, Wreden nos cuenta como la papelera de reciclaje del pc de Coda, él la renombro como “carpeta de juegos importantes”. Es por eso, que Wreden nos comenta, que tomo la libertad de recopilar sus juegos para mandarle un mensaje de animo a Coda dejándonos en una primera instancia la pregunta por Coda por medio de sus juegos, sus creaciones.

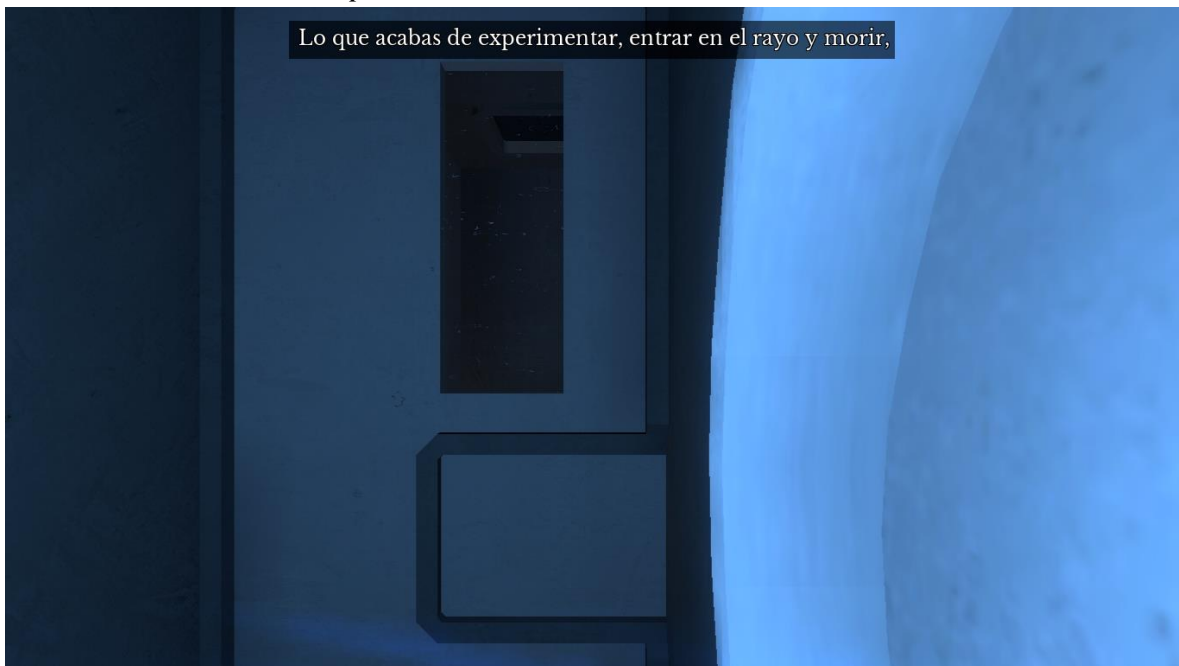
7.2.2 Capitulo primero: Susurro, creado en noviembre de 2008

El capítulo 1 nos lleva a un camino en una nave espacial que esta averiada, una máquina de susurros esta activada y se ha dado la alerta de la evacuación inmediata (), el juego muestra

dificultades técnicas, como si hubiera sido abandonado, nos dan una pistola que no se puede recargar, y ningún enemigo al que apuntar, tras pasar por una serie de pasillos, llegamos a la máquina de susurros, donde una voz (diferente a la del narrador) nos habla, nos comenta que nuestro cuerpo puede detener la dificultad de la nave, diciéndonos " Eh ,tú que está en la sala de máquinas. ¿puede salvarnos a todos! (...) es mucho pedir, pero por todas nuestras vidas, ¿lo harías? ¿te sacrificarías?" el motor es un rayo, y el juego no continuara sino hasta que nos suicidemos en el rayo, no hay otra forma de avanzar, al suicidarnos, la cámara cae como si hubiéramos muerto, no obstante, Wreden nos devuelve en el tiempo, ya que esa primera interacción fue un parche en el juego, es decir, no es lo que ocurría realmente; así nos tenemos que suicidar de nuevo, solo que ahora en vez de que nuestra pantalla caiga, trascendemos hacía otro lugar. El juego entonces termina y nos lleva a otro.

Figura 1

Escena del suicidio nave whispers



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Figura 2

Trascendencia tras el suicidio



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

7.2.3 Capítulo segundo: Hacia Atrás, creado en noviembre de 2008

Este juego restringe al jugador, es innovador en ese aspecto los controles de movimiento están bloqueados, solo podemos andar hacia atrás, así todo el juego, juega con esta interacción, así hacemos un recorrido por salas cuadrículadas, con frases que aparecen a nuestras espaldas, para llegar a una escalera donde hay más frases, y una puerta a la que no podemos acceder y terminar con una oración que nos lleva a completar el sentido del juego, que de manera resumida nos indica esta frase:

El pasado estaba detrás de ella, pero el futuro no se podía ver ¿por qué el futuro no deja de cambiar? Cuando se detiene y mira todo está claro, pero si el futuro siempre está detrás de ella ¿Cómo encontrara la fuerza para enfrentarse a él? (Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015)

Y con el final de la frase, termina el capítulo.

7.2.4 Capítulo tercero: Entrando, creado en noviembre de 2008

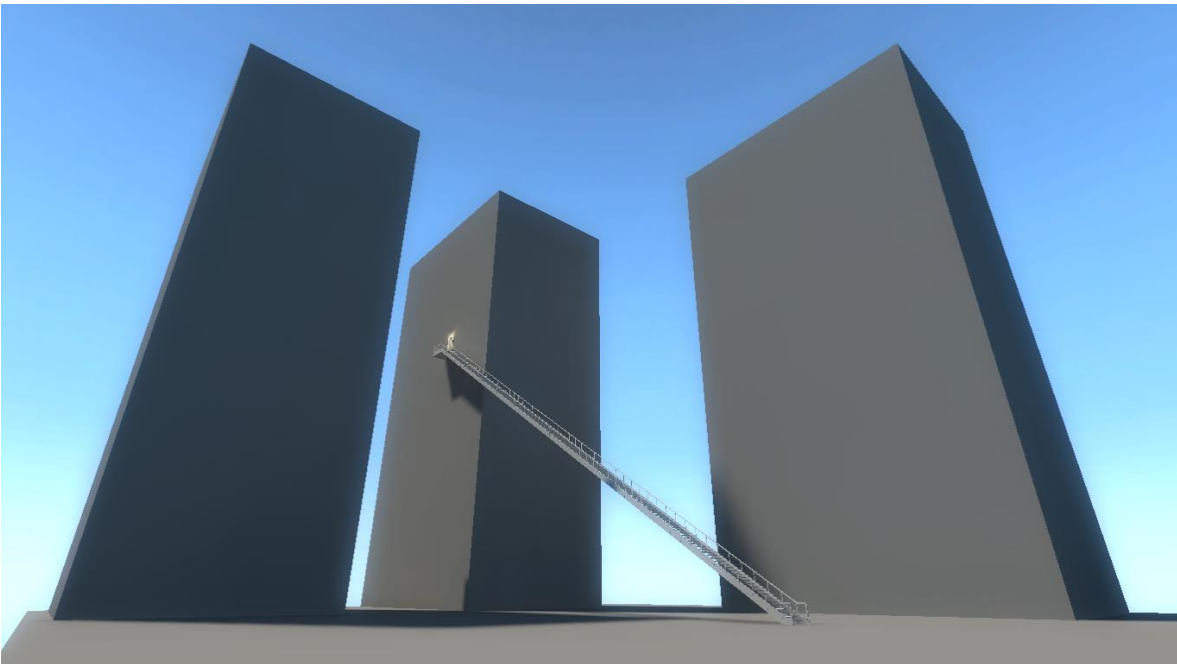
El juego numero 3 es bastante sencillo, es un sendero con visibilidad reducida, en la que al avanzar durante un tiempo se nos muestra un cartel que dice “estas entrando”

7.2.5 Capítulo cuarto: Escaleras, creado en diciembre de 2008

Este juego empieza con una frase “tonterías en casi todas las direcciones”, de ahí, un cuadrilátero blanco con 4 rectángulos que simulan edificios aparece ante el jugador, uno de ellos tiene una escalera que nos dirige a una puerta,

Figura 3

Edificios grises

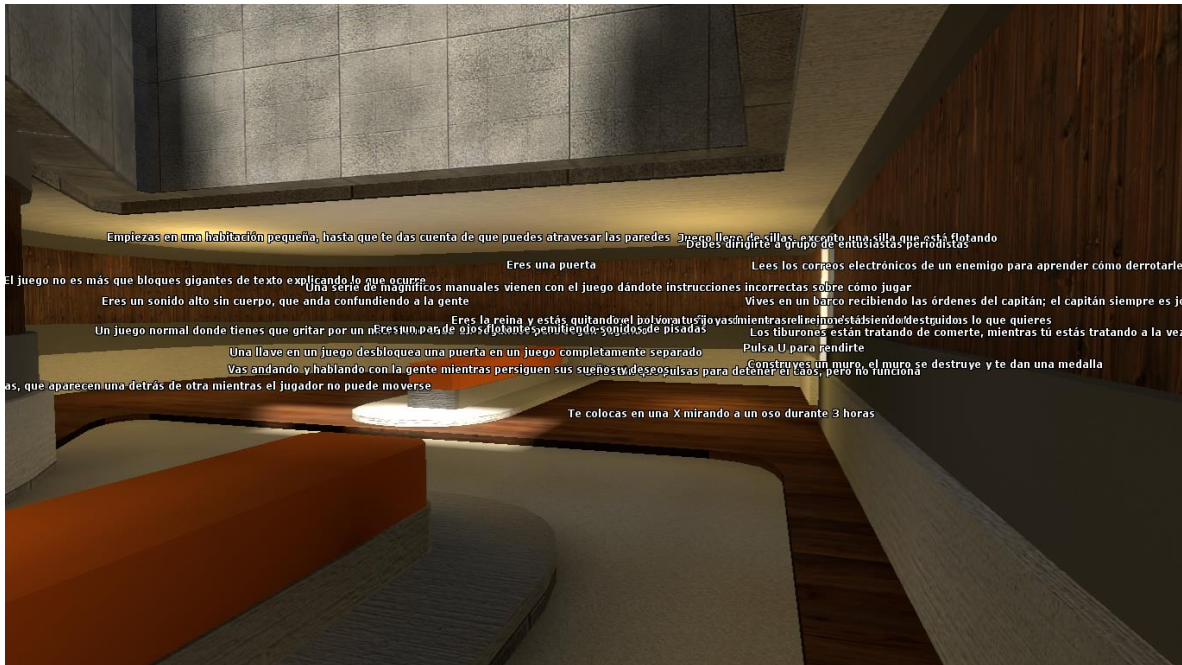


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

El juego busca que nos movamos por las escaleras, y cuando estamos a una distancia prudente de la puerta, nuestra velocidad se reduce considerablemente, tanto así, que el narrador interviene diciendo que podemos oprimir un botón para que la velocidad se restaure, al hacerlo (o no) y entrar en la puerta del edificio, entramos en una habitación llena de frases con ideas para juegos, el juego termina allí.

Figura 4

Cuarto lleno de ideas de juegos



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Eso sí, durante el juego el narrador si se pregunta, ¿Por qué la puerta está abierta? ¿Por qué molestarse con reducir la velocidad?

También vale la pena aclarar que si nos desviamos de las escaleras el narrador interviene contándonos que no hay nada en el mapa, no obstante, al jugador moverse por el mapa, encuentra en una de las esquinas un sonido extraño, una especie de lamento mezclado con el sonido del viento.

7.2.6 Capítulo quinto: Acertijo; Enero de 2009

Empieza con una frase “preparados, listos, a pescar” , el juego es un camino por unas instancias rectangulares, pasamos por puertas, y se nos muestra por primera vez un acertijo, un puzle que se repite durante el resto del juego, consta de abrir una puerta que da a un espacio negro donde hay otra puerta, para eso, se oprime una palanca, lo que nos permite entrar, luego una vez dentro en el espacio en negro, cerramos la puerta, (nos encerramos), y la primera puerta en su parte trasera tendrá una palanca, el jugador la oprime y se abre la segunda puerta.

Figura 5

Primera aparición del acertijo

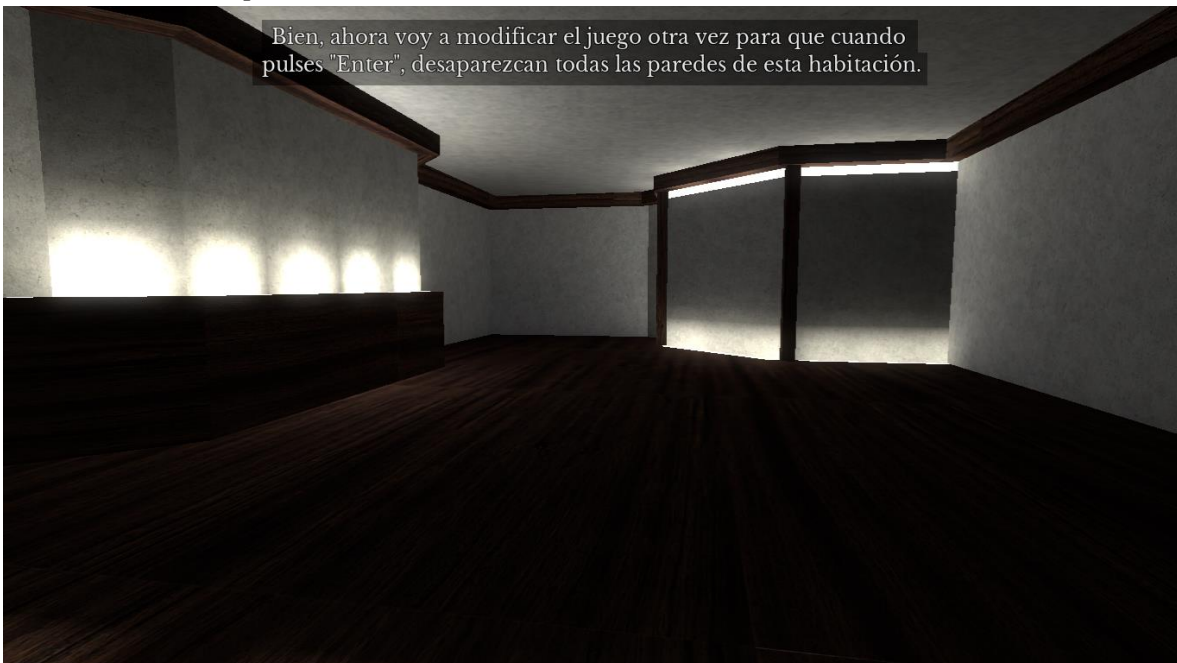


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Al pasar por ahí vemos una sala vacía, el narrador interviene y al oprimir un botón vemos más allá de la sala cuyos muros se hacen transparentes, un entramado de salas no accesibles al jugador.

Figura 6

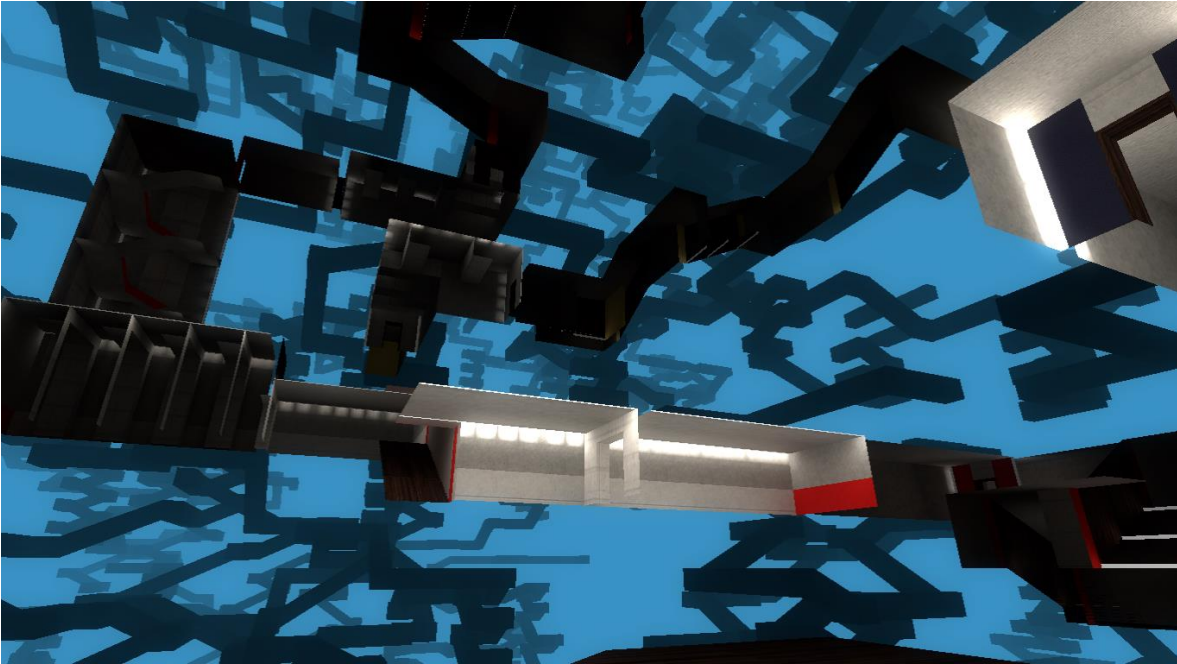
Habitación sin haber presionado el botón



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Figura 7

Habitación con el botón presionado



Nota:Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

El narrador termina asociando el juego anterior con este, diciendo que antes había un mundo exterior sososo y un mundo interior rico, y en este juego es, al contrario. Termina con esta apreciación “la mayor parte del tiempo no nos damos cuenta de lo que nos perdemos o incluso de que nos estamos perdiendo de algo, ese no es el papel del jugador, y si tú papel no es entender, entonces ¿cuál es?”(Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited,2015))

7.2.7 Capítulo sexto: Saliendo; creado en enero de 2009

Este capítulo es igual que el capítulo 3, entrando, un sendero , que al avanzar nos lleva a un letrero, en este caso dice “ahora estas saliendo”

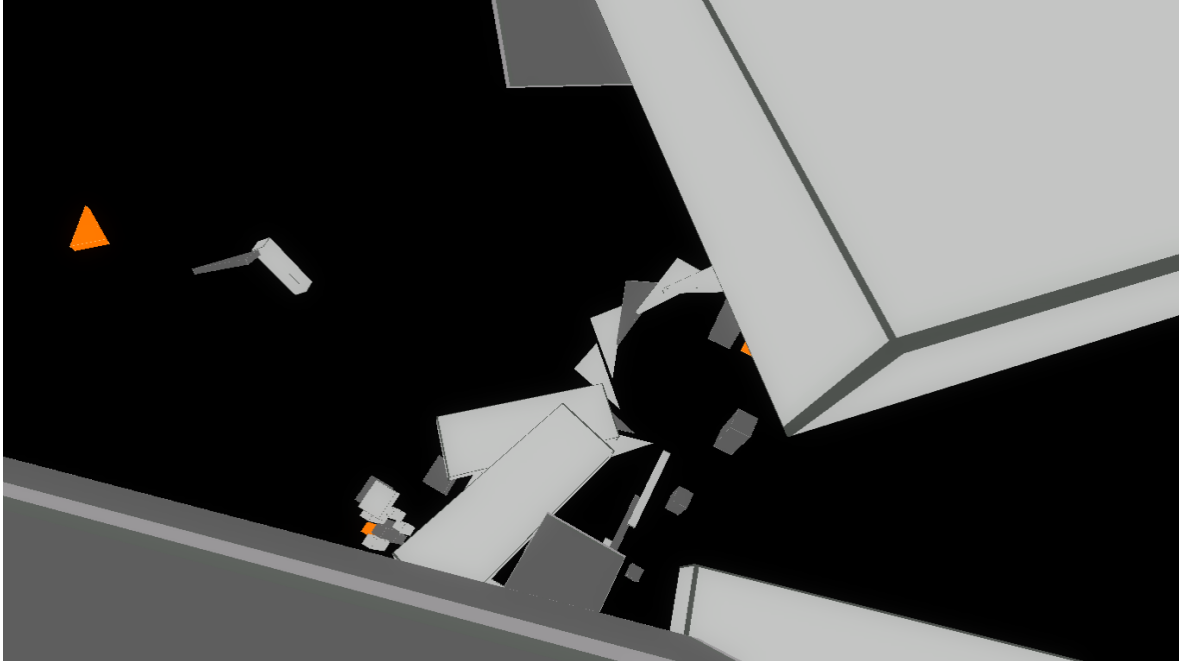
7.2.8 Capítulo séptimo: Abajo, creado en marzo de 2009

Empieza con una frase “el gran y encantado descenso”, el escenario empieza con un rectángulo blanco, vacío a excepción de una construcción un restaurante “The streetwise fool” (el tonto callejero), durante el camino, el narrador, Wreden, nos explica que los juegos están creados con un motor que privilegia las creaciones rectangulares y cuadrangulares; entramos en el

restaurante y al abrir una puerta, vemos unas escaleras que bajan, y nos llevan a una caída entre figuras poligonales de color es grises, blancas y naranjas.

Figura 8

La caída

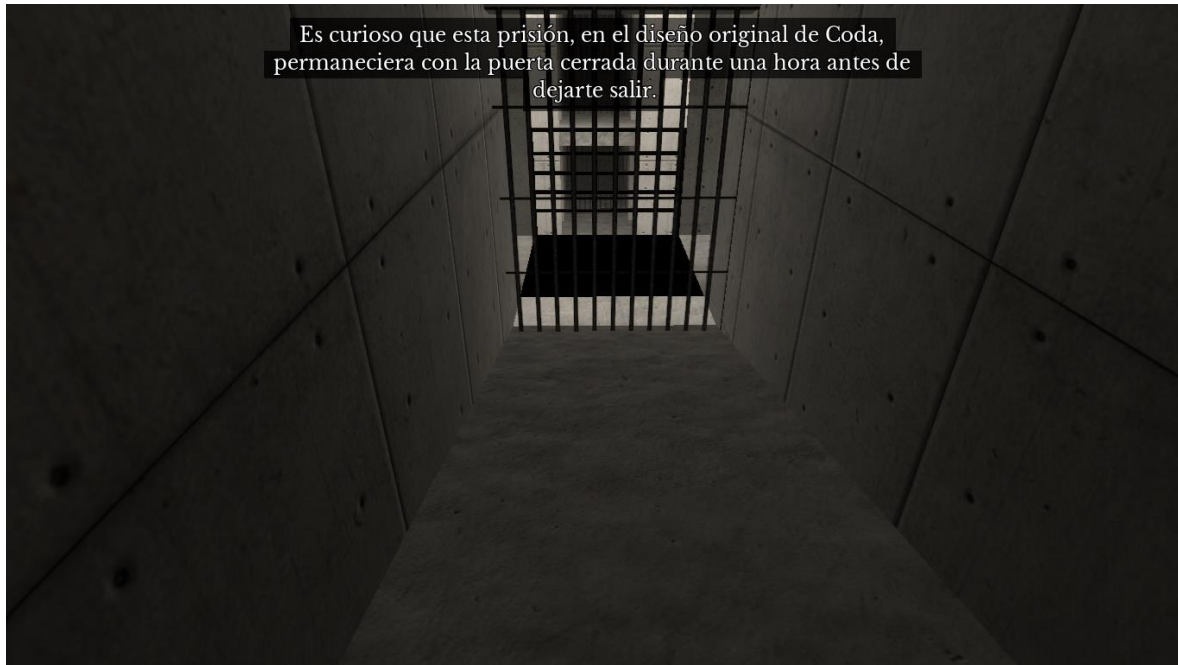


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Tras la caída entramos en escaleras en espiral, hacia un recinto gris que asimila una prisión, nos encierra el juego, el narrador nos comenta como altero el juego para evitar que el jugador quedara 1 hora encerrado como la versión original, salimos de la prisión, continuamos el camino

Figura 9

Prisión

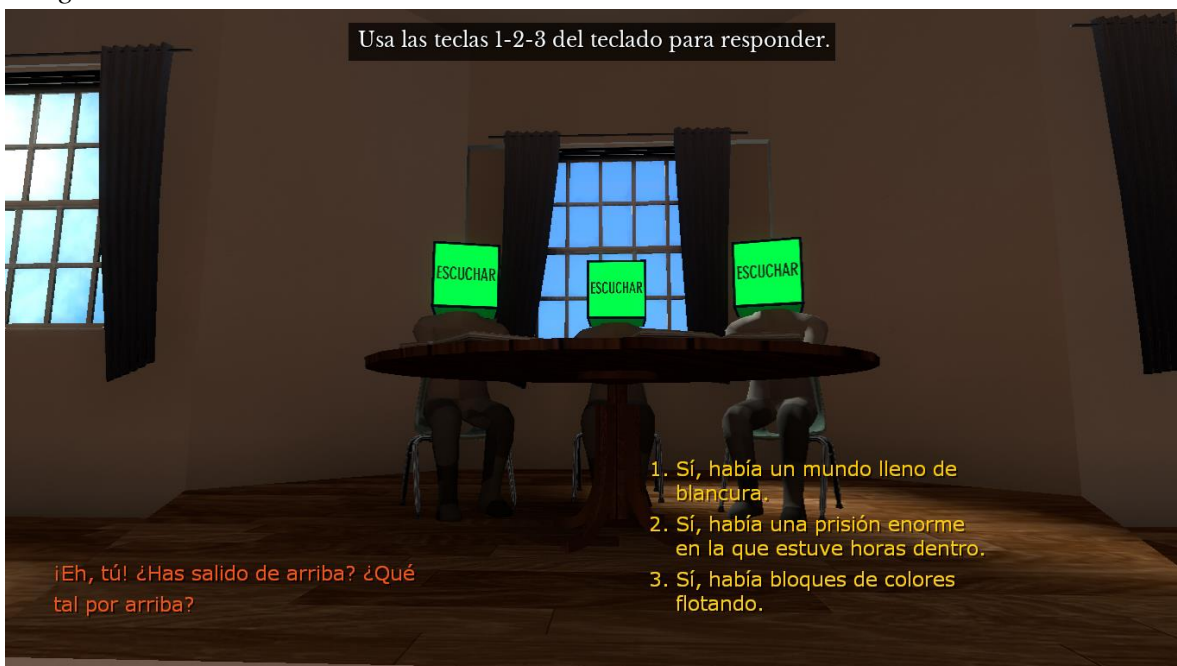


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Volvemos a bajar, llegamos al acertijo que se mencionó anteriormente, y se entra a ser interrogado , primera aparición de chats en el juego.

Figura 10

Interrogatorio



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

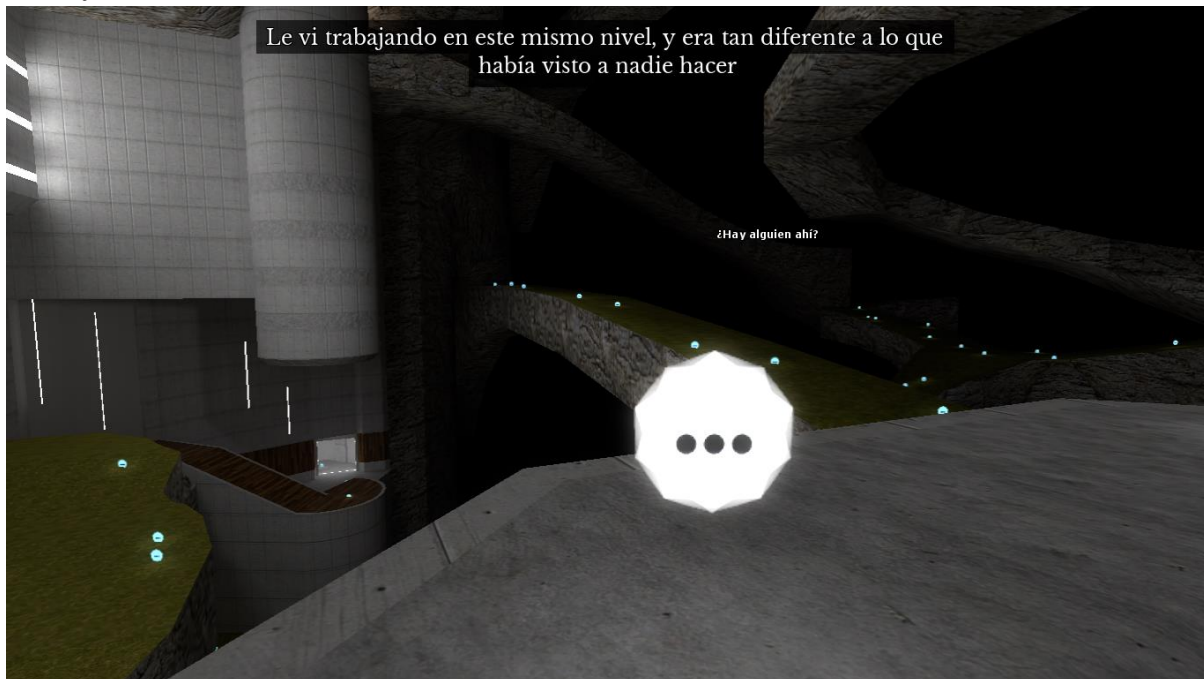
Tras conversaciones, el jugador se sigue hacia una unidad cerrada con una farola, primera vez que aparece, y a la que el narrados nos comenta, que Coda tiene fijación, puesto que señala el final de los juegos.

7.2.9 Capítulo octavo: Notas; creado en abril de 2019

El juego comienza con una frase “Este juego está conectado a internet, puedes dejar notas mientras vayas avanzando, todas las notas que ven las han dejado otros jugadores” (The Begginers Guide, 2015) el juego es un recorrido por un escenario en el que vemos globos azules que contienen notas, frases, que en efecto fueron escritas todas por Coda, ya que no hay manera de que el juego funcione bajo la premisa que nos muestra la fase inicial, tanto así que el narrador nos lo aclara, al ir avanzando por el escenario del juego vemos notas que no son accesibles para el jugador, pero están ahí representadas, situación que se repite durante todo el juego, dejando bastantes notas sin poder ser leídas.

Figura 11

Burbujas de notas



*Nota:*Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Figura 12

Burbuja, con mensaje de caída.



*Nota:*Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Es usual que dentro del contenido de las notas se encuentren desde simples holas, hasta emociones, sentimientos, peticiones, quejas, o frases elaboradas de contenidos surrealistas, tal como se expresa en las siguientes dos imágenes.

Figura13

Burbuja, con mensaje solitario



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Figura 14

Burbuja que indica que se esta fingiendo

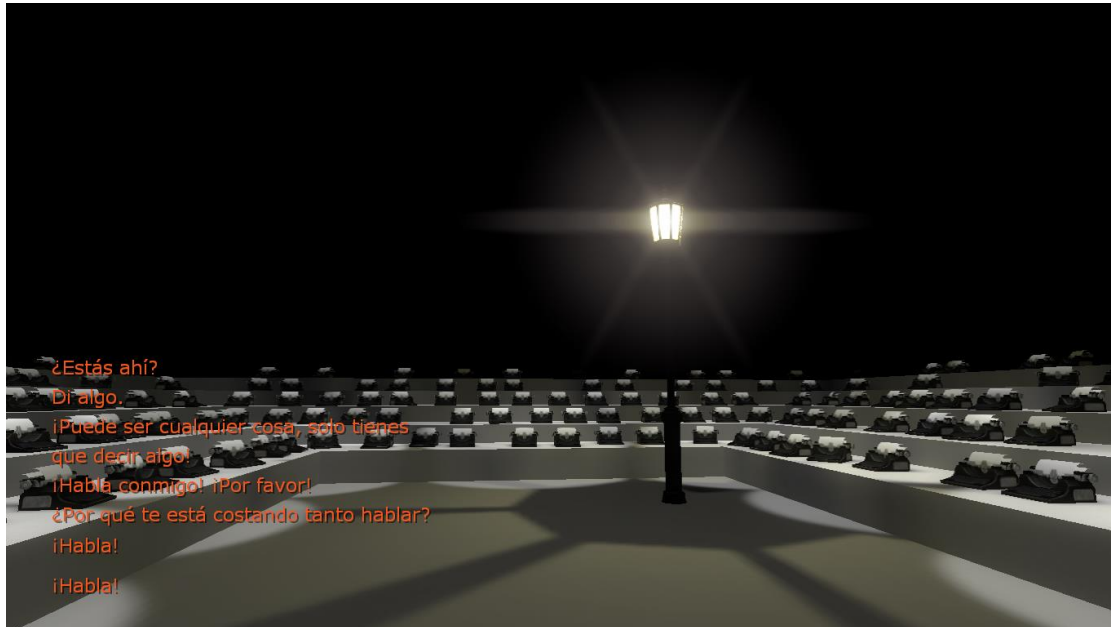


Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

El juego como tal no quiere que se lean todas las notas, incluso el narrador se toma la molestia de decir que si el jugador quiere no las lea todas, que no pasara nada extra de leerlas, pero están por ahí regadas, al caminar por todo el escenario se pasa por varias zonas, hasta bajar a una escalera, enfrentarnos al acertijo anteriormente mencionado, superarlo seguir un pasillo y terminar con un montón de máquinas de escribir en una sala oscura con una farola.

Figura15

Farola, dialogo

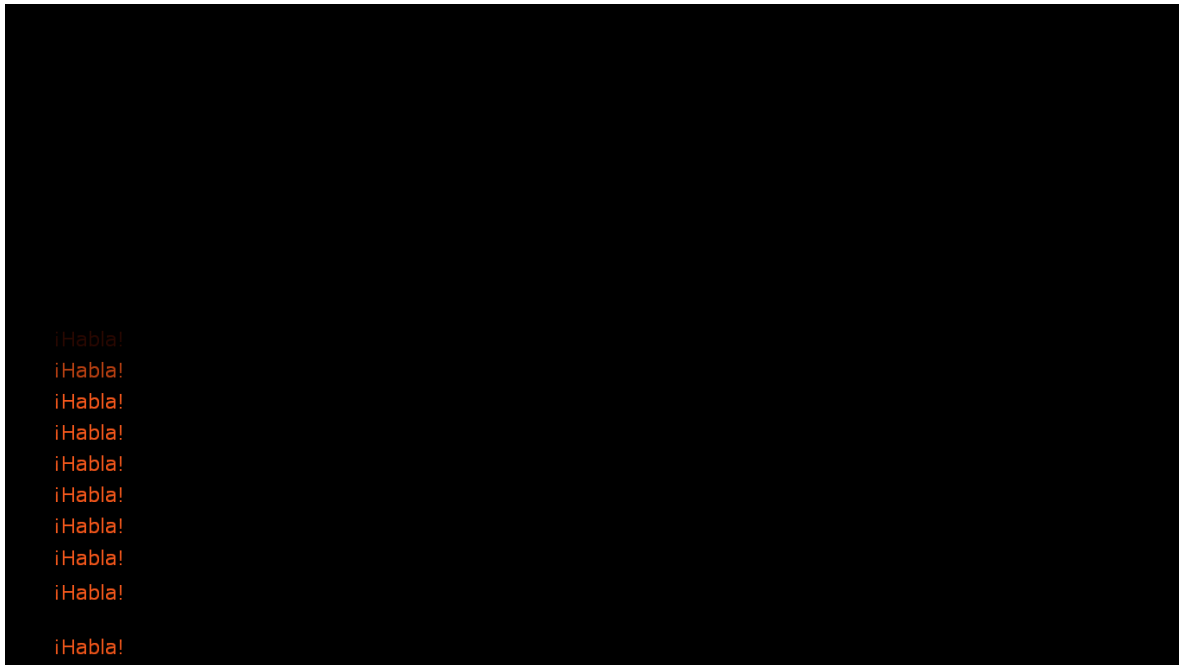


*Nota:*Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Vale la pena mencionar que durante el final de este capítulo, hay un mensaje de Coda, una frase que evoca a la dificultad de hablar, de decir, de expresar, es más el capítulo termina con un fundido en negro con múltiples “!Habla!”.

Figura 16

Habla!



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

En el siguiente cuadro se especifican todas las notas, y en la siguiente imagen se representa como las notas están expuestas.

Tablas 1

Cuadro de las notas expuestas en las burbujas de texto

Sector	Frases
Habitación inicial	Bonita habitación... pues no
Pasillo después de habitación	¿Cómo se hace este juego? Esto no merece la pena
Zona amplia 1	Joder
	¿ Hay alguien ahí?
	¡Hola!
	Razonable.
	Hazme caso, por favor
	¡Leed todo el mundo esto!
	Ehhhhhhh

Este lugar me pone triste

El tío de allí ha escrito muchas tonterías

Preferiría literalmente estar haciendo cualquier cosa, antes que jugar este juego

¡Eh, puedo escribir aquí!

Por qué

Hay muchos mensajes en esta zona

Nos estamos quedando sin espacio. Pronto nos asfixiaremos

Guay, hombre de la caverna

En un mundo lleno de notas. Un hombre las leerá todas. Este verano. Creerás que los bocadillos de notas azules pueden hablar

Este juego no mola. Ojala me gustase

No tengas miedo. Estoy aquí.

Acabo de ver un pingüino volador, ¡te diré que es una de las cosas más majestuosas que he visto!, no me apetece seguir vivo por que nada será tan majestuoso. No quiero volver a ver nada si no es igual de majestuoso. Estoy llorando y quiero arrancarme los ojos. Es lo que voy a hacer.

brrrrstfno [[][]]” (y dos cuadrados literalmente)

Como es que hay madera y hierba y cemento aquí, wtf

gilipolleces

Quiero contarte un secreto. Una vez...

Define lo que es diversión

¡SOY EL REY DEL MUNDO! (Sobre una plataforma que da hacia el lugar inaccesible)

Que mierda es esta caverna

QUE ROLLOOO

Te garantizo que hay una bellota aquí, en alguna parte, y los marineros están buscándola

Eh, chicos, solo estoy buscando alguien con quien hablar

Me niego a creérmelo

culoculo

Necesito ir al baño, joer

Hazme caso, por favor

-Aquí no hay nada. Date la vuelta

-¡No escuches a ese tío!

-¡Una camiseta GRATISSSS!

Pasillo #1

-Tiene sentido. Pones una puerta. La puerta no se abre. Gracias.

-¡NECESITO IR AL OTRO LADO! PUERTA POR QUE TÚ

-ABRÉTE SESAMO

-Cómo se abre la puerta

-Algún día conoceré a la persona que ha hecho esto

-Ayudo a la gente por que me siento por dentro

¡¡NUEVA SALA¡¡

¿Oyes las campanas? Hacen que te muevas ¿verdad?

Me gustaría mucho que alguien me deseara

Me asusta tener que escribir algo. No me gusta que se me juzgue

Aquí no hay mucha gente

Puedes entrar aquí, creo

Bienvenido: ENHORABUENA. No sé realmente a dónde ir con esto

Ehhhhhhhhhhhhh, ni te molestes

Un juego donde dejas notas y de repente todos son poetas

Aquí es donde me largo

No he podido escribir nada aqui

Me siento obligado

PARA. DATE LA VUELTA. SI CONTINUÁS SOLO CONSEGUIRAS MISERIAS

Zona amplia #2

Toma mi mano, saltemos juntos (en dirección al camino inaccesible, no se puede saltar hay un muro invisible del juego)

El repollo da forma a nuestra nación

¿Qué es ese cuadro?

No importa si consigues llegar alguna vez ahí

eh, no hables así de mi

¡Que juego más bueno!

Creo que eso no conduce ninguna vez

La próxima vez lo haré mejor

Necesito alguien con quien hablar

¿Es esto una nota?

No hagas caso a las demás notas

No estoy seguro

Hoy he aprendido que no puedes caerte

Ético.

¡HE VISTO A UNA PERSONA CAMINANDO POR ALLÍ! Pero no regresará :`(`

Zona del cuadro

Bien hecho, todos vosotros

CUADRO. ¡¡QUÉ SIGNIFICA¡¡

Deja de fingir

El que ha hecho esto tiene algún problema

Arte

Eh chicos que tal aquí andamos
Ayuda, estoy intentando hablar
¿Quién SOIS todos vosotros?
Estrella Torre Diablo
Creo que esto trata de que las cosas no se ven bien de cerca y perfectas desde muy lejos
El repollo da forma a nuestra nación (repetido)
Desde ahí arriba parecen solo puntos
Spoiler: esto no significa nada
Deja de fingir que eres otra persona
Esto se trata de que este juego es pretencioso y vosotros dais asco
Estrella Torre Diablo (Si, repetido)
Igual algún día seré real
Él era la criatura más horrible que podía imaginar

Pasillo # 2

Bueno aquí esto
Si, TODOS estamos aquí
Pero debe de hacer una razón por ello
Guardaba bien su terrible secreto
¡¡He superado el juego!!
¿Más salas?
Me asusta tener que escribir. No me gusta que se me juzgue (Repetido)
Escapar... Escapar... necesito escapar
Lo corto y lo propagó entre los mundos
Lo he visto todo. He viajado por el mundo. No se lo he dicho a nadie
Casi he terminado...
Ojalá hubiera notas en el mundo real
Te conviertes en uno de los disparates en espiral
HACIA ABAJO. SIGUE EXCAVANDO
Cierras los ojos y lo deseas con todas tus fuerzas
¡Ya casi he llegado al final!

**Puerta de
acertijo**

¿Este acertijo tiene solución?
Omg, llevo literalmente una hora aquí, que coño hago
AYUDA
AYUDA
Mierda. Como se resuelve esto
Desarrollador. Da respuestas. Por favor.
Esto no tiene sentido, ¡la segunda puerta no se abre!

Zona oscuro puerta del acertijo	-Tíos, no lo estoy haciendo tan mal
	-Me vuelvo al principio, hasta luego
	-No tiene solución
	-Ahh, esto no tiene respuesta ¿creo?
	-No hay un segundo interruptor
Final	-¿Cómo dejo notas?

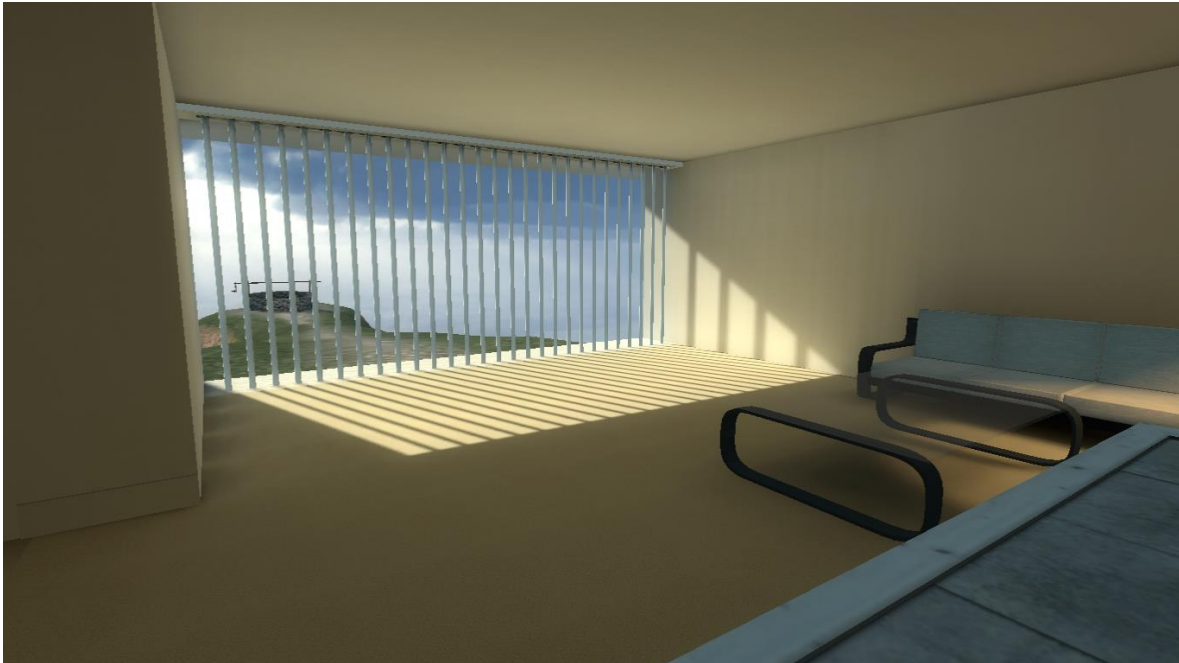
Nota: Tabla de elaboración propia.

7.2.10 Capítulo noveno: Huida. Creados entre mayo y junio de 2009

A diferencia de otros capítulos, este es un recopilatorio de juegos que tienen como característica ser “juegos de prisión” o, mejor dicho, representaciones jugables de prisiones. Así, el juego comienza con una frase “las estrellas porno también mueren”, una habitación amueblada y con rejas que separan el cuarto de un camino que lleva a un pozo. Esta primera habitación tiene una puerta, que atravesamos y tras un camino que baja, llegamos hasta el fondo del pozo que las barreras nos impedían llegar, al entrar al pozo, nos quedamos encerrados en él.

Figura 17

Habitación con prisión



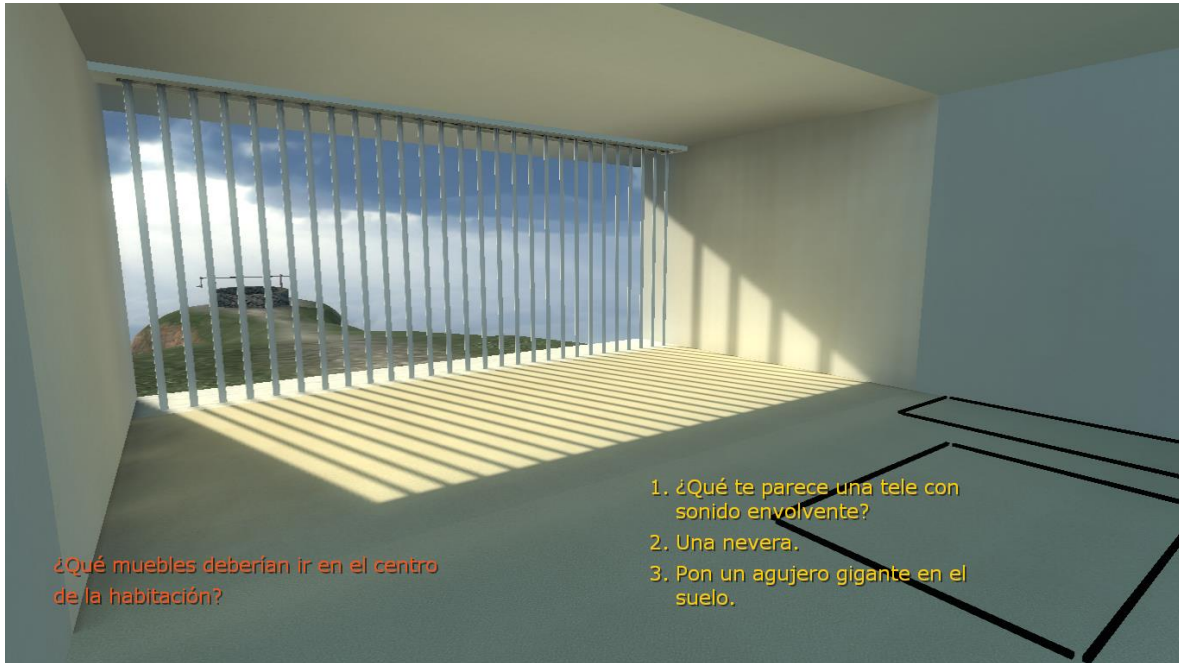
Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Tras ello aparece el segundo juego de prisiones, en el que el juego nos da opciones para amueblar, pero que son opciones que no llevan a ningún lado, cualquiera que sea la opción que

elijamos, la habitación se amueblara de manera idéntica a la primera, solo que en esta ocasión no hay puerta para ir al pozo, y al terminar de amueblar la pared del fondo se extiende dejando ver los muebles apilados de forma surrealista.

Figura 18

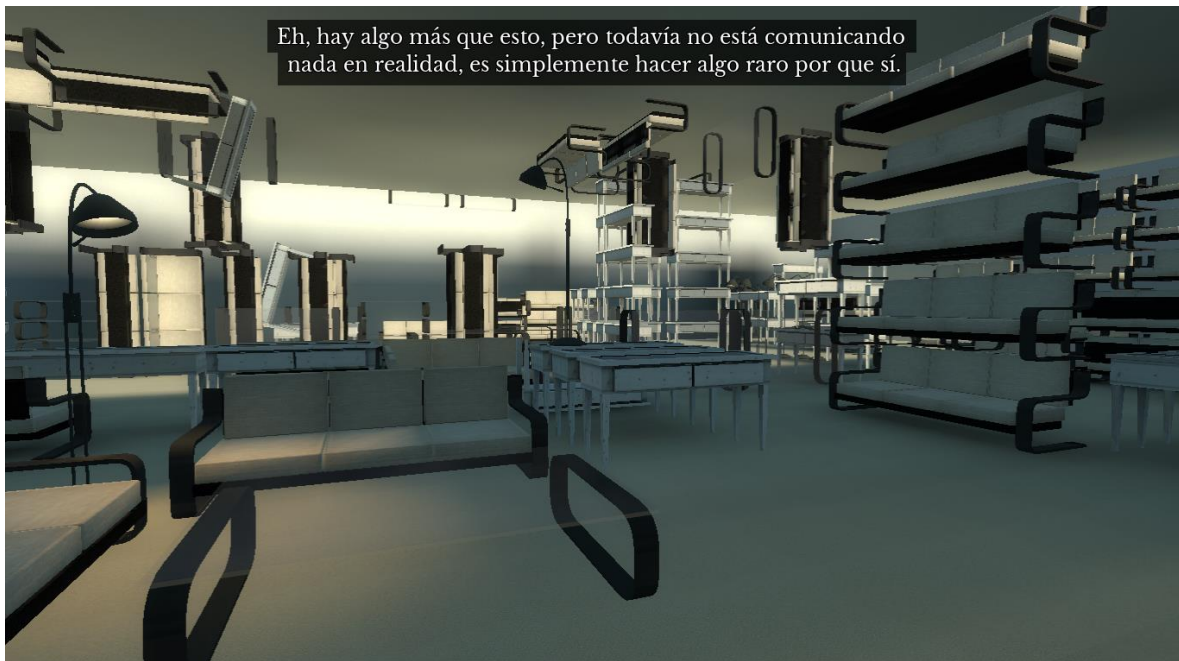
Juego de prisión



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Figura 19

Prisión surrealista

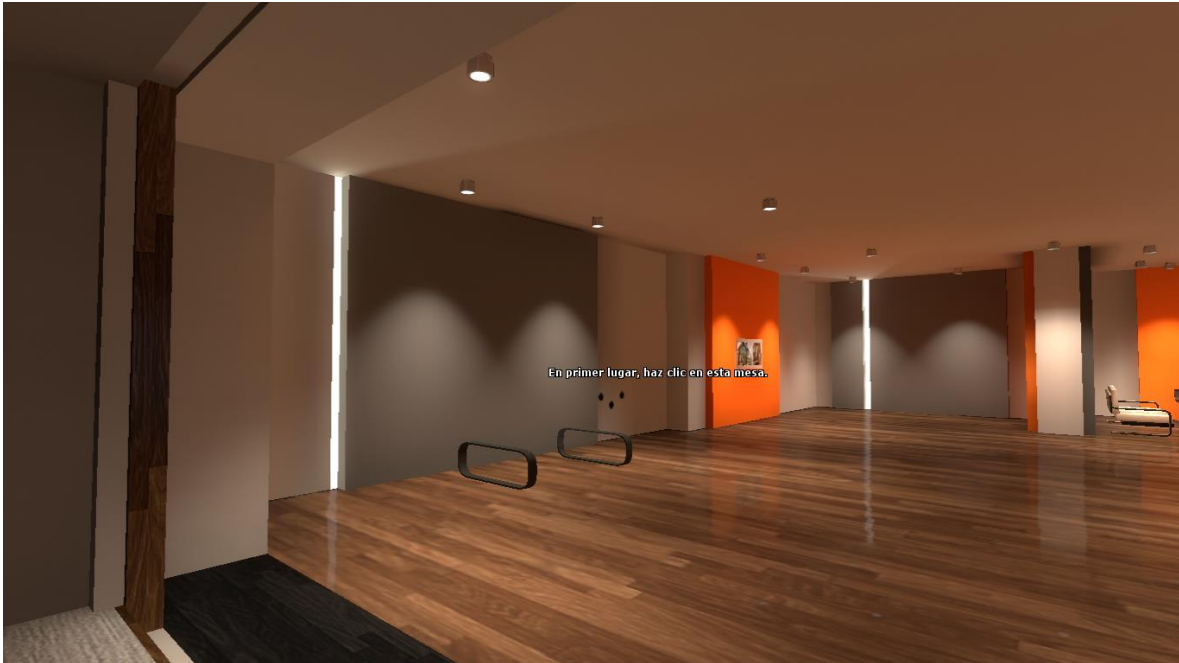


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

La siguiente versión de la prisión que se nos muestra, nos muestra un tutorial para escapar de cualquier prisión, dándonos una serie de instrucciones en un lugar aislado, luego somos transportados a la sala amueblada de prisión, solo que el primer objeto con el que empieza el escape que se nos enseñó ahora no existe, dejándonos encerrados.

Figura 20

Tutorial para salir de prisión



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Figura 21

Prisión sin mesa tras el tutorial, imposible de salir



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

De ahí en adelante, el juego nos lleva por un recorrido de juegos con esa temática, desde estar en el camino hacía el pozo, pero no poder llegar por que está cortado el camino, pasando por inversiones, entonces el camino dentro de los barrotes y el pozo en la sala amueblada, el pozo amueblado, barrotes que separan hacía un camino con una puerta que tiene un acertijo, una sala amueblada de la que no podemos salir sin barrearas pero en medio de la caída del capítulo 7.

Ahora bien, durante todo este capítulo el narrador nos ha comentado como interpreta esta serie de prisiones como juegos que van uno tras otro, en una espiral sin freno, como si coda no tuviera un mecanismo para salir de esa prisión, simplemente creando y creando, hasta que alcanza algo, ese algo es el juego final, el que termina la serie de las prisiones, en este empezamos en un camino oscuro que nos lleva a un teléfono, al entrar en el tenemos una conversación con nosotros mismos, una llamada a un supuesto yo del pasado, que ha estado encerrado en una de las prisiones en las que estuvimos.

Figura 22

Llamada



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

La conversación transcurre de diversas maneras de acuerdo con nuestras elecciones, pero a fin de cuentas terminan con una conversación en la que se busca la salida de la prisión, por medio de una conversación con alguien más, así ese alguien sea uno mismo en otro momento.

Es menester especificar que la conversación como tal encuentra tres opciones en sus múltiples rutas para salir de la cárcel, las cuales son: ser sincera, decir cómo te estas sintiendo y simplemente hablar un rato conmigo. Ante estas opciones, suele aparecer incertidumbre, por un lado, hacia la compañía de otro, por otro lado hacia el ser sincera sobre qué y por otro lado hacía el temor con uno mismo, el temor de que las cosas nunca cambien.

7.2.11 Capítulo décimo: Casa, creado en agosto de 2009

Este juego, es según Wreden la representación de lo que ocurre en el espacio negro en el acertijo, partimos de una puerta, y vamos hacía otra, pero en el medio hay una casa, tenemos que entrar en ella.

Figura 23

Casa



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Al hacerlo entramos en un loop jugable⁵ de limpiar la casa junto a un desconocido con el que tenemos una conversación, acerca de la limpieza de la casa, en ella vemos tres opciones de respuesta, que comparten el hecho de que a este desconocido programado le sirve limpiar la casa para organizarse, que lo disfruta; en todo caso el juego continua pidiéndonos limpiar diferentes áreas de la casa, al terminar este loop al llegar a un punto de la conversación, salimos de la casa y podemos cruzar la siguiente puerta donde nos espera una farola.

Es importante destacar que la conversación que se tiene con este hombre, apela al orden, la limpieza, y a la sensación de bienestar entre tristezas, como se puede ver en el siguiente gráfico.

Tablas 2

Opciones de dialogo en el capítulo la casa

Pregunta 1	Opción	Respuesta
¡Dios mio! ¡Me alegro un montón de que hayas venido!. Pensé que ibas a tener que limpiar toda esta	1, No te preocupes por mí, estaré encantada de quedarme a dormir en un sitio así de bonito	Bueno parece que estas avanzando bastante ¿no? Por qué o empiezas a limpiar y LUEGO decides si puedes hacerlo toda la noche. Yo acabaré aquí.

⁵ El termino loop jugable hace referencia a una jugabilidad repetitiva, en la que se repiten las acciones del jugador, en el caso específico del caso la jugabilidad se limita a limpiar.

<p>casa yo sola. Y eso no me hubiese gustado nada. ¡Todo el mundo sabe que unas manos solitarias dejan una casa sucía</p>	<p>2, Y las casas sucias crean... ¡unos inquilinos solitarios;</p>	<p>Mientras tanto. ¿puedes limpiar la mesa? ¡JA! algo me dice que va a ser divertido trabajar contigo. Bueno este sitio no se va a limpiar solo eso seguro. Yo acabaré aquí. Mientras tanto. ¿puedes limpiar la mesa?</p>
	<p>3, ¿Vamos a limpiar todo esto?</p>	<p>Esa es la historia. Ah, no te preocupes, ¡limpiaremos todo esto en un momento! Te prometo que desearas que no se acabe. Mira yo terminare aquí. Mientras tanto. ¿puedes limpiar la mesa?</p>

Pregunta 2	Opción	Respuesta
<p>Ya que estás ahí, ¿por qué no estiras un poco la alfombra? ¡Cualquier pequeño detalle importa!</p>	<p>1, ¿Te gusta limpiar?</p>	<p>Bueno... Más que gustarme, en realidad lo necesito. Mientras estoy trabajando. Siento como una especie de calma en mi interior. Parece que mi alma no puede ser calmada de otra manera ¡y supongo que eso es todo lo que importa!, ah eso y un sofá bien colocado ¿Te importaría poner bien los cofines del sofá?</p>
	<p>2, ¿Cómo has acabado haciendo este trabajo?</p>	<p>Una amiga me metió en este trabajo en una época en la que necesitaba dinero desesperadamente. ¡Jamás me había sentido así de bien haciendo algo por dinero en mi vida! Ni siquiera me gustaba limpiar mi propia casa, tal vez tenga algunos demonios a los que aún no pueda enfrentarme. Oh, hablando de demonios, vaya desastre de sofá</p>
	<p>3. Hace tiempo que no veía una casa así de desordenada</p>	<p>Haciendo esto, uno abandona rápido los prejuicios. Tal vez no sea tú piso, pero hay algo en tú vida que hay que ordenar. Si crees que no hay nada que necesita ser limpiado, ten cuidado porque eso significa que hay que limpiarlo todo. Pero bueno solo quiero ver un poco de paz por aquí. Por cierto, los cojines del sofá están hechos un desastre, ¿te importaría colocarlos bien?</p>

Pregunta 3	Opción	Respuesta
------------	--------	-----------

Me siento en la obligación de compartir un pensamiento un poco cursi ¿te parece bien?	1, Que sea especialmente cursi No déjalo. Era una tontería. Da igual. Oye, hay que lavar estos platos ¿te importa?
	2, Vale, intentaré soportarlo	
	3 ¿Realmente tienes que hacerlo?	Sí... No, déjalo. Era una tontería. Da igual. Oye, hay que lavar estos platos ¿te importa?

Pregunta 4	Opción	Respuesta
------------	--------	-----------

Ahora ¿por qué no quitas esos platos sucios de la mesa?	1, ¿Limpiar la casa es tan difícil; ¿Cómo lo haces?	Te diré una cosa, cariño. La casa es tan difícil de limpiar como TÚ seas. Si lo estás encontrando difícil, igual tienes que limpiar un poco antes de ir a trabajar. ¡Ja; y ahí tienes otra de mis charlas. Cómo no. no te preocupes por todo eso de momento organiza la alfombra
	2, ¿Son todas las casas fáciles de limpiar?	Te diré una cosa, cariño.En tú vida vas a tener que limpiar un montón de casas. Y de entre todas, solo unas pocas destacaran por ser experiencias realmente maravillosas y hermosas. Y ninguna de estas serán las casas fáciles. Piensa en ello mientras estiras la alfombra de la habitación
	3 ¿Alguna vez se acaban todas las tareas?	Te dire una cosa, cariño. Hagas lo que hagas tienes que dominarlo completamente. De lo contrario te domina a ti. Así que, ¿Por qué no te pones con la tarea que tienes entre manos y dejas las tareas del futuro para tú futuro tú? Tú “tú del presente” quiere estirar la alfombra de la habitación, lo creas o no. Hazme caso.

Pregunta 5	Opción	Respuesta
------------	--------	-----------

Antes, cuando te dije que había tenido un pensamiento muy cursi... Iba a decir que, para mí, la casa de una persona es como su alma. Te ocupas de ella y ella se ocupa de ti. Eh, No sé por qué me siento así por decir eso.	1, Lo entiendo, es raro decirle una cosa así a alguien que acabas de conocer	... En fin. Bien. Limpiar. Sigamos con esto
	2, Sí, tienes razón, es bastante cursi	
	3, Pero tiene su parte de verdad. ¿no?	

Nota: Tablas de elaboración propia.

7.2.12 Capítulo décimo primero: *Charla, creado en septiembre de 2009*

El juego comienza con una frase “los objetos que te encantan a precios solo para miembros” , como tal es un juego corto, empezamos siendo estudiantes en un salón la cámara va rotando de estudiante a estudiante y vemos a un profesor que nos cuenta como ser perfectos, va dando un discurso de cómo serlo.

Figura 24

Charla de profesor



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Pero llega un momento en que ahora encarnamos al profesor, y vemos las opciones de diálogo, que representan sus pensamientos, encontrándonos que el profesor esta igual de asustado y tiene pensamientos tan erráticos que no puede ser perfecto, además que desde su perspectiva el salón cambia, viendo al final un agujero negro

Figura 25

Nadie es perfecto



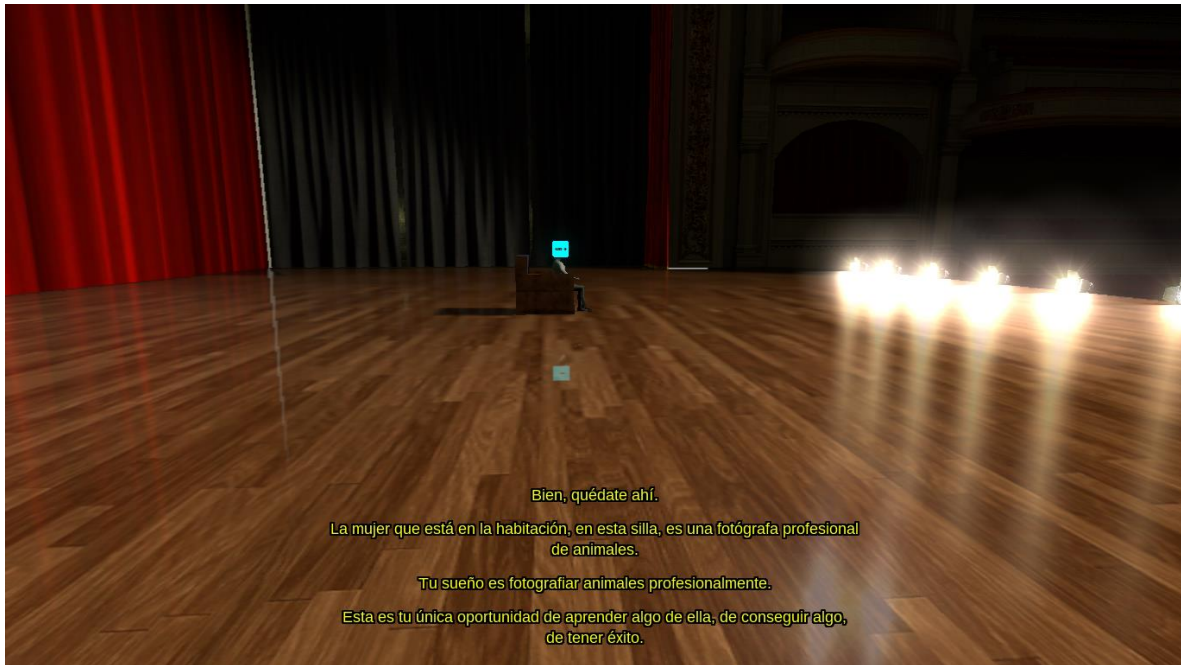
Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

7.2.13 Capítulo décimo segundo: Teatro, creado en enero de 2010

El juego comienza con una habitación y un portón que nos lleva a un escenario, caminamos hacia el escenario y como si estuviéramos ensayando un directo nos comenta lo que tenemos que hacer, nos pide que hablemos con una fotógrafa, que esa reunión sería la única oportunidad para tener una vida exitosa, (nos estamos representando en el teatro a nosotros mismos) pero no hay ninguna opción correcta, cualquier opción que tomemos no satisfecerá al director, tras ello, al fallar la primera vez, nos pone más obstáculos y nos permite intentarlo de nuevo, pero de nuevo cualquier opción que escojamos falla.

Figura 26

Teatro



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Tras ello el director nos pide que probemos algo diferente, abre el telón del teatro y nos pide que nos alejemos, al alejarnos rejas bajan y nos dejan encerrado mientras más adentro en este pasillo entremos, más rejas bajan.

Mientras eso pasa, Wreden nos habla de cómo este juego es una premonición de lo que ocurriría en la vida de coda, que el aislamiento era la solución para muchas cosas, su ansiedad social, las exigencias de rendir y tener éxito. Coda terminaría encerrándose en este juego en un lugar donde no tiene que tener relaciones, más que las relaciones consigo mismo.

Figura 27

Cárcel en el teatro



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

7.2.14 Capítulo décimo tercero: Mobius, creado en junio de 2010

Este juego comienza con la instrucción de cerrar los ojos, ahora, pasarlo es imposible, incluso Wreden nos lo comenta, así que abrimos los ojos y vemos que estamos en una nave, y un meteoro con forma de acertijo se nos acerca, destruirá la nave, para detenerla hay que llegar hasta un personaje que representa la verdad, nos dan opciones y hay que decir la verdad para poder frenar el meteorito y que la nave se salve. Así la opción correcta “no puedo seguir haciéndolos” nos lleva a múltiples opciones de verdad. Representadas en el siguiente cuadro.

Tablas 3

Opciones de dialogo tras haber dicho la verdad

Opciones de diálogo tras haber dicho la verdad	
“No puedo seguir haciéndolos”	He perdido la inspiración
	Me he quedado sin ideas
	Me esta consumiendo
¡Sigue así! ¡sigue hablando!	No he sido honesta
	No sé cómo decirlo
	Pensé que iba a ser fácil
	Estoy sola

¡Lo estas consiguiendo! ¡Está funcionando!	Estoy atascada
	Tengo que trabajar más duro
Todo va a salir bien	

Nota: Tabla de elaboración propia

Figura 28

El acertijo como asteroide.



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Si decimos todo, el acertijo meteórico se detiene, y el juego termina, lo único que Wreden menciona, es su preocupación por Coda, como a obra estaba liberando cosas, y como eso le afectaba, viendo como él se desconectaba se preguntó a sí mismo si Coda necesitaba de su ayuda.

Vale destacar que la nave que abordamos se llama SS whispers (susurros en inglés), esta nave tiene similitudes con la máquina de susurros del capítulo 2, por lo menos en relación al nombre y al hecho de ser una nave.

7.2.15 Capítulo décimo cuarto: Isla, , creado en diciembre de 2010

El juego comienza con una pantalla en blanco y tres opciones de dialogo, cualquiera que se escoja abrirá el mapa, y esa es la mecánica de este juego, para avanzar hay que responder a un dialogo con una figura que como jugador no vemos, pero que nos habla. Con una entidad que se comunica con nosotros, pero carece de cuerpo, así, la historia versa en como el jugador expresa que se ha quedado sin ideas, sin nada más que ofrecer, con una sensación de vacío al intentar crear,

y que por ello busca a una máquina, que le motivaba a seguir, que le solía proteger. Tras ello la voz que nos habla nos comenta que ella sabe dónde está la máquina, pero que está protegida por un acertijo difícil, así hacemos un trato con la voz extraña (trato obligatorio, porque de hecho una opción posible era mencionar que no importaba lo que dijéramos tendríamos que llegar allí, pero al escoger dicha opción, el juego respondía con un trato hecho)

Figura 29

Sin opciones



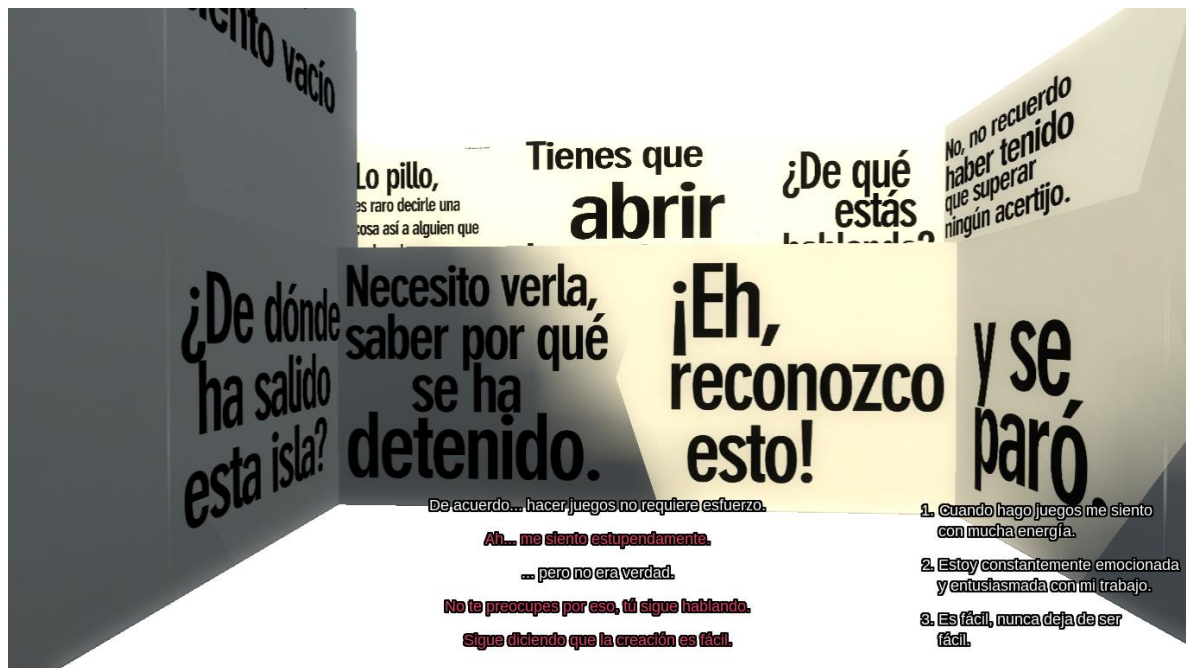
Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Así proseguimos el camino mientras el narrador nos comenta como este juego vislumbra la ansiedad, frustración y depresión de su creador. Tras avanzar llegamos al acertijo, que en efecto es el mismo que hemos realizado durante todos los juegos anteriores, así, escogemos las opciones correctas para solventar el acertijo, puesto que es la voz la que interactúa con el acertijo, nosotros no podemos.

Al atravesar el acertijo, llegamos a una sala, con un montón de frases de todos los juegos, pero no solo frases, también el sonido de una mujer llorando, quejándose, el juego nos pide que mintamos, que digamos algo simple y divertido, que es fácil hacer juegos, la voz incluso nos comenta que no le hagamos caso a otras preocupaciones, como las frases que aparecen justo después de decir eso “¿Por qué me sentí fatal después de decir eso?, voy a vomitar, ...pero no era verdad” (The Begginers Guide, 2015).

Figura 30

Recopilación de frases en el juego



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Así continuamos, respondiéndole al juego con mentiras que rompen las paredes y nos muestran más frases, incluso Wreden como narrador nos comenta como crear videojuegos no vale tanto sufrimiento, pero seguimos mintiéndonos hasta que los muros caen y podemos ver una representación de esa mujer llorando, precisamente en una cárcel, cárcel igual que la del juego de las cárceles.

Figura 31

Mujer que llora en una prisión

No sé, así es como me sentía en aquel momento. No sé qué más explicar.



No hay vergüenza, ni miedo, ni culpa.

Increíble.

Eso es.

Soy libre.

Soy libre.

Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

7.2.16 Capítulo décimo quinto: Máquina, creado en mayo de 2011

El capítulo empieza con la frase “la máquina”, entramos por una puerta como la del acertijo que hemos resuelto, un guardia cuida la entrada y nos comenta que capturaron la máquina, que se hace llamar coda, y nos prepara para el interrogatorio. Vamos a un pasillo lleno de sujetos de prensa que están preguntando por la máquina, por su abandono, pasamos de largo a los miembros de la prensa y tenemos una conversación con la máquina, un interrogatorio para que nos explique por qué se ha detenido, así hablándole de como su obra nos mantenía con vida, sanos, explicándole como sus creaciones nos hacían avanzar día a día (refiriéndose al jugador que encarna un personaje y a los miembros de la prensa), la maquina nunca responde, hasta el punto en que el interrogatorio termina con amenazas hacía ella, y con el jugador teniendo que salir a hablar con la prensa para dar explicaciones,

Figura 32

La maquina



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Al salir da un discurso explicando la situación ,comentando como la maquina no se disculpará con nosotros, y que por tanto la solución es destruirla, ya que no la necesitamos, el juego entonces da la vuelta y empezamos a vislumbrar diferentes escenarios de los diversos juegos que hemos visitado, nos dan el arma del capítulo 2, solo avanzamos al disparar a los juegos y ver como los destruimos les hacemos rotos blancuzcos. Es importante mencionar que las obras que destruimos son, la habitación llena de ideas de juegos, el escenario del teatro, y las máquinas de escribir.

Figura 33

Teatro destruido



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

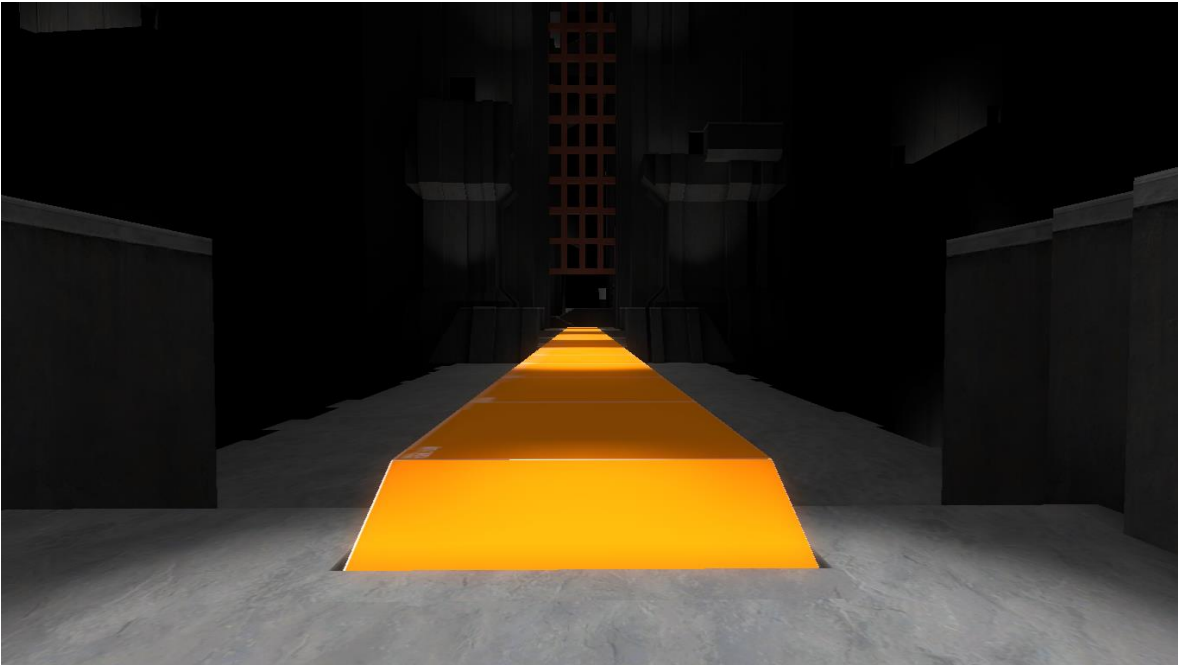
Así el narrador interviene, nos señala lo obvio, la obra de Coda ha empezado a ser autodestructiva. Al destruir todo a nuestro paso, llega un punto en el que destruimos el suelo y caemos a un abismo oscuro, el abismo del acertijo que hemos resuelto antes... tras una pequeña escena, vemos a la maquina y el capítulo termina disparándole insistentemente, mientras Wreden se pregunta si hizo lo correcto, él había compartido juegos de coda, los había mostrado a otras personas que los habían disfrutado.

7.2.17 Capítulo décimo sexto: la torre, creado en junio de 2011

La torre es el último juego que le manda Coda a Wreden, por una link, es una obra que a los ojos del narrador es muy distante, al avanzar por el capítulo, vemos un ambiente oscuro, música compleja y maquinal, que es interrumpida por una sala aparentemente vacía, pero que al intentar cruzar y tal como Wreden nos cuenta es un laberinto con paredes invisibles, intentar cruzarlo es posible, pero tocar una pared invisible nos devuelve al inicio con un ruido chirriante, el narrador interviene y nos permite poner un puente que pase por encima del laberinto.

Figura 34

Puente



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Al seguir avanzando subimos escaleras, y nos encontramos con otro obstáculo, un puzzle⁶ con 6 números que pueden repetirse y una palanca para poder continuar, de nuevo Wreden interviene poniéndonos los números correctos en el piso, de no ser así, habría un total de 1 millón de opciones entre las cuales solo 1 sería la correcta.

⁶ Un puzzle, en el mundo de videojuegos, se refiere a un acertijo jugable, un reto a solucionar para avanzar en el juego.

Figura 35

Acertijo numérico

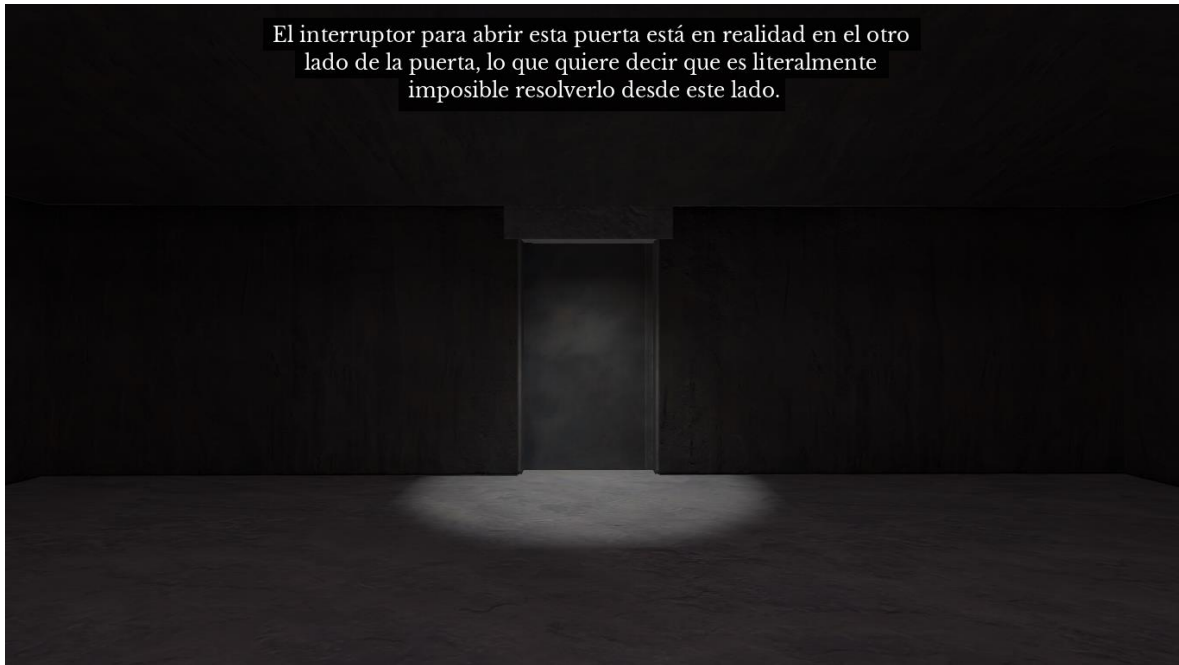


Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Logramos avanzar, Wreden nos va comentando como este juego muestra el aislamiento de Coda, de hecho, incluso el juego nos propone otro obstáculo, al avanzar tenemos que tirarnos por un hueco hacia otra habitación, al entrar estamos encerrados, hay una puerta pero su interruptor esta afuera haciendo imposible salir, Wreden nos tiene que abrir para continuar el camino.

Figura 36

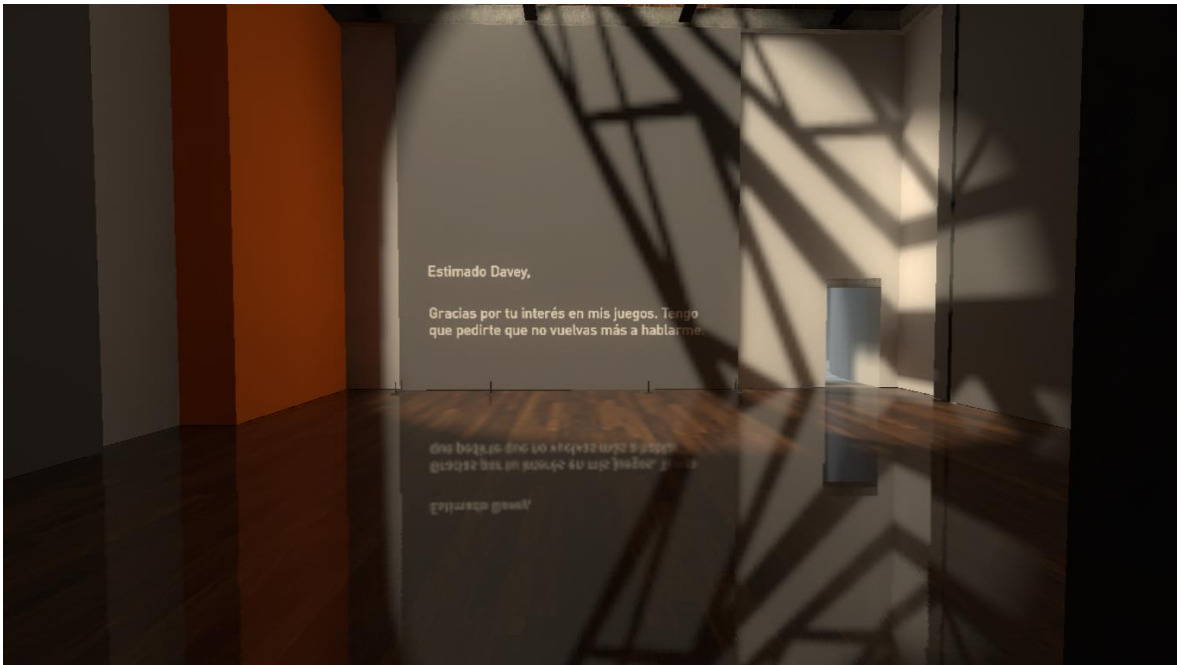
La puerta imposible



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Al cruzar la puerta, Wreden se interroga por si fue un fracaso no entender este juego, se pregunta si está bien que hayan juegos sin solución, que se siente como un fracaso pero no entiende por qué, el narrador empieza un monólogo expresando como había intentado entender a su amigo con sus juegos, pero que no lo hacía, no le comprendía, cuando termina ese dialogo, al continuar avanzado llega un momento en que dice: “Sentí con tanta fuerza que si hubiera conectado con él, si hubiera convertido de alguna forma su obra en la mía, habría finalmente sido feliz. Necesitaba verme en otra persona, ser alguien aparte de mí, pero se detuvo, se fue y sentí que había fracasado...donde la cague”. Así seguimos avanzando hasta una habitación donde Coda, nos devela todo, en el siguiente cuadro se expresa bien, toda la conversación final, junto al monologo de Wreden, el contexto de la conversación son unas habitaciones con frases que Coda deja a Wreden y ante las que el contesta, pasando por habitaciones luego un pasillo, y para terminar en el acertijo, solo que esta vez no hay forma de salir, no hay palanca detrás de la puerta, y la habitación se va haciendo cada vez más pequeña.

Figura 37
Revelación de Coda



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Así, pues el monologo de Wreden y las frases es expresado en el siguiente gráfico

Tablas 4
Monólogo de Wreden con la revelación de Coda

Frases de Coda para Wreden	Respuestas de Wreden
1, Estimado Davey, Gracias por tú interés en mis juegos. Tengo que pedirte que no vuelvas más a hablarme	“Soy la razón por la que dejaste de hacer juegos, ¿verdad?. Es por lo que hice, Te corrompí”
2, A veces me pregunto si crees que estoy haciendo estos juegos para ti	“No creo que te haya dicho esto nunca, pero cuando cogía tus juegos y se los enseñaba a la gente, la verdad es que me sentía... Me sentía como si fuera responsable de algo importante y valioso
3. Has contaminado tanto mi espacio personal que es posible que haya empezado a plantar soluciones en mi trabajo en alguna parte, ocultas entre los juegos. Si hubiera una respuesta, un significado ¿serías más feliz? ¿Puedes dejar de coger mis juegos y enseñarselos a la gente contra mi voluntad? ¿Dejar de darles algo que no es tuyo? ¿Violar la única frontera que mantiene a salvo? ¿Puedes dejar de cambiar mis juegos? ¿Dejar de colgarles farolas?	Y, las personas que los jugaron ¡me trataron como si fuera importante!, me escucharon de verdad y se interesaron por lo que tenía que decir... Incluso si estuviera enseñando tú trabajo. Era. Me sentía bien conmigo mismo. Al fin. Por un momento, mientras tenía todo eso. Me guste a mí mismo.

¿Puedes dejar simplemente que sean como son?

Y entonces dejaste de hacerlos, y no tenia nada que enseñarle a la gente. Tuve que estar conmigo mismo. Y tan pronto eso ocurrió, no tuve ningún sentimiento. Nada, nada en absoluto. ¿Eso que significa?

5. Cuando estoy cerca de ti me siento físicamente enfermo. Necesitas desesperadamente algo que no puedo darte, literalmente no lo tengo. Que me cueste tener nuevas ideas no me está deprimiendo, los bajones son parte del proceso. El hecho de que pienses que estoy derrotado o frustrado dice más de ti que de mi

Nota: Wreden se queda en silencio durante este momento del juego.

6. Soy consciente de que esto todavía no tiene sentido para ti. Y eso está bien, tú no eres mi problema, pero espero que algún día te des cuenta, y te concilies con eso con lo que estás luchando y cuando entiendas finalmente de lo que estoy hablando. No digas nada (en la puerta de acertijo, al cerrarla se escucha un suspiro.)

Me temo que hice algo realmente estúpido por que no me gusto a mí mismo.

La puerta del acertijo, el vacío.

Por eso estoy enseñando esta colección de tus trabajos, por que no he encontrado otra forma de llegar hasta ti, lo he intentado todo. Y... una parte de mí confía en que si muestro esta colección al mundo, y si pongo mi nombre en ella, quizá la gente jugara a ella y tú lo descubriras, y así pueda decirte que ... lo siento. Sé que la cagué. Si te ofrecí mis más sinceras disculpas ¿ Empezaras a hacer juegos de nuevo? Por favor, necesito volverme a sentir bien conmigo mismo, siempre me sentí bien cuando tuve tus trabajos para verme reflejados en ellos. Quiero decir ¿ Me ocurre algo (It's something wrong with me)? Porque sé que estoy haciendo algo horrible y que lo estoy volviendo a hacer, estoy enseñando a la gente tu obra, pero no puedo impedir hacerlo, por eso necesito desesperadamente sentir algo nuevo, como un adicto. ¡me tiene que ocurrir algo! (there should be something wrong with me) ¿puedo disculparme? Y si te digo que me equivoqué, ¿valdrá? ¿lo solucionara eso? ¡No... no lo sé! No creo que vaya a valer, ¡pero no puedo hacer más! ¡Solo dime lo que quieres! Lo.. lo siento. ¡lo siento! Empieza a hacer juegos de nuevo, ayúdame, por favor, dame algo de lo que sea eso que te completa, quiero esa integridad que sacaste de la nada y pusiste en tu obra. Estabas completo de alguna forma que yo jamás estuve. Quiero... quiero saber cómo ser una buena persona, quiero saber qué hacer para no odiarme a mí mismo. ¡Por favor! Me esto desvaneciendo. Y solo quiero saber que voy a estar bien

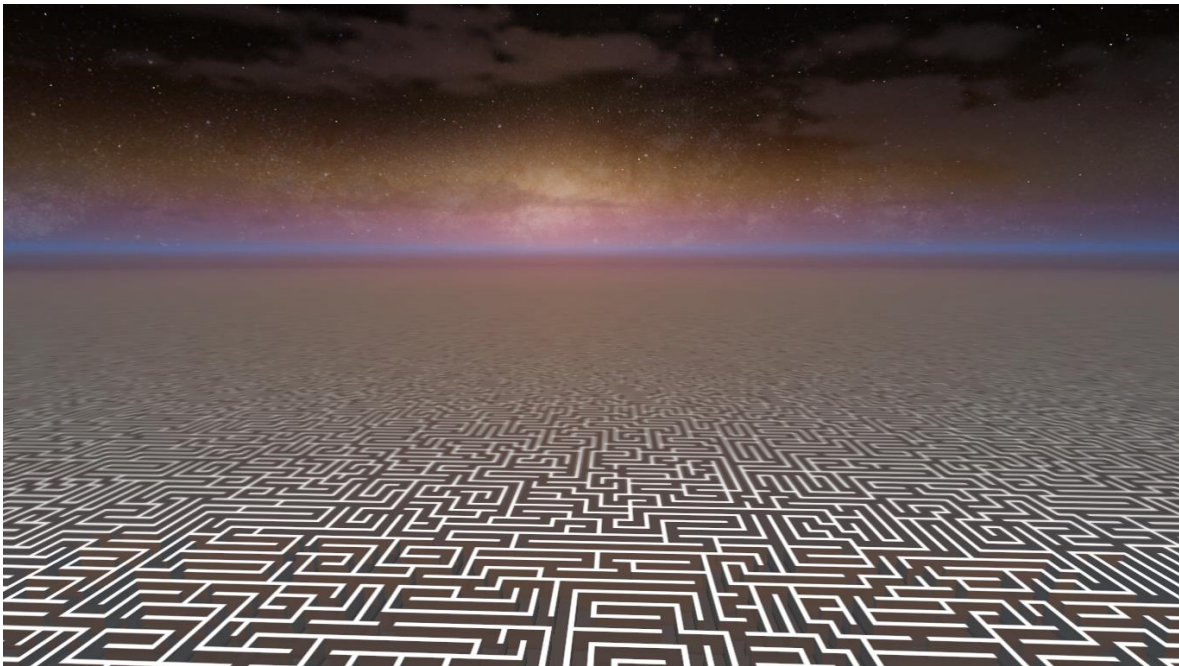
Nota: Tabla de elaboración propia

7.2.18 Capítulo décimo séptimo: Epilogo

El ultimo capitulo es un camino, primero en una estación de tren, luego al interior de un vagón que lleva a una mansión, luego entrando en la mansión dirigiéndose al segundo piso, que transporta a una cueva que lleva a una salida en una especie de desierto, para volver a la estación de tren, subir unas escaleras y terminar con un final parecido al del capítulo 2, la máquina de susurros, un rayo en el que suicidarnos, muerte que nos hace trascender y ver un laberinto que se extiende al infinito con un cielo de estrellas.

Figura 38

Segunda transcendencia, tras suicidio



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

Mientras el camino ocurre, Wreden interactúa con el jugador, mediante un monologo, una conversación consigo mismo que se expone en el siguiente cuadro:

Tablas 5

Monólogo de Wreden

Lugar	Comentarios de Wreden
Estación de tren, inicio	Más, más , más, más.
	Más amor, más elogios, más gente diciéndome que soy bueno, siempre más, más, más.
	Es como una enfermedad

Interior del vagón de tren	Solución. Solución. Solución.
Afuera de la mansión, al irnos acercando	Supongo que si alguien me hubiera dicho antes que le encanta hacer juegos de prisiones, igual no habría pensado que estuviera tan desesperado. No le habría dicho a tanta gente que estaba deprimido. Igual simplemente le gusta hacer prisiones
Segundo piso de la mansión	Incluso ahora la enfermedad me está diciendo que pare, no le enseñes a los demás la mierda de persona que eres. Te odian
En la cueva	Si hubiera sabido que mi vida dependía de encontrar algo que por lo que estar motivado que no sea la aceptación... ¿Qué sería? Es extraño, pero la idea de no estar motivado por la aceptación externa es inconcebible, ¡la verdad es que no concibo cómo sería mi vida!
Saliendo de la cueva	¿Y ahora qué? Creo que necesito irme. Y... lo siento porque sé que había dicho que estaría aquí y te explicaría esto, pero, estoy empezando a sentir que tengo mucho que hacer. Tengo que ponerme al día con muchas cosas. Así que... voy a... vale.

Nota: Tabla de elaboración propia

El juego al final termina con los respectivos créditos, solo que estos incluyen una canción, canción que habla de volver, y de pedirle a alguien que se fue que vuelva, así termina The Begginers Guide.

7.3 Lectura intertextual

Antes de dar comienzo a la lectura intertextual cuyo propósito es poner a conversar al psicoanálisis con el videojuego, es importante tener horizontes claros, preguntas a las cuales responder en función de interpretar la obra, a la cual se señalan varios aspectos:

1. Durante la obra de Wreden, aparece una pregunta clara por la identidad, personalidad, forma de ser, de actuar de Coda, el amigo de Wreden, personaje que además se presenta enigmático, la duda de su existencia atañe al jugador durante la travesía del juego, ¿Cuál es el rol de esta pregunta?, ¿puede esta pregunta aportarnos algo en función de la estructuración psíquica de Wreden?
2. La obra son diferentes juegos que están interconectados de diversas maneras, teniendo puntos de encuentro entre ellos, encontrando elementos repetidos como lo son: las múltiples referencias a los susurros, como en la nave del segundo capítulo,

la nave del capítulo 13 la SS susurros; así como también la múltiple aparición del mismo acertijo en los diversos juegos, siempre con la misma solución, pero a veces con una aproximación diferente, y un final sin salida; también es un elemento repetitivo la figura de los tres puntos, un detalle que pasa desapercibido; las prisiones también se repiten, y las dificultades jugables intervenidas por el narrador. Es pues factible preguntarse ¿Qué pueden decir estas creaciones, y estas repeticiones en las creaciones, sobre el conflicto psíquico expuesto en la obra?

3. El segundo capítulo, el juego después de la introducción de la obra, termina con un suicidio, pero al mismo tiempo, el final del juego, en el capítulo 17, así pues, aparece la pregunta por el suicidio en la obra, ¿Qué función cumple este acto en el videojuego?

Empezando a relacionar el videojuego como obra en función del aparato psíquico; como mencione en el primer punto, Coda aparece como el creador de los juegos que le son enviados a Wreden, incluso lo menciona como alguien quien conoció jugando el juego de notas en una convención en sacramento, es en este punto en el que señala lo que le generan los juegos de Coda, la invitación a conectar, a conocerle por medio de la obra, sus intenciones parecen en un primer momento orientadas hacia el conocimiento de este amigo, hacía su vislumbramiento como entidad creadora. Y se le menciona como entidad, puesto que en redes sociales, en foros, y según Beams (2019) en un podcast, se ha aceptado que la persona de Coda no es real, o bueno, más que real, no es una persona como tal, no existe como un individuo, siendo pues la pregunta por su rol, aún más importante en lo referente a la estructuración psíquica.

Pero para poder dar cuenta de su rol frente a la estructuración psíquica, para poder responder a la función de las repeticiones, y a la función del suicidio es importante destacar como estas se representan en the begginers guide, para lo cual esta lectura intertextual divide el juego en trozos temáticos, contando con las siguientes partes.

La introducción, que abarca los tres primeros capítulos, donde Wreden nos comunica su relación con Coda, y nos indica que estos juegos son una recopilación a manera de enviarle un mensaje; se nos indica que nos sacrifiquemos por otros, un suicidio que da como resultado una trascendencia inicial, que nos lleva posteriormente a un juego con un mensaje que empieza nombrando una dificultad, un conflicto con el futuro, como expresa su frase:

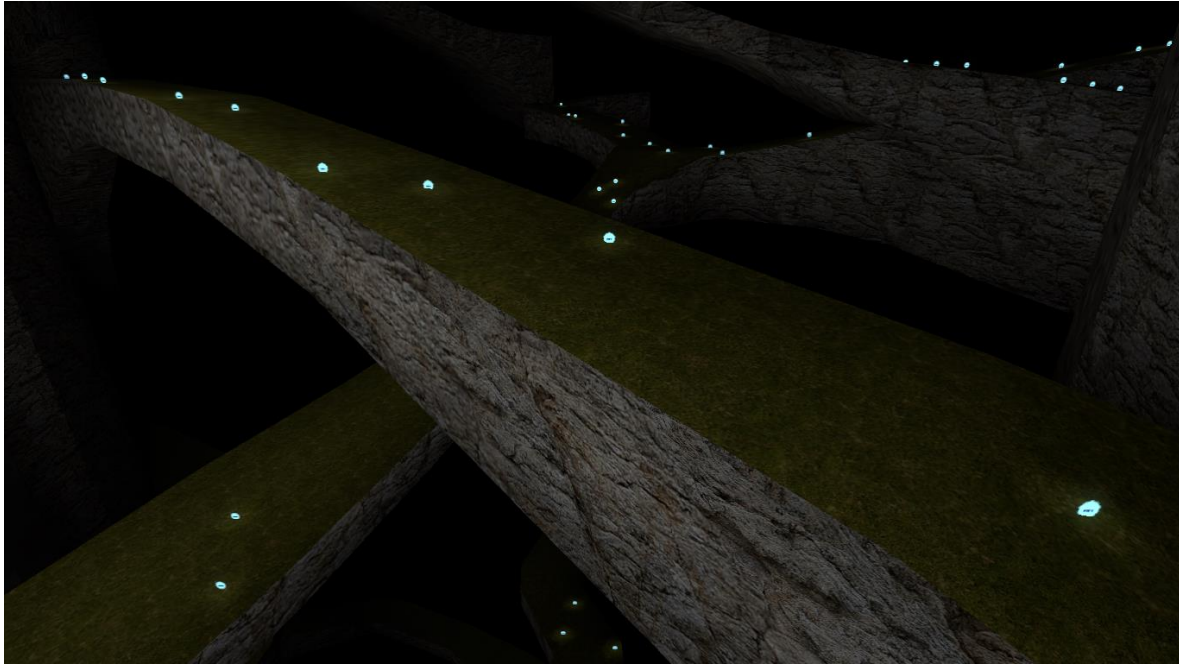
El pasado estaba detrás de ella, pero el futuro no se podía ver ¿por qué el futuro no deja de cambiar? Cuando se detiene y mira todo está claro, pero si el futuro siempre está detrás de ella ¿Cómo encontrara la fuerza para enfrentarse a él?” (Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015)

Un indicativo de la duda, de donde sacar la fuerza para enfrentarse al futuro, dicha pregunta inaugura la siguiente parte temática del juego, la representación de la psique, en la que están del capítulo 3 al capítulo 6, episodios marcados particularmente por entrar y salir, y en el medio, dos manifestaciones que podemos comparar con los sistemas psíquicos de la defensa psíquica planteada por Freud en la neuropsicosis de defensa (1894) y luego replanteada en la represión (1915a). Y es que en lo referente al mecanismo de la represión, la pulsión que exige salir a la conciencia se ve impelida en su camino por el mecanismo de la censura que se le impone dos veces, la primera en el paso de lo inconciente a lo preconscious, y la segunda en el paso de este último hacia la conciencia (Freud, 1915a, 1915b), dificultad que aparece bien representada en la subida de las escaleras del capítulo 4, cuando al estar a punto de llegar a la habitación donde se encontrarían las ideas de juegos, que en nuestro símil, pulsaban por salir, nuestro personaje se mueve tediosamente lento. Pero la representación de la psique no se queda ahí, justo después el juego nos lleva por primera vez, a la idea de que hay más cosas de las que podemos interactuar, y que si mucho, alcanzaremos a ver, comparación que de igual manera podemos relacionar con el funcionamiento psíquico de los contenidos inconcientes, a los cuales la conciencia no tiene acceso de primera mano, y si mucho, llegara a tener acceso con sus contenidos deformados (Freud, 1915a, 1915b). Ahora bien, esta analogía ocurre también en la siguiente parte temática, en la que el conflicto psíquico aparece con mayor ahínco, y no solo eso, sino que articula la representación psíquica, con la representación del conflicto, y las representaciones de las consecuencias del conflicto. Son pues los capítulos 7 y 8, siendo el primero donde se presenta por primera vez una referencia al aislamiento, al encierro, a la idea de una cárcel. también, es la primera aparición de otro elemento repetitivo las farolas. Y siendo el segundo, el capítulo nombrado notas, donde también se representa la psique, y se presenta al final, una representación del conflicto psíquico, quizá en vías de una formación de compromiso. Es importante destacar en lo referido a este eje articulador, que en las notas del capítulo 8 encontramos tres aspectos fundamentales, el primero es la existencia de

notas inaccesibles, de pensamientos e ideas que el jugador no podrá leer nunca, así estén programados y visibles, siendo esta la tercera referencia similar a la imposibilidad de los contenidos inconcientes, tal como se observa en la siguiente imagen.

Figura 39

Las burbujas imposibles



Nota: Figura extraída del videojuego the begginers guide (2015)

El segundo elemento importante se destaca en el contenido de las notas, en particular las siguientes:

- Esto no merece la pena
- Necesito alguien con quien hablar
- Me asusta tener que escribir algo. No me gusta que se me juzgue (se repite dos veces)
- Deja de fingir
- Ayuda, estoy intentando hablar
- Deja de fingir que eres otra persona
- Guardaba bien su terrible secreto
- Escapar... Escapar... necesito escapar
- Ojalá hubiera notas en el mundo real

Frases cuyo contenido se articula a un malestar significativo, y que, sumadas al tercer elemento, el final donde se nos muestra una desesperación por hablar con alguien, mostrando así, una dificultad con el tema de la soledad, tema que se iría repitiendo constantemente en el juego, y donde las únicas relaciones que se establecerían serían consigo mismo.

Figura 40

Farola...



Nota: Figura extraída del videojuego the beginners guide (2015)

Así pues podemos ir ubicando las consecuencias del conflicto psíquico como aquellos compartimientos que derivan en aislamiento, soledad, desprecio, impotencia e incapacidad, elementos que aparecen en las últimas dos partes del juego, la que habla de las consecuencias del conflicto psíquico y una forma de solución que abarcan del capítulo 9 al capítulo 12, y la última que habla sobre el fin de la obra y la dificultad de seguir creando que va desde el capítulo 13 hasta el final en el capítulo 17.

Así pues, la representación de las consecuencias psíquicas del conflicto psíquico en cada se expresa de manera particular en cada uno de estos episodios. Ocurre que, aunque el resto del juego las trata de manera sutil, estos capítulos se enfocan precisamente en este tema, a veces con un intento de solución, presentándose en el capítulo 9 huidas, una expresión del conflicto, en tanto el aislamiento en una prisión de la que no se puede salir, tanto es así que el capítulo expresa el aislamiento en diferentes prisiones, cada una diferente de otra, pero todas sin salida. Es en este

momento donde Wreden comenta algo interesante, menciona como los autores en su obra deberían de escuchar una voz que le pidiera que parara, que se detuviera

Pero, según él, Coda no tiene esa voz, no tiene ese mecanismo de defensa contra si mismo, y sin él, simplemente se mueve en espiral, así coda sigue y sigue y sigue, hasta que encuentra algo que le gusta y logra dejar de hacer prisiones(Wreden,The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited,2015).

¿Y qué es lo que encuentra?, como soluciona este problema del hipotético Coda, el juego termina con una conversación consigo mismo, una huida hacia adelante, un escape a un momento en que ya todo estaba solucionado, y un mensaje de este futuro para solucionarlo, un mensaje que el juego debido a las elecciones del jugador divide en tres, que a final de cuentas son muy similares, hablar un rato, ser sincero sobre lo que se siente y hablar sobre lo que se siente. Solución que resalta y se complementa con esa petición de conectar, con esa necesidad imperiosa de comunicarse con otro, incluso si hace falta que ese otro sea uno mismo, llegando al punto de hasta cambiarse el nombre, o de escindir, creando un personaje. Es pues, el momento crucial para empezar a esbozar el rol de Coda, y es que tal como la negación de un contenido inconciente para Freud (1925) permite su aparición en la conciencia, o como lo expresa él “un contenido de representación o de pensamiento reprimido puede irrumpir en la conciencia a condición de que se deje negar” (P.253). así mismo se presenta Coda, es decir como una condición para que un contenido pueda irrumpir conciente, siendo pues personaje que niega, o más exactamente que logra ser el puente para que aquellas manifestaciones inconscientes puedan salir.

Así pues, una vez esbozada esta función en Coda, continuamos con las expresiones de las consecuencias del conflicto psíquico que continúan en el capítulo siguiente, la casa, en está Wreden explica como es el proceso de solución de conflictos de Coda, o mejor dicho de una parte de si mismo, y es que todo el capítulo representa al acertijo, que se ha resuelto una y otra vez en el juego, aunque más precisamente representa el espacio negro entre puerta y puerta, espacio en el que se limpia la casa, se organiza, pero que además muestra aislamiento, evasión, ocultación entre puerta y puerta, soledad y arreglos en solitario, pero que al igual que con la prisión e incluso con mayor ahínco denota estancamiento, el juego se esmera en la limpieza, y Wreden mismo menciona que hay que parar en algún momento, aunque confiesa que tuvo que pararlo para que no fuera limpieza

eterna; solución sin sentido, arreglo sin sentido, orden sin dirección, hasta que recibe un repentino freno para continuar hacia la otra puerta, salir y llegar a una farola. Es pues un continuar por continuar, un hacer por hacer, un limpiar por limpiar.

El siguiente capítulo, es el más extraño en función del hilo narrativo del juego, mientras los anteriores mencionan de manera directa el conflicto, el capítulo 11 la charla, se parece enfocarse en otra cosa, pareciera dar un respiro al jugador, y quizá un respiro también al creador el juego, no obstante es muy llamativo que sea uno de los capítulos que más impacta a Wreden, y es que el discurso está lleno de preguntas, de frases negadas, pero que en comparación con el resto del juego parecieran seguir el hilo de la negación Freudiana, cuando en el texto del mismo nombre, menciona que en ocasiones, solo puede salir un contenido del inconciente a expensas de ser negado (Freud, 1925), expresadas pues de la siguiente manera en el juego, cuando el profesor comienza su discurso con: “¿por qué habéis venido hoy aquí? ¿es para mejorar vuestras vidas?, ¿Es para conseguir un mejor trabajo? ¿Es para hacer que vuestras relaciones sean más significantes? NO. Habéis venido aquí para ser PERFECTOS” (The Begginers guide,2015) siendo pues significativas las frases de mejorar nuestras vidas, conseguir un mejor trabajo y más particularmente hacer las relaciones más significantes, este problema con las relaciones se ve reflejado en toda la obra, hasta ahora con la ausencia de vínculos exteriores, y la solución posible, recurrir a relacionarse consigo mismo. Son pues necesidades expresadas a manera de pregunta, puesto que es la única manera de soportarlas. Ahora bien, el mensaje de este capítulo no se queda ahí, continúa haciendo clara referencia a que incluso aquellos que se consideran en una posición privilegiada también dudan.

Así, del aparente respiro se continua hacia el capítulo 12, quizá el más representativo de las consecuencias del conflicto psíquico expresadas en Wreden, el escenario en donde se actúa, pone en juego las dificultades sociales y relacionales del creador del juego, no hay opción buena, todas son malas, y recibiendo ante todas un castigo y una devaluación, que terminan derivando en el aislamiento. Siendo llamativa que este escena tenga una voz extra, la del director, cuyo papel es análogo al que tomaría el superyo en un conflicto psíquico entre esté, y el ello, con el yo de intermediario (Freud, 1992a); así pues, entre el yo y el superyo, desviarían la moción pulsional originaria de aparentemente relacionarse con el otro, y ante el peligro de la satisfacción por la posibilidad de insatisfacción se produciría, en vez de su satisfacción un síntoma (Freud, 1926) que en nuestro caso es el aislamiento, y tal como ocurre con los síntomas desde el psicoanálisis, que

logran solventar una tasa de placer en las personas, el aislamiento en la obra se ve representado con satisfacción por parte de esta voz del director.

Es este caso donde es importante introducir otra pregunta, que se responderá más adelante, ¿podríamos encontrar las coordenadas de aquella moción inconciente que pulsa por salir? ¿Qué es aquello que podríamos ubicar del lado del ello, que entra en conflicto con el resto del psiquismo?; son pues, preguntas que encuentran respuesta en los episodios finales.

Así pues continuamos, tras el capítulo anterior que denotaba un gran nivel de angustia en función de la obra, le sigue uno que expresa la incapacidad de seguir haciendo estos juegos , y no solo eso, sino el inminente peligro que produce el acertijo que se mostraba para solucionar los conflictos, en el capítulo 13, moebius, este puzle repetido toma la forma de un meteorito y por tanto de solución el que se aproxima, pero en vez de generar algún tipo de placer, su proximidad destruye la nave en la que vamos, y reinicia el juego, muestra evidente de un fallo, de una dificultad en esta manera de sostener la solución que se había estado presentando para el conflicto psíquico en Wreden. Los juegos cuyo estatuto habíamos nombrado como obra, estaban sosteniéndole. Hasta aquí, casi todos los juegos contaban con este símbolo, con el acertijo que da solución, siempre como antesala del final. Es solo ahora, cuando se le empieza a hacer insoportable este acertijo, lo suficientemente insoportable como para que empiece a anteceder catástrofes. En el caso de moebius, la misión es detener el meteorito, y para ello se nos pide verdad, se nos pide verdades, pero son verdades que no son nuestras las opciones de respuesta, aunque el jugador las tome, son verdades del creador del juego. Muestra una separación, el jugador contesta por aquel que crea, y solo una opción es verdad, la de la incapacidad de seguir haciendo juegos, de perder la inspiración, de sentir soledad, de sentirse atascado...

Tras moebius, el capítulo 14, la isla puntualiza aún más la incapacidad de continuar con el acto creador, es una búsqueda para encontrar aquello que creaba, aquello representado como una máquina. Ahora bien, en este juego en particular Wreden nos anticipa con una frase el por qué la obra era una búsqueda, y lo menciona en las siguientes frases:

No puedes hablar contigo mismo para dejar de sentirte solo, no funciona de esa forma, no hay movimiento si es uno solo el que escribe las preguntas y las respuestas (...) si todas tus ansiedades se canalizan en tú obra, si la obra fracasa, en algún momento, y no tienes

ningún respaldo terminarás estrellándote (Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015).

La solución era insuficiente, la soledad y el conflicto continuaban, al avanzar en el juego es notorio, el acertijo que se nos mostraba como solución ahora no estaba en nuestras manos, era otro quien lo accionaba mientras uno describía el cómo. Y tras esa muestra de que la solución ya no es propia, ya no es del jugador, el juego nos muestra el fracaso de está, la caída del acertijo y como este no había solucionado nada, al final de cuentas dejar atrás algo, no significa necesariamente hacerse cargo de eso. Por ello vemos las frases de diferentes capítulos del juego. Sus obras representadas en palabras, frases o mejor dicho juegos en forma de muros, que son derrumbados, y que permiten ver que protegían a una persona que llora mientras está en una cárcel, la misma que se había representado anteriormente.

Este encuentro con el fallo da paso al capítulo de la máquina, a la cual le dan el nombre de Coda, siendo este aquel crea, pero también a quien se interroga. La escena de su interrogatorio nos empieza mostrando cual era el estatuto de la obra y es que varias opciones de dialogo hacían referencia a ello, así observamos unas cuantas como “Tú obra nos mantenía con vida (...) tú obra nos mantenía sanos (...) solo gracias a tus creaciones podíamos avanzar, día a día” (Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015). Estatuto que no es solo el del creador de videojuegos, la obra que mantiene con vida también se puede encontrar en otros autores, tal como menciona Duras (2000) “Escribir: es lo único que llenaba mi vida y La hechizaba. Lo he hecho. La escritura nunca me ha abandonado” solo que en vez de escribir Wreden, mejor dicho su personaje, Coda creaba juegos, y al parecer esta capacidad si le abandono, un abandono que lo lleva a un viaje autodestructivo, yendo por un viaje entre diferentes escenarios destruyendo la obra, el teatro, las máquinas de escribir del capítulo de notas, y el cuarto de las ideas de juegos, el primer escenario donde las obras acontecen, donde la vergüenza de una incapacidad social se presenta, y los otros dos, donde las ideas afloraban. Es un viaje en un camino, una solución que Duras (2000) nos puede anteceder, cuando dice: “La soledad, la soledad también significa: o la muerte o el libro” (p.21), así como la soledad en forma de aislamiento y conversación consigo mismo ha atravesado todo la obra de Wreden, así mismo la única solución posible era, o bien más obra, o bien la muerte.

Pero antes de la muerte, Wreden, nos comentaría en el último capítulo, las razones del fracaso de la obra, aquello que antecedíamos y relacionábamos con lo proveniente del ello, de la pulsión incesante que no para hasta su satisfacción, sea esta parcial por medio del síntoma o, sublimada o repetida en la obra. El capítulo de la torre, condensa muy bien el inicio del juego, como en esté, presenta dificultades para continuar que son sorteadas por un narrador, un muro imposible que impide continuar, como se da en la censura psíquica. Pero a diferencia del resto del juego, ahora el conflicto psíquico es irresoluble por la obra, el fallo más grande se encuentra aquí, Wreden expresa un monólogo sobre la parte de su personalidad designada para crear videojuegos, para salvarle, expresando como no conocía a esa persona, como había intentado conocerle, conectar con él y como había fracasado, como quería que esa obra fuera suya , literalmente mencionando que: “necesitaba verme a mi mismo en otra persona”(Wreden,The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited,2015) y en efecto lo hizo, artificialmente, pero el mismo ya lo había anticipado “No puedes hablar contigo mismo para dejar de sentirte solo, no funciona de esa forma, no hay movimiento si es uno solo el que escribe las preguntas y las respuestas “ (The begginers guide, 2015). Su conexión era de base imposible, pero aun así continua, respondiéndose, haciendo de una conversación con Coda el motivo de una confesión para declarar sus motivos inconcientes, tal como podemos extraer de sus últimos monólogos , donde dice:

Por favor, necesito volverme a sentir bien conmigo mismo, siempre me senti bien cuando tuve tus trabajos para verme reflejados en ellos (...) no puedo impedir hacerlo, necesito desesperadamente sentir algo nuevo, como un adicto(...) empieza a hacer juegos de nuevo, ayúdame, por favor, dame algo de lo que sea eso que te completa, quiero esa integridad que sacaste de la nada y pusiste en tú obra. Estabas completo de alguna forma que yo jamás estuve (...) quiero saber que hacer para no odiarme a mi mismo. (Wreden,The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited,2015).

Es evidente que Wreden estaba buscando completitud, en sus obras, sus creaciones de alguna manera le llenaban, manera que termina de expresar en el epilogo cuando en su último monólogo expresa:

Más, más, más, más, más amor, más elogios, más gente diciéndome que soy bueno, siempre más, más, más. Es como una enfermedad (...) si hubiera sabido que mi vida dependía de encontrar algo que por lo estar motivado que no sea la aceptación ¿Qué sería? (Wreden, The Begginsers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015)

Ahora bien, esta completitud ilusoria venía por parte de otros, de aquellos que halagaban su obra, su creación, pero como bien dice siempre quería más, Wreden, pretendía entender sus propias obras, pretendía darles un sentido por medio de farolas, y tal como Duras (2000) menciona cuando menciona a Lacan y su comentario sobre su obra Lol. V. Stein: “ No debe saber que ha escrito lo que ha escrito, por qué se perdería y significa la catástrofe” (p.22) su búsqueda de sentido, opaco su obra, Wreden no tenía que saber que había creado lo que había creado, pero en su afanado intento destino su obra al fracaso parcial, su única solución fue la que se aplica en algunos casos para el conflicto psíquico, su final es el del suicidio, tal como expreso Freud (1901) en psicopatología de la vida cotidiana: “Es sabido que en casos graves de psiconeurosis suelen aparecer, como síntomas patológicos, unas lesiones auto inferidas, y nunca se puede excluir que un suicidio sea el desenlace del conflicto psíquico” (p.176). Siendo pues la única salida simbólica al conflicto, a la confesión de los motivos inconsciente, a la búsqueda incesante de aceptación la trascendencia en el suicidio, la muerte del creador, no de manera absoluta, sino en pos de una trascendencia hacía algo más.

Así pues, hemos respondido satisfactoriamente por el rol de Coda, como aquel personaje que es la condición por la cual se permite la entrada de elementos inconscientes en la obra, y la función del suicidio en la obra, como aquel desenlace del conflicto psíquico; que en vez de derivar en la muerte del creador, deriva en la muerte en la obra, formando un suicidio soportado inconscientemente por medio de una obra. Pero seguimos con un elemento por trabajar, la repetición de los diversos elementos, la repetición misma de diversos juegos; ¿Por qué tomarse la molestia de hacer varios juegos en vez de uno solo? ¿Por qué repetir una y otra vez el mismo acertijo, la misma lampara, los mismos tres puntos, incluso el suicidio se repite en la obra, nombres, cárceles, rejas, la constante de la repetición abarca de sobremanera el juego? Ahora bien, para el psicoanálisis la repetición se ha convertido en uno de sus conceptos fundamentales, tal como lo expresa Berenguer (2009) al mencionar que el concepto de repetición uno de los fundamentales del psicoanálisis, en tanto esta es una propiedad intrínseca del inconsciente, dividida en dos, la

repetición desde el automaton y la repetición tyche. La primera, referida a la repetición de significantes, de símbolos; y la segunda, que se enlaza a la dimensión de la pérdida, es decir “la repetición es un volver allá, pero también volver a perder” (p.98) este volver allá y este volver a perder. Se refiere por lo menos desde Berenguer (2009) quien elabora desde Lacan, a volver una experiencia a una marca de goce, pero también a la imposibilidad de reproducir como si fuera la primera vez dicha experiencia, así,

La repetición en la medida que apunta asintóticamente a lo que sería una dimensión de repetición infinita, introduce la dimensión de una recuperación posible del goce (...) en cada momento de la repetición están presentes por un lado la dimensión de pérdida y la idea de una recuperación en forma de un plus (p.103,104)

Es pues esto lo que se juega en la repetición de los juegos en Wreden, por eso se creaban tantos juegos, uno tras otro, tras otro, su objetivo inconsciente mencionado anteriormente en sus monólogos finales era volver a sentir algo nuevo, volver a sentirse bien consigo mismo por medio de la aceptación por parte de otros con la exposición de su obra, volver a sentir ilusoriamente que esta completo. Era pues una repetición la que se expresaba en cada juego. Ahora bien, dicha situación no solo compete en lo referido al conflicto psíquico de Wreden, o más bien, podríamos hipotetizar ante esta estructura, y su relación con la repetición, una consecuencia directa de lo que se conoce en psicoanálisis lacaniano como el discurso capitalista; en este el lazo social es atomizado, el despliegue del capitalismo liberal deja como “efecto lógico una cierta fragmentación e inconsistencia de los vínculos, que se traduce en un proceso generalizado de personalización: cada uno, librado a sí mismo” (Martínez, 2019, p.230) dejando una forma de organización individual, con la mayor libertad posible, pero a la vez una sensación de estancamiento y reiteración. Su estructura, que en realidad es la de un pseudo discurso, a diferencia del resto no regula el lazo social, sino el goce a expensas del lazo social (Soler, 2007). Su regulación implica una relación entre el amo y el esclavo totalmente diluida, el sujeto termina sin una pareja, el consumidor es consumido al consumir, sus objetos están hechos para todos y su deshecho, la relación ya no es con un par sino con un objeto. Esta ausencia de Amo, se ve reflejada en el destino de la pérdida, para Soler (2007) el trabajo de Lacan en radiofonía (1977) es el de explicar por medio del concepto de la plusvalía, las dialécticas del pseudodiscurso capitalista, donde esta última se ha

convertido en objeto perdido, robado, y por tanto a recuperar; solo que sin capitalista y sin proletario, queda un sujeto beneficiario de la plusvalía. Un sujeto que ahora tiene disponibles más y más objetos que hacen las veces de plus de goce (Gorostiza, 2009) , pero que paradójicamente en vez de obtener satisfacción, “la producción insaciable de los plus de goce es producción insaciable de falta de goce. Lacan habla de la sed de la falta de goce y de la participación patente de proletarios y explotados en la falta del Otro” (Soler, 2007, p.142) Es a final de cuentas una producción de falta que se agujerea cada vez más, y deja como ganancia una satisfacción ilusoria de que se pueda colmar la falta, Gorstiza (2009) explica que estos objetos ilusorios, son pues productos de la ciencia, letosas, que buscan tapar la angustia y ocultar la castración.

Y es que, toda la obra de Wreden, comparte similitudes con los estragos del pseudodiscurso capitalista en el sujeto, su conflicto psíquico expresaba la necesidad constante de llenarse, retomando una de las líneas de su monólogo, “Empieza a hacer juegos de nuevo, ayúdame, por favor, dame algo de lo que sea eso que te completa, quiero esa integridad que sacaste de la nada y pusiste en tú obra” (Wreden, The Begginers Buide, juego de pc, Everything Unlimited, 2015) en definitivamente una búsqueda a través de juegos de complementarse, de encontrar en los diferentes objetos que el mismo creaba algo que de cara a la relación con el otro le llenara, pero no hay otro con el que tener una relación, hay objetos, hasta el punto de que para mostrar un lazo social claro, mejor crear a un personaje ficticio, Coda, que a final de cuentas seguía siendo él. Es pues una muestra de cómo en el pseudodiscurso capitalista todos los sujetos terminan solos, recludos en si mismos. Es pues el caso de Wreden una muestra de la influencia del discurso que regule el lazo social en el mundo, en este caso que regule el goce, en el conflicto psíquico y las diferentes obras artísticas que un sujeto pueda plasmar.

8. Referencias

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes: Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, 7(7), 4–15.
- Abt, C. C. (1970). *Serious Games* (T. V. Press (ed.)).
- Ammannato, G., & Chiesi, F. (2020). Playing with Networks: Using Video Games as a Psychological Assessment Tool. *European Journal of Psychological Assessment*, 36(6), 973–980. <https://doi.org/10.1027/1015-5759/a000608>
- Barrera Luna, R. (2013). El concepto de la cultura: Definiciones, debates y usos sociales. *Claseshistoria*, 343, 1–13. bit.ly/3wwcHs6
- Beams, S. (2019). *The story of Davey and Coda: Dealing with depression through personification*. bit.ly/3XIPChN
- Belli, S., & López, C. (2008). A brief history of videogame. *Athenea Digital*, 14, 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Berenguer, E. (2009). El goce y los discursos. In NEL (Ed.), *Discurso y vínculo social* (pp. 93–116).
- Bueno, D. (2018). *El diseño y el arte en los videojuegos [Tesis para optar por grado en ingeniería del software]*. Universidad politécnica de Madrid. bit.ly/3DhbAAAd
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González Molinier, M., & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(1), 45–51. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2016.09.001>
- Burleigh, T. L., Stavropoulos, V., Liew, L. W. L., L.M., B., & Griffiths, M. D. (2018). Depression, Internet Gaming Disorder, and the Moderating Effect of the Gamer-Avatar Relationship: an Exploratory Longitudinal Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(1), 102–124. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9806-3>
- Canosa, J., López, E., & Mundiñano, G. (2019). La Sublimación En Las Obras De Freud Y Lacan. Hipótesis Preliminares Acerca De La Relación Entre Sublimación Y Creación. *Anuario de Investigaciones*, XXVI, 225–232.
- Cortes, H. (2019, August 30). *Así es el gamer colombiano, según las cifras de Google y Dane*. bit.ly/3Y05eNt

- Dale, G., Kattner, F., Bavelier, D., & Green, C. S. (2020). Cognitive abilities of action video game and role-playing video game players: Data from a massive open online course. *Psychology of Popular Media*, 9(3), 347–358. <https://doi.org/10.1037/ppm0000237>
- Destructive creations. (2015). *Hatred*. Destructive creations.
- Duras, M. (2000). *Escribir* (Tusquet editores (ed.)).
- Eguía Gómez, J., Contreras Espinosa, R., & Solano Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 c TIC: Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 2(2), 4. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2013.22>.
- Escobar, T., Madrid, L., & Torres, T. (2019). Los videojuegos como recurso para descargar la exigencia pulsional en la adolescencia. *Journal of Business and Entrepreneurial*, 284–294.
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play, February*.
- Euronews. (2021, November 15). *El mundo de los videojuegos experimenta un notable auge*. [bit.ly/3XSfFTe](https://www.euronews.com/es/tecnologia/2021/11/15/el-mundo-de-los-videojuegos-experimenta-un-notable-auge)
- Fernández, Á. (2016). *Diseño de un videojuego : Azken , Restoring the Darkness [Tesis para optar por comunicación audiovisual]*. Universidad politécnica de Valencia. [bit.ly/3jg2RYv?sequence=2](https://www.repositorio.uv.es/bitstream/handle/10261/111111/1/3jg2RYv?sequence=2)
- Freud, S. (1894). Neuropsicosis de defensa (ensayo de una teoría psicológica de la histeria adquirida, de muchas fobias y representaciones obsesivas, y de ciertas psicosis alucinatorias). In Amorrortu Editores (Ed.), *Obras completas, volumen 3 Primeras publicaciones psicoanalíticas (1893-1899)* (pp. 41–68).
- Freud, S. (1901). *Psicopatología de la vida cotidiana* (Amorrortu Editores (ed.)).
- Freud, S. (1905). *Sigmund Freud Obras completas, Tomo VII*. [https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Volumen 7. Tres ensayos una teoría sexual y otras obras. Caso Dora \(1901-1905\)_c.pdf](https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Volumen%207.%20Tres%20ensayos%20una%20teoría%20sexual%20y%20otras%20obras.%20Caso%20Dora%20(1901-1905)_c.pdf)
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. In Amorrortu editores (Ed.), *Obras completas, tomo IX* (pp. 123–136).
- Freud, S. (1914a). El Moisés de Miguel Angel (1914). In Amorrortu editores (Ed.), *Obras completa, Tomo XIII* (pp. 213–240).

- Freud, S. (1914b). Introducción del narcisismo. In A. Editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIV* (pp. 65–98).
- Freud, S. (1914c). Recordar, repetir y reelaborar (Nuevos consejos sobre la técnica del psicoanálisis, II). In A. Editores (Ed.), *Obras completas, tomo XII* (pp. 145–158).
- Freud, S. (1915a). La represión (1915). In A. Editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIV* (pp. 135–152).
- Freud, S. (1915b). Lo inconciente (1915). In Amorrortu editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIV* (pp. 153–214).
- Freud, S. (1915c). Pulsiones y destinos de pulsión. In Amorrortu editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIV* (pp. 105–134).
- Freud, S. (1920). Más allá del principio de placer. In Amorrortu Editores (Ed.), *Obras completas , tomo XVIII* (pp. 1–62).
- Freud, S. (1924). La pérdida de la realidad en la neurosis y la psicosis (1924). In A. Editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIX* (pp. 189–198).
- Freud, S. (1925). La negación. In amorrortu editores (Ed.), *Obras Completas, Tomo XIX* (pp. 249–258).
- Freud, S. (1926). Inhibición, síntoma y angustia. In Amorrortu Editores (Ed.), *Obras completas, tomo XX* (pp. 71–164).
- Freud, S. (1928). Dostoievski y el parricidio (1928). In A. Editores (Ed.), *Obras completas Sigmund Freud, tomo XXI* (pp. 171–194).
- Freud, S. (1930). *Sigmund Freud Obras completas XXI Morrortu editores.*
- Freud, S. (1992a). El yo y el ello. In Amorrortu Editores (Ed.), *Sigmund Freud obras completas El yo y el ello y otras obras* (pp. 1–66).
- Freud, S. (1992b). La organización genital infantil (una interpolación en la teoría de la sexualidad). In A. Editores (Ed.), *Sigmund Freud obras completas El yo y el ello y otras obras* (pp. 141–150).
- Galeano, M. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa.*
- Gallego, F. J., Villagrà, C. J., Satorre, R., Compañ, P., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Panoràmica: serious games, gamification y mucho más. *ReVisión*. bit.ly/3H0pEPK
- García-Naveira, A., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Cognitive, psychological, and personal benefits of the use of video games and e-sports: a review.

- Revista de Psicología Aplicada Al Deporte y El Ejercicio Físico*, Vol. 3, 3, 1–14.
www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org
- García-Ríos, V., & García-Ríos, C. (2020). Videojuegos para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Especial*, 6(2), 706–717.
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- García Catalán, S., Rodríguez Serrano, A., & Martín Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarró: paradojas de la melancolía lúdica en «Gris». *Artnodes*, 27(27), 1–10. <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>
- García Moreno, R. (2021). Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo. *Index Comunicacion*, 11(2), 109–132.
<https://doi.org/10.33732/ixc/11/02videoj>
- Gorostiza, L. (2009). El objeto innombrable, la ciencia y el capitalismo. In NEL (Ed.), *Discurso y vínculo social* (pp. 155–186).
- Greitemeyer, T. (2013). Playing video games cooperatively increases empathic concern. *Social Psychology*, 44(6), 408–413. <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000154>
- Griffiths, M. D., & Fargues, M. B. (2009). adicción a los video juegos una breve revisión psicológica. *Griffiths*, 36–49. bit.ly/3WSRxiN
- Call of Duty: Modern Warfare 2*, (2009) (testimony of Infinity Ward).
- Intelligence, D. (2020). *Global Video Game Consumer Segmentation - DFC Intelligence*.
<https://www.dfciint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>
- Kardelfelt, D. (2020). *Repensar el tiempo de pantalla en el tiempo del covid-19*.
bit.ly/3XS7UNc
- Kohan, P. (2011). El conflicto psíquico en la obra de Freud. *Mercosur*, 22(1), 5.
<https://www.aacademica.org/000-052/786.pdf>
- Laamarti, F., Eid, M., & El Saddik, A. (2014). An overview of serious games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/358152>
- Lacan, J. (1977). *Psicoanálisis, radiofonía y televisión*.
<https://www.bibliopsi.org/docs/lacan/Lacan-Jacques-Psicoanalisis-Radiofonia-Television.pdf>
- Lee, H. R., & Jeong, E. J. (2017). Therapeutic role of player self-efficacy in online gaming. *Social Behavior and Personality*, 45(9), 1475–1484. <https://doi.org/10.2224/sbp.6334>

- López Gorozabel, Oscar; Pinargote Valdiviezo, Cristina; Cedeño Palma, Emilio; Zambrano Romero, Walter; Mendoza Zambrano, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 633–646.
- Mahood, C., & Hanus, M. (2017). Role-playing video games and emotion: How transportation into the narrative mediates the relationship between immoral actions and feelings of guilt. *Psychology of Popular Media Culture*, 6(1), 61–73. <https://doi.org/10.1037/ppm0000084>
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 9(3), 93–107. <https://doi.org/10.14201/eks.16791>
- Marketwatch. (2020). *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic - MarketWatch*. bit.ly/3WBy7ic
- Martínez, J. J. (2019). Del sufrimiento humano al hedonismo contemporáneo. Reflexiones sobre la postmodernidad y el discurso capitalista. In *Psicoanálisis_ clínica y fenómenos sociales contemporáneos* (Universida, pp. 225–237).
- Mejía Cesar; Rodríguez Manuela; Castellanos Beatriz. (2012). Mentes, videojuegos y sociedad. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 7, 19–30.
- Miedzobrodzka, E., van Hooff, J. C., Konijn, E. A., & Krabbendam, L. (2021). Is it painful? Playing violent video games affects brain responses to painful pictures: An event-related potential study. *Psychology of Popular Media*. <https://doi.org/10.1037/ppm0000290>
- Ministerio de salud. (1993). *Resolución numero 8430 de 1993*.
- Morales, G. A., Nava, C. E., Fernández, L. F., & Rey, M. A. (2010). Procesos de desarrollo para videojuegos. *CULCyT: Cultura Científica y Tecnológica*, 7(36), 25–39. bit.ly/3HyBUso
- Ordóñez, J. (2018). *Diseño de videojuegos* (Síntesis (ed.)). bit.ly/3De9rFz
- Paredes, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 69–83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- Pereda, A. (2009). *Conflicto psíquico A propósito del conflicto psíquico *.* IV, 18–32.
- Pérez, J. F. (1995). Elementos para una teoría de la lectura. In *Revista Colombiana de Psicología* (pp. 239–244). <http://www.bdigital.unal.edu.co/20023/1/16071-49709-1->

PB.pdf

- Potter, S. J., Demers, J. M., Flanagan, M., Seidman, M., & Moschella, E. A. (2020). Can video games help prevent violence? An evaluation of games promoting bystander intervention to combat sexual violence on college campuses. *Psychology of Violence, 11*(2), 199–208. <https://doi.org/10.1037/vio0000365>
- Quinteros, P. (2020, March 25). *Para la cuarentena la OMS, te recomienda jugar*. <https://www.latercera.com/mouse/la-cuarentena-la-oms-te-recomienda-jugar-videojuego/>
- Reyes, G., & Barragan, A. (2012). *Influencia de la práctica de videojuegos en la construcción de la imagen corporal*. *14*(3), 67–73.
- Reyes, R. M., Padrón, F. D. Á., Soto, J. E., & Arévalo, C. A. (2019). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC, 7*(1), 24–30. <https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.180>
- Rouse, R. (2004). *Game Design: Theory and Practice, Second Edition: Theory and Practice, Second Edition*.
- Samat, J. (2006). Conceptos fundamentales del psicoanálisis. In *Universidad Catolína de Cuyo* (pp. 1–56).
- Soler, C. (2007). El discurso capitalista. In C. de psicoanálisis de Madrid (Ed.), *Los discursos de Lacan* (pp. 135–151).
- Suárez, A. (2019). Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. *Caracteres, 8*(1), 39–71.
- Taylor, S. ., & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. (E. Paidós (ed.)).
- Thorson, M. (2018). *Celeste*. Extremely OK Games, ltd.
- Thorson, M. (2020). *Normalize mental health ❤️ In case it wasn't obvious from Celeste lol, I deal with anxiety and depression. It is*. <https://twitter.com/maddythorson/status/1278840712574799872>
- Tiempo, E. (2022, March 1). *Videojuegos: la industria del entretenimiento que viene en ascenso*.
- Torres-toukoumidis, Á., & Romero-rodríguez, L. M. (2018). Gamificación en Iberoamérica

Experiencias desde la comunicación y la educación. *Editorial Universitaria Abya-Yala, October*. bit.ly/3j5LERO

Turpo Gebera, O., & Romero, M. (2012). Serious Games para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Educación a Distancia, 34*, 1–22. http://www.um.es/ead/red/34/romero_turpo.pdf

Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., Van Den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2020). Associations between Different Aspects of Video Game Play Behavior and Adolescent Adjustment. *Journal of Media Psychology, 32*(1), 27–39. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000253>

Wreden, D. (2015). *The Begginers Guide* (PC). Everything Unlimited Ltd.