

**DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y SEMIÓTICA DE HORIZON ZERO
DAWN. APLICACIÓN ETNOGRÁFICA A CUATRO ADOLESCENTES
JUGADORES DE VIDEOJUEGOS DEL NORTE DE BOGOTÁ.**

NÉSTOR FERNANDO PÉREZ HOLGUÍN

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL- PERIODISMO
BOGOTÁ D.C.**

2019

**DIMENSIÓN COMUNICATIVA Y SEMIÓTICA DE HORIZON ZERO
DAWN. APLICACIÓN ETNOGRÁFICA A CUATRO ADOLESCENTES
JUGADORES DE VIDEOJUEGOS DEL NORTE DE BOGOTÁ.**

NÉSTOR FERNANDO PÉREZ HOLGUÍN

**Trabajo de investigación propuesto como requisito para obtener el título de:
COMUNICADOR SOCIAL Y PERIODISTA**

DIRECTORA: MARÍA CRISTINA ASQUETA

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL- PERIODISMO
BOGOTÁ D.C.**

2019

Agradecimientos.

Principalmente quiero agradecer a Dios por haber guiado mi camino durante mi formación como profesional y hacer parte de la Universidad. A mis padres, por su incondicional apoyo, seguridad y amor brindado en todo mi proceso académico. A mis profesores que a lo largo de la carrera, me guiaron y formaron como un profesional ético. Especialmente a mi tutora de proyecto Maria Cristina Asqueta, ya que su compromiso como docente es admirable y confortante, brindándome apoyo con la realización de este estudio, semana tras semana aportaba nuevos insumos de conocimiento para la elaboración de este. A los jóvenes estudiantes que participaron en la muestra de mi estudio, por su entrega y seriedad. Gracias a la Corporación Universitaria Minuto de Dios, por ofrecerme la mejor educación.

Contenido

Resumen	7
Abstract	8
Problema	9
Planteamiento	9
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
Justificación	11
<i>Videojuego, comunicación y semiótica</i>	12
Antecedentes	12
El juego como aspecto lúdico de la cultura	16
¿Qué es videojuego?	19
Jugabilidad	22
Semiótica y videojuego.	23
Relato.	23
Modelo Actancial	23
<i>Jugar el videojuego. (Metodología)</i>	26
<i>Resultados</i>	29
¿Qué es Horizon Zero Dawn?	29
Jugando Horizon Zero Dawn	39
<i>Inicio.</i>	39
<i>Desarrollo.</i>	41
<i>Desenlace.</i>	44
Discutiendo acerca de Horizon Zero Dawn	48
<i>Conclusiones</i>	53
<i>Referencias bibliográficas</i>	55
<i>Anexos.</i>	57

TABLAS

<i>Tabla 1</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 2</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 3</i>	<i>36</i>
<i>Tabla 4</i>	<i>48</i>

Resumen

Los videojuegos se han convertido en uno de los medios de comunicación más usados por los jóvenes y adolescentes. Esta herramienta es llamativa no por la mecánica, sino por la narrativa de los mismos. Estas nuevas formas lúdicas, estarían remplazando el ocio de los adolescentes cara a cara, por una interacción virtual mediante los juegos de vídeo. A través de la semiótica, específicamente del Modelo Actancial, se buscará dar respuesta al gran auge de los juegos de consolas, mediante el juego titulado Horizon Zero Dawn. El estudio tuvo como muestra a cuatro adolescentes del grado undécimo de un colegio del norte de Bogotá, quienes jugaron el videojuego por primera vez y reaccionaron ante la *jugabilidad* de uno de los juegos de Play Station 4 más recaudadores de los últimos tiempos.

Palabras claves: Semiótica, comunicación, jugabilidad, modelo actancial, relato, narrativa, Horizon Zero Dawn.

Abstract

Video games are becoming one of the most used media for young people and teenagers. This tool is striking not because of the mechanics, but because of the narrative of them. These new playful ways, would be replacing the leisure of the adolescents face to face, by a virtual interaction through the videogames. Through semiotics, specifically the actantial model, it will seek to respond to the great boom of videogames, through the game entitled Horizon Zero Dawn. The study had as sample to four adolescents of the eleventh grade of a school of the north of Bogota, who played the videogame for the first time and reacted before the *gameplay* of one of the most collecting games of the last times.

Keywords: Semiotics, communication, gameplay, actantial model, story, narrative, Horizon Zero Dawn.

Problema

Las personas que comparten la cultura del videojuego son cada día más, ya las calles no se llenan con niños jugando. Ahora están llenas las salas online de *gamers* alrededor del planeta. El mundo virtual de los juegos de vídeo es fascinante, y más cuando se disfruta de una manera responsable. No obstante, en muchos casos las personas, para ser específicos los adolescentes, pasan demasiado tiempo en frente de la pantalla y se inmergen dentro de la virtualidad, convirtiéndola su mundo.

Para muchas personas, el hecho que los jóvenes pasen mayor del tiempo de ocio al frente de una consola es un aspecto preocupante ya que, tienen el desconocimiento de la importancia de la narrativa del videojuego.

Planteamiento

A lo largo de la historia del videojuego se evidencian signos que producen que el jugador genere una relación virtual con la protagonista del juego.

Pregunta.

¿Qué elementos, expuestos desde la comunicación y la semiótica, generan los adolescentes jugadores de grado 11 de un colegio del norte de Bogotá D.C., con Horizon Zero Dawn?

Objetivo general

Evidenciar los elementos comunicativos y semióticos que ofrece la narrativa del videojuego Horizon Zero Dawn, en la práctica de los adolescentes de cuatro adolescentes de grado once del Colegio Mayor José Celestino Mutis.

Objetivos específicos

1. Aplicar las teorías de la semiótica al video juego Horizon Zero Dawn, en tanto imagen y relato que genera sentido a la relación entre avatar y jugador.
2. Identificar los signos del videojuego e interpretar su historia cuando genera emociones en los jugadores.
3. Contextualizar el video juego HZD en un espacio de adolescentes que estudian el último grado del bachillerato en un barrio del norte de Bogotá D.C.

Justificación

Terminando la primera década del 2000, tener consolas de videojuegos en los hogares se convirtió en un hábito muy común, y es que la cultura del jugador se ha expandido por todo el mundo. A inicios del milenio, los juegos mediante consolas o computadores se limitaban únicamente a la parte mecánica, contrario a la actualidad, los videojuegos van más centrados a una narrativa

A través de la historia, los jugadores generan una relación con el avatar del juego, en muchos casos la relación es de afecto y en otras de odio. Mediante este estudio se busca encontrar que aspectos de la comunicación son participes dentro de esa relación avatar- jugador que produce el juego de vídeo. Ahora bien, este trabajo es abordado desde una facultad de comunicaciones, por lo tanto, este escrito no pretende medir o calificar las sensaciones o los sentimientos de una persona, ya que no está siendo desarrollado desde las ciencias sociales de la psicología.

Esta monografía explora el campo de la historia dentro de los videojuegos; en este caso, la de Horizon Zero Dawn, analizada desde la disciplina de la semiótica. Es importante resaltar que la semiótica es una herramienta bastante útil para el estudio de las narrativas, esta ciencia ha descifrado los relatos de las películas, los programas televisivos, las pinturas, entre otras. Por lo mismo, se pretende estudiar el fenómeno del videojuego, que se ha convertido en un vehículo de comunicación para la sociedad.

Videojuego, comunicación y semiótica

En la actualidad, al momento de entrar a la virtualidad por medio de la consola, ya no se valora tanto la mecánica del juego, sino que la historia según Manrubia (2014) es la biblia donde se unen todas las historias de los personajes y se crea un hilo argumental. En el caso de Horizon Zero Dawn, este funciona a lo largo del ‘post apocalismo’, a partir de los símbolos expuestos dentro del videojuego afirmamos que es un nuevo comienzo.

Antecedentes

Son muy pocos los estudios que se han realizado acerca de los videojuegos desde la semiótica. Maté (2016) realizó un estudio titulado *Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica*. Para esta investigación de la Universidad Nacional de las Artes, Maté considera a la interfaz como un campo en el que la informática y los videojuegos se ven inmersos, dentro del trabajo, el autor compara las diferentes concepciones que se tienen ante el término de interfaz, a través de la informática y la comunicación. Curiosamente, el tesista nombra a la semiótica como una disciplina adecuada para estudiar el caso de los *games studies*, sin embargo se debe tener en cuenta la labor de la interfaz en el juego. “De las definiciones posibles, hemos tomado partido por una de carácter discursivo, que privilegia el carácter comunicacional e informativo que se despliega en la superficie textual por sobre el más extenso y difícilmente abarcable de la definición amplia, que concibe interfaz en términos de soporte físico y ritualidades” (p.107), al finalizar el estudio, se adoptó una de las miles definiciones que tiene la interfaz, por una que diera significación a la narrativa del videojuego.

Luego del auge y la gran acogida que logró el videojuego de pc ‘Tomb Raider’ a inicios del nuevo milenio, se realizaron muchos estudios acerca de lo que había provocado este fenómeno dentro de la sociedad, entre ellos, el realizado por Jeroen Sanz y Raynel Martis (2007), ambos de

nacionalidad holandesa. La investigación se titula ‘The Lara Phenomenon: powerful characters in videogames’, Lara Croft, la protagonista del juego de computadora, era una guerrera que arrasaba las misiones con su fuerza e inteligencia. El propósito de este artículo es demostrar el fenómeno que causó la incursión de una mujer como el avatar del videojuego, de igual forma, cómo la industria dejó atrás el estereotipo del hombre fuerte y la mujer débil. Tomb Raider fue el inicio para que la industria del videojuego creara más avatares con mujeres fuertes.

En la primera década del siglo XXI, los videojuegos eran una disciplina muy poco estudiada, ya que se conocían las consolas de videojuegos, pero no era tan común que en un hogar hubiera una. Los diseñadores de los videojuegos fueron reconocidos como arquitectos de narrativa por Sánchez (2007). Ellos planteaban el problema de inicios del siglo XX del cine y la literatura analizado por la semiótica, y que para 2007, sería la discusión entre videojuego, narrativa digital y videojuego. Esta investigación se concluye que una buena manera de estudiar los videojuegos del siglo XXI, es compararlos con las investigaciones de los géneros narrativos clásicos (novelas y cine), cabe resaltar que para Sánchez y Mesa, las demostraciones narrativas actuales son los videojuegos.

Dos años después, el uruguayo investigador y diseñador de juegos Gonzalo Frasca, realizó un estudio donde nombra al juego como una definición semiótica del arte, cine y escultura; dentro de este artículo, Frasca (2009) cita a Aasareth (1997) quien define a los videojuegos como fábricas de signos, ya que en el acto del juego, pueden haber diferentes interpretaciones y diferentes funciones según la persona que los esté manejando.

Siguiendo la línea de Sánchez y Mesa (2007) al nombrar al videojuego como una disciplina muy poco estudiada, Planells (2013) dice que los videojuegos han sido ignorados por las facultades de la comunicación en casi todas las universidades del mundo. A mediados del siglo XX, las

expresiones lúdicas eran el cine y la televisión, ahora en este siglo las cosas deben ir hacia otro rumbo. “No obstante, la universidad y la investigación académica parecen no haber asimilado estos cambios con la misma presteza que la sociedad” (2013: p. 520). Planells (2013) finalizó su estudio afirmando que en la década de los años 80 del siglo pasado los juegos digitales fueron un auge mundial, pero en la década del 2010, los videojuegos tienen que pasar el desafío de investigar su narrativa e hipertextualidad, particularmente en el caso de España. (p.526)

Calixto (2015) realizó una investigación en donde la semiología y la tecnología del videojuego se unían para analizar las exposiciones de la cultura dentro del juego virtual. En este artículo nombran el cuerpo como avatar, es decir, el jugador se inmerge dentro de la otra dimensión y adquiere su personaje. La mutación de la realidad a la virtualidad es posible mediante los videojuegos, donde se adquieren habilidades y se reconoce como perteneciente a una cultura. “De tal modo que, desde esta percepción la figura del avatar es un nodo comunicacional entre dos niveles de realidad, pues desde la transdisciplina, la realidad posee diferentes niveles conformados por lógicas diferentes” (p.371)

Además, Calixto, (2015) menciona el papel de la semiótica a la hora de hablar del lenguaje mediante códigos y comandos para realizar el acto del juego virtual. Es allí donde se adquiere el rol dentro del videojuego, es decir, convertirse en una persona diferente a la que es en realidad y adquirir una serie de normas que debe cumplir como si estuviera en el mundo real.

Cabe resaltar, que cada investigación acerca del juego lúdico recae en los estudios hacia los videojuegos. En voz de Ramos & Pérez (2009) la ludología y el lenguaje, en este caso, la semiótica van de la mano para poder analizar este tipo de estudios, ya que no se trata de un aspecto meramente lúdico.

Lo lúdico, lo psicológico, lo moral, lo comunicacional; el videojuego ha sido una herramienta para la investigación académica en muchas disciplinas. Para el año 2009, el videojuego fue analizado desde una nueva disciplina, la publicidad. Ruiz, D. S. (2009), aprovechó el gran auge de los videojuegos para analizarlos desde la publicidad, en este estudio algo que se concluyó fue que los videojuegos, son casi tan cotidianos como prender el televisor o el computador. Además cómo un público objetivo para una pauta publicitaria se puede captar desde el videojuego o durante la descarga del mismo.

Es importante analizar la fuerza que han tomado los videojuegos dentro de la vida cotidiana. Estos artefactos son objeto de estudio para muchas disciplinas académicas en el mundo, pero la comunicación ha sido el máximo precursor para las investigaciones del fenómeno del nuevo siglo. En estos momentos los equipos que desarrollan los videojuegos son compañías con importancia económica y sociocultural así lo definió García (2007) quien en su estudio titulado *“Videojuegos: el desafío de un nuevo medio hacia la comunicación social”*, dentro de esta investigación se encuentran definiciones del videojuego, desde como objeto de estudio, hasta como manifestación cultural. En el 2007, Salvador Gómez García proponía estudiar los videojuegos, ya que estos serían las manifestaciones culturales y un nuevo escenario donde la comunicación podía sacar provecho para aportar al conocimiento, tal como pasó con el cine y la televisión.

Ahora bien, muchos de los propuestos en los antecedentes ven a los videojuegos como escenarios ricos en análisis para la comunicación y la cultura. Muchos de los autores los comparan con el cine y la televisión, ya que cada uno de estos tuvo su edad dorada. Ahora son los videojuegos quienes viven una edad de oro. Las redes sociales son el medio de comunicación masivo de todo el mundo, la gran mayoría de las personas usan Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, entre otros. Pero, ¿qué pasa cuando los videojuegos y las redes sociales se unen? Domínguez & Sáez

(2012) realizaron una investigación, dicho trabajo tuvo como objeto de estudio los videojuegos que se juegan mediante redes sociales, una de las conclusiones de este antecedente es que el juego ha atravesado distintas fases en su evolución, ahora los videojuegos dentro de una red social busca captar a otro tipo de jugador, compitiendo con sus amigos de la red, para convertirlo en un juego social (p.173)

El juego como aspecto lúdico de la cultura

El juego es una necesidad fisiológica y una reacción química, algo que la biología tenía propuesto para los humanos. Para Johan Huizinga, filósofo holandés, el juego es tan viejo como la cultura y los múltiples estudios a los que la psicología y la fisiología se encargan de estudiar. Huizinga (1991) escribió *Homo Ludens* obra que explica las diferentes formas en las que el videojuego se manifiesta, “*Todas las explicaciones tienen en común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirva a alguna finalidad biológica*” (Huizinga, 1991, p. 13). El juego es una manifestación natural de un ser humano o un animal, siempre estamos en búsqueda de una manifestación lúdica, el hombre o el animal, siempre buscan divertirse. Basta con observar las festividades dentro de la cultura; un caso muy específico es el del Carnaval de Barranquilla en Colombia. Todo es tan serio, desde el coordinamiento de las comparsas, la decoración de los carros que llevan a las reinas, los disfraces alusivos a la cultura caribeña, entre otros. Todo esto tiene un fin, el fin del juego y la diversión.

Cualquier ritual que los humanos manifiesten, lleva consigo todos los elementos del juego, desde la antigüedad, los griegos, los romanos o los mayas, cumplían con ciertas reglas en sus rituales y analizados por Huizinga, pasan a ser actos culturales “*Las canciones mismas son productos típicos del juego, con sus reglas fijas, con repeticiones variadas, con réplica y contrarréplica*” (Huizinga, 1991, p. 74) El juego es parte fundamental dentro de nuestro diario

vivir, como se mencionó en el párrafo anterior, el juego es una reacción biológica y natural. Siempre los humanos están cumpliendo reglas y siguiendo instrucciones.

Otro punto valioso expuesto por Huizinga es el apartado del *Juego y poesía*, donde analiza, los cantos de culturas asiáticas, dentro de ellas analiza las rimas que cantaban dentro de los juegos, Huizinga entiende a la poesía como *juego social* ya que se encuentra en muchas partes y se percibe como algo hermoso de las manifestaciones culturales, pero que en la mayoría de veces está presente el objetivo de la competición, existe una lucha entre cantores e improvisadores para salir bien librados de aquella manifestación (Huizinga, 1991, 159). Basta solo con ver los premios de música que hacen cada año, los cantantes y compositores preparan canciones que salen al mercado, estas creaciones salen a competir con las de otros artistas; al final del año solo uno se lleva el premio.

Hecha esta salvedad, de la lucha y la competición dentro de un escenario cultural, *el juego y la guerra* han llevado una estrecha relación para exponer que la cultura y el juego van anclados desde siempre. Ejemplo de esto, han sido las guerras multitudinarias de la Europa medieval; caballería jugándose su vida por cumplir con la conquista del terreno, o los vikingos quienes iban de país en país por busca del dominio. Las personas que participaban dentro de las guerras cumplían con cierto reglamento que era propuesto por el superior, en muchos de los casos, los hombres ofrecían su vida y además su lealtad, para obtener el honor como ciudadanos del reino.

Retomando el ejemplo de la caballería de la antigua Europa, Huizinga (1991) resalta el aspecto lúdico de la guerra, “*un gran esplendor y un rico acopio de valores culturales han surgido en el terreno de la caballería: expresiones épicas y líricas del contenido más nombre, ornamentación abrigada y caprichosa, bellas formas ceremoniosas*” (p.135) Un ejemplo en la actualidad, pueden ser los equipos de fútbol, todos ellos cumplen con sus expresiones para realizar

el partido, todos cumplen con una ornamentación (camiseta, medias, guayos, entre otros) y además las bellas formas ceremoniosas como: cantar el himno de su país o de la ciudad o celebrar la copa dando vueltas por la cancha de fútbol. Si comparamos las guerras medievales con los partidos de fútbol, tal vez no tendrían nada que ver con el aspecto de lucha por la hegemonía de una nación; pero si, con el hecho agonial, el de derrotar a su contrincante y llevarse el botín. No solo el fútbol es una disciplina en la que recae la teoría de Huizinga, sino basta con detenerse y observar los videojuegos que son tan populares en la actualidad; para ser puntuales, el videojuego del cual parte este estudio tiene muchísimos aspectos lúdicos de los que mencionó Johan Huizinga. En el ámbito señalado por el filósofo en el que se habla acerca de las antiguas naciones luchando por la dominación de un pueblo. Aloy, protagonista de HZD, lucha contra todos los obstáculos que existen en el videojuego como máquinas robóticas y algunos humanos. No obstante, en la realidad, el jugador busca cumplir el objetivo al momento de comprar el videojuego, en cada partida los jugadores se disponen a jugar con un buen equipo; en este caso, una consola de PS4; un control en buenas condiciones y concentración total.

Huizinga escribió *Homo Ludens* en el año 1938, en su obra contaba cómo el juego es el aspecto lúdico de la cultura, además de mostrar las estrechas relaciones del juego con los sucesos de la vida del ser humano. Este libro es clave para los estudios acerca de los juegos, y más ahora, actualizado hacia los videojuegos. Muchas cosas han cambiado desde el año en que fue escrito a 2019, pero muchos de los presupuestos de esta obra de 1938 aún no han perdido vigencia, por tanto es un instrumento para analizar la cultura actual de los videojuegos, mucho más con uno de las características de *Horizon Zero Dawn* porque enmarca muchos de los elementos ya mencionados.

¿Qué es videojuego?

Para empezar a buscar una definición del videojuego, basta con separar las palabras ‘juego’ y ‘video’. Para distintos sociólogos y antropólogos, la definición de ‘juego’ es muy amplia, pero la mayoría toca el tema de la diversión y desplazarse a un mundo diferente al real.

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ‘ordinaria’ porque se considera que no es seria, aunque a veces absorber al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacio- temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando medios más variados” (Salen y Zimmerman, 2006. p.75).

Ahora bien, antes se había mencionado que entre distintos teóricos de las ciencias sociales el término juego era entendido de diferentes formas. Lacasa (2011) realiza un resumen *Tabla 1* de las distintas concepciones acerca de la palabra juego y de su significado social.

Tabla 1

Las semejanzas entre autores que definen al juego.

Elementos incluidos en la definición del juego.	Parlett (1999)	Abt (1970)	Huinzinga (1938)	Caillois (1962)	Suits (1978)	Crawford (1984)	Costikyan (1994)	Avendon y Sutton-Smith (1971)
Procede de acuerdo con reglas que limitan al jugador	X	X	X	X	X	X		X
Conflicto o lucha	X					X		X

Orientación a una meta o a un resultado	X	X			X		X	X
Actividad, proceso, acontecimiento		X			X	X		X
Proceso de toma de decisiones		X					X	X
No serio y absorbente			X					
No asociado a un beneficio material			X	X		X		
Artificial, seguro, fuera de la vida cotidiana			X	X				
Crea grupos sociales específicos			X					
Voluntario				X	X			X
Inicierto				X				
Incluye creencias y representaciones				X		X		
No busca la eficacia					X			
Sistema de partes y elementos						X	X	
Una forma de arte							X	

Tomado de: Lacasa (2011) *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España. Ediciones Morata

Cabe resaltar que estas definiciones solo definen al juego, mas no al videojuego, pero muchas definiciones de estas se pueden adaptar al desarrollo del mundo virtual desde nuestras consolas de videojuego. Dentro del desarrollo del juego virtual y digital, se deben clasificar en diferentes géneros. Así los definió Lacasa (2011):

- Aventura: Resolver algunos conflictos dentro de la historia, progresa cada vez que es resuelto un conflicto
- Estrategia: También es expuesto a conflictos, pero deben resolver distintos problemas, distribuir municiones y comida.
- Deportes: Simular los distintos deportes.
- Acción: La acción humana controla al personaje, por lo general son en ambientes de guerra.
- Simulación: El jugador como Dios. Los jugadores controlan el entorno de los habitantes.
- De rol: Un humano puede jugar con diferentes tipos de personajes, por ejemplo, un mago u otros tipos atractivos. Suele ser necesario recolectar objetos para recuperar poderes (p. 27)

La descripción de los distintos tipos de videojuegos suscitan emociones y sensaciones al jugador, hay distintos juegos que pueden clasificar dentro de tres diferentes géneros lo que hacen que estos géneros despierten distintas sensaciones, como positivas pero también negativas. Lo que genera la creación de un círculo mágico en el que se encierran las emociones, las tácticas del jugador hacía el juego, Salen y Zimmerman (2005) en su texto denominan al círculo como:

“El círculo mágico puede ser definido como un poderoso espacio, que atrae poderosamente al jugador y crea nueva y complejos universos que sólo son posibles en el mundo del juego. Pero es notablemente frágil y requiere un constante mantenimiento para permanecer intacto. La actitud lúdica va a la par del círculo mágico: sin un estado adecuado de la mente, el círculo mágico no existiría, y sin el círculo las acciones de los jugadores significativas.

Cuando se juega estos poderosos mecanismos se alimentan unos a otros, permitiendo que emerja el significado del juego” (pp. 77-78).

Es cierto, que hay que entender la diferencia entre los mundos, tanto el virtual como el real y para eso Manovich (2001) crea el concepto de algoritmo, el que es entendido como:

Un algoritmo es la llave de la experiencia del juego. Cuando el jugador se mueve a través del juego, gradualmente descubre las reglas que se operan en el universo construido por ese juego. Aprende la lógica escondida, en otros términos su algoritmo. (pp. 222-223)

Jugabilidad

Todas estas observaciones se relacionan con el término de *jugabilidad* (González, 2010), para su tesis doctoral titulada: “Jugabilidad, caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos”. En ella, González Sánchez quiso aportar a la comunidad académica, que se ha empapado con las nuevas tecnologías de la comunicación, una manera más concisa de entender los estudios acerca de los videojuegos. González (2010) considera la *jugabilidad* como una herramienta adoptada por el análisis y el diseño para calificar y describir la calidad del videojuego, tanto en gráficas, como en mecánica, como en la historia; además, este término trata de definir el tiempo en el que el jugador está interactuando con el videojuego. Un videojuego con la correcta *jugabilidad*, es aquel que expone su sistema de reglas y mecánicas de una forma interactiva y divertida (pp. 150-151). Cabe resaltar que, Huizinga mencionó que todos los juegos, llevan consigo cierto reglamento; es decir, que por muy divertido que sea el momento lúdico, debe seguir unas reglas y la mecánica o forma de jugar.

Los objetivos y reglas del videojuego son lo que lo hacen fascinante. Los jugadores siempre suscitan la emoción mediante los nuevos retos al momento de ver un videojuego nuevo. No

obstante, la mecánica para cumplir el videojuego debe ser comprensible para que el jugador pueda interesarse por entrar a la dimensión del videojuego (González, 2010 p. 153).

Semiótica y videojuego.

Relato.

Uno de los aspectos más importantes dentro del marco teórico, es lo expuesto por Jean Marie Klinkenberg en su obra *Manual de Semiótica General* escrita en 1996 y traducida al español en 2006; el belga quiso plasmar dentro del amplio volumen dedicado al estudio de los signos, un apartado que trata de lleno al instrumento de la semiótica en la narración: el relato. En el signo narrativo, el relato ahonda acerca de la mayoría de aspectos que dan lugar a la vida cotidiana del ser humano, para Klinkenberg (2006) el relato trasciende todos los géneros, es decir, está presente en las manifestaciones lingüísticas como: una novela, una noticia en un periódico, un cuento de hadas, entre otros; y las no lingüísticas como: una imagen fija, una melodía, entre otras. Este instrumento semiótico, vive dentro de las manifestaciones comunicativas como: las leyendas, la canción de moda, en la noticia del día, entre otros; lo realmente curioso, es notar como el relato está vivo dentro de las manifestaciones que no parecen tener nada de narrativa, un claro ejemplo son: las manifestaciones de la ciencia, se muestra todo un proceso a raíz desde que se notifica el problema y a lo largo del proceso científico se llega a la verdad y la solución (pp. 170- 171). Dicho de otro modo, el relato es un proceso mediante el cual, una historia narrativa obtiene una estructura lingüística, lo que hace que sea una actividad semiótica.

Modelo Actancial

Las demostraciones comunicativas están presentes desde que se empieza a jugar el videojuego, cuando hay una interacción entre el jugador y la narrativa del videojuego. La semiótica es quizá la disciplina que puede definir este nexo comunicacional que se presenta al jugar los

videojuegos. El lingüista francés Algirdas Julius Greimas, quien aportó a la teoría de la semiótica la teoría de los relatos; Greimas dentro de sus fundamentos lingüísticos y comunicacionales propuestos se encuentra el modelo actancial; este modelo consiste en explicar las narrativas, en una historia. En su momento se creó para analizar las dramaturgias, como en la literatura, teatro, cine, radio y libros. El Modelo Actancial es explicado en la *Figura 2*

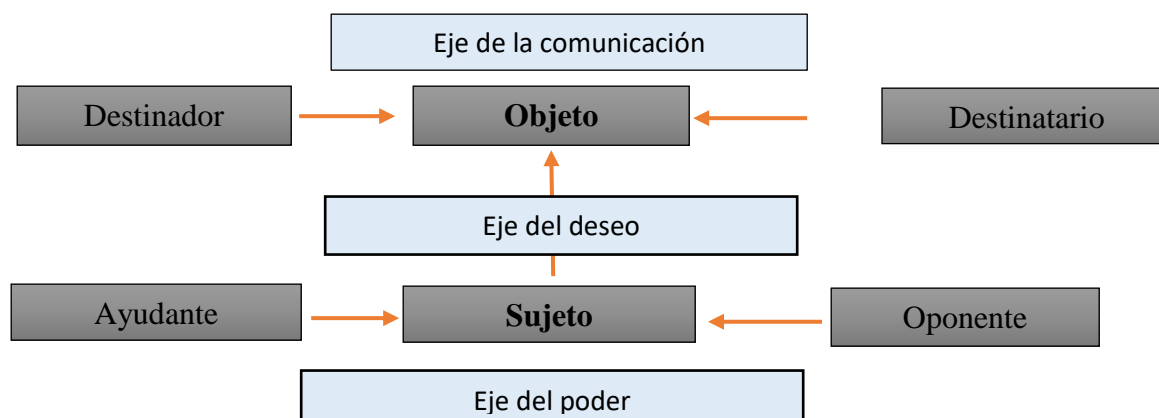


Figura 2. Modelo actancial. Fuente *Manual de semiótica general* (Klinkenberg, 2006).

Este modelo de cierta manera explica las relaciones que se dan en la comunicación y en semiótica. En el caso de la comunicación, de manera interesante se rompe con la linealidad de emisor – destinatario con la verticalidad del eje del deseo; este se podría interpretar más allá de la fuente psicoanalítica que se nota como el deseo de estar en contacto con otros o con cosas. En la base el eje del poder se debe a la semiótica de los relatos, en los cuales las acciones confirman el poder del sujeto, de actuar y dominar las situaciones difíciles. A la vez, se produce sentido sobre las mismas acciones. En *Horizon Zero Dawn*, el sujeto Aloy busca el dominio en su mundo, con el deseo de obtener libertad con la derrota de las máquinas, en el papel de oponentes. Como ayudante, su padrastro y las máquinas no dominadas por el científico que controla ese campo de

acción. En cuanto al eje de la comunicación, el destinador es el que echa a andar el juego y destinatario, el mismo jugador que puede seguir las acciones del eje del poder.

Esto se debe a que, cada una de las categorías del modelo actancial, propuestas dentro del esquema de Greimas, tiene una función para entender la trama de una narrativa; en este caso, la de los videojuegos. Al comparar los distintos elementos propuestos, se evidencia que el modelo actancial en este caso, está presente en las dos dimensiones. Por el lado del videojuego, el modelo está presente en la narrativa del mismo; y por otro lado, el de la realidad: el sujeto, en esta situación, es el jugador, el que toma la acción de manejar al personaje mediante un control y una consola; el objeto o el objetivo, es el ganar el videojuego, poder pasar los niveles ante las dificultades que se presenten en la virtualidad; el destinador, en este tipo de situaciones es el deseo de probar el videojuego y el apetito de victoria; en el caso del destinatario, se repite el sujeto o también un grupo de personas en una cultura que desea ganar el videojuego; los ayudantes son los diferentes elementos que tiene el jugador para cumplir su objetivo, tales como la consola, los controles o las claves que proporciona; y por último los oponentes, estos son todas aquellas cosas que hacen que el jugador no cumpla su cometido, por un lado, los niveles y los obstáculos del videojuego, y por otro lado las circunstancias que se somete el ser humano (tiempo, economía, compromisos, entre otros).

Para Klinkenberg (2006) el modelo actancial es base para la narratología, sin embargo, este modelo no puede definir o ahondar todos los elementos que lleva consigo el signo narrativo del relato (p. 179).

Jugar el videojuego.

Según los estándares de la investigación cualitativa, este estudio será de tipo etnográfico fenomenológico ya que, busca explicar cómo individuos de una misma cultura afrontan el fenómeno. Cuatro adolescentes entre los 15 y 17 años de edad, que comparten un mismo contexto, ya que los cuatro jóvenes están en grado once del mismo colegio. Esta muestra fue elegida ya que son estudiantes que conllevan una vida en los videojuegos bastante activa. Estos adolescentes han jugado videojuegos como FIFA, The Kill Zone, Fornite, GTA V, entre otros. Curiosamente, estos jóvenes nunca han experimentado el juego de Horizon Zero Dawn, y allí es donde se experimentará el fenómeno.

Cabe resaltar que por cuestiones de integridad a la privacidad de los jóvenes, se cambió el nombre de los adolescentes. Los menores estudian en el Colegio Mayor José Celestino Mutis, en la jornada única que presenta este colegio; los cuatro jóvenes se encuentran en el mismo salón (1101). Camilo Mendieta, es un joven de 15 años, Mendieta vive en el barrio Pradera Norte de la localidad de Usaquén, ubicada en el norte de Bogotá; Michael Vega tiene 15 años, y su vivienda se encuentra en el barrio Verbenal, de la localidad de Usaquén localizada al norte de la ciudad; Andrés García es un joven de 16 años, Cifuentes vive en el barrio Colina Campestre ubicado en la localidad de Suba, de igual forma a los anteriores, este barrio se encuentra al norte de la ciudad; por último, Esteban Montoya, de 17 años quien vive en el barrio Modelia, perteneciente a la localidad de Fontibón, este localizada al occidente de Bogotá. Cabe resaltar, que estos jóvenes viven en lugares de estrato socioeconómico 4, es decir, estos adolescentes pertenecen a la clase media alta de la sociedad bogotana.

¿Por qué mencionar el lugar de vivienda y de estrato socioeconómico? Es clave para la elaboración de recolección de datos para este proyecto, porque para esos entornos en los que los

jóvenes habitan, es fácil acceder a una consola y estar comprando videojuegos periódicamente. Estos menores de edad, comparten todo el día en clases, y al llegar a casa se conectan diariamente a interactuar con el videojuego que estén usando. Es necesario recalcar que estos menores de edad, compran en conjunto el mismo videojuego y se encargan de cumplir con los niveles y aconsejar a sus compañeros mediante conexión vía WhatsApp o de voz a voz cuando llegan al colegio.

Otro rasgo importante es el conocimiento que llevan estos jóvenes acerca de los videojuegos, como se ha dicho anteriormente pasan la mayor parte de su tiempo de ocio, dentro de la cultura del videojuego, no solo jugando con una consola, sino interactuando con sus compañeros conversando acerca de las mecánicas o la historia de los videojuegos, viendo las redes sociales publicaciones de la cultura *gamer* y consumiendo videos a través de la plataforma de YouTube de personas que en sus canales suben sus experiencias con los videojuegos más populares en la industria.

En cuanto a la realización del estudio, este se hará en el conjunto residencial Reserva de Aranjuez: Calle 166 # 9 – 45 Apartamento 421 (señalado posteriormente en el mapa), este lugar está ubicado en en la Localidad de Usaquén al norte de Bogotá.



Figura. Mapa del lugar donde habita la población de los jugadores.

Ahora bien, el estudio tendrá dos sesiones, una será titulada como *'jugar el videojuego'*, mediante esta herramienta, saldrá la etnografía, ya que se observará al joven como recibe e interpreta los elementos comunicativos que aporta Horizon Zero Dawn. Los cuatro jóvenes jugarán el videojuego, en diferentes momentos, y cada uno de sus compañeros observará al que está jugando. Simultáneamente, también se analizarán a los compañeros que se quedan observando, esto será clave para el desarrollo de la estudio. La segunda fase será el *focus group*, en esta etapa se debatirá acerca de la experiencia al jugar Horizon Zero Dawn y se formularán algunas preguntas para abrir entre los participantes del grupo.

Como se afirmó arriba, los integrantes de este estudio nunca han jugado Horizon Zero Dawn, así que en el instante de ver y jugar el videojuego será una nueva experiencia para los participantes ver la narrativa y *jugabilidad* del videojuego. Cabe resaltar que los menores de edad que son partícipes en el estudio, si sabían acerca de Horizon Zero Dawn debido a los canales de comunicación que frecuentan.

Los costos para la realización del estudio, serán mínimos ya que la consola ya existía, lo único que se compró fue el videojuego que se encuentra en el mercado por COP 95.000.

Resultados

¿Qué es Horizon Zero Dawn?

Antes de la socialización de los resultados, es importante exponer acerca del videojuego que se estudiará. Guerrilla Games, son los creadores del videojuego Horizon Zero Dawn. La empresa creadora de videojuegos se encuentra en Amsterdam, Holanda y dicha entidad se encarga de desarrollar distintos tipos de videojuegos para la consola de PS4. Son famosos por haber producido la saga de videojuegos titulada '*The Kill Zone*', pero fue hasta 2017 que entraron al ojo del mundo, al crear uno de los videojuegos que hasta la actualidad sigue recaudando dinero, su nombre Horizon Zero Dawn.

Horizon Zero Dawn, es un videojuego RPG (Royal Playing Game), el cual permite a los jugadores adaptarse a un personaje y adquirir un rol dentro del videojuego. En el caso de HZD, los jugadores se adaptan a Aloy, protagonista del videojuego. Aloy es una hábil arquera, quien desempeña el papel de cazadora dentro de su tribu *Nora*, además a lo largo del videojuego esta habilidosa cazadora es capaz de mezclar diferentes elementos naturales con partes de máquinas para crear armas para destruir a sus oponentes.





Rost, quien fue su padrastro es el encargado de entrenarla desde muy pequeña, los dos comparten el hecho de haber sido desterrados de sus tribus por ser marginados, se les llama marginados en HZD a los individuos que no tienen madre, ya que se piensa que son hijos de una máquina. Rost y Aloy tienen una relación muy fuerte, excepto por los gustos y la curiosidad de Aloy hacía las tecnologías y reliquias del pasado, ya que como individuo de la tribu Nora, Rost tiene tabúes y miedos hacía las tecnologías del tiempo pasado.



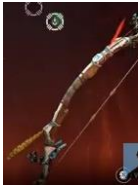
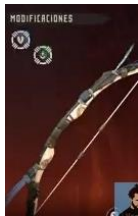
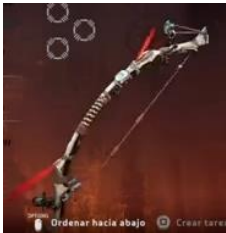
Según la historia del videojuego, Aloy nace el 4 de abril del 3021 y mide 1.69. Con respecto a lo propuesto por González (2010), la *jugabilidad* de Aloy tiene varias etapas como lo son: merodeadora, valiente, recolectora y viajera. A medida que avanza el videojuego Aloy va adquiriendo más habilidades y fortalezas. En el caso de la primera fase la merodeadora, Aloy va aprendiendo como debe actuar frente a las máquinas, ella aún no tiene los conocimientos para atacar, así que anda en sigilo para que no se den cuenta de la existencia de Aloy. La segunda fase, es la valiente, en esta etapa Aloy consigue arriesgarse y empieza a conseguir fuerza e inteligencia para combatir, y usar armas más difíciles, además el jugador puede comprobar esto cuando Aloy puede disparar flechas al tiempo mientras manipula el arma. La tercera fase es denominada recolectora, esta etapa consiste en reconocer el progreso de Aloy en cuestión de recopilar recursos de la naturaleza y de las máquinas. Y por último la viajera, en esta Aloy concibe las fuerzas de saquear cosas de las poderosas máquinas. Además, en términos de *jugabilidad*, Aloy como ya se mencionó debe ir etapa por etapa para poderse defender dentro del mundo hostil al que se ve expuesta; además, Aloy tiene la capacidad, gracias a un artefacto que se encuentra siendo muy pequeña, de analizar a los diferentes enemigos y calcular cuáles son sus fortalezas y debilidades.






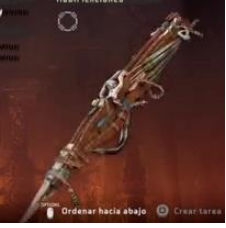
González (2010) se refería a la *jugabilidad* también como el momento que pasa el jugador dentro de la experiencia con el videojuego. En el caso de *HZD*, el jugador pasa la mayor parte del tiempo combatiendo con diferentes artefactos, los desarrolladores del videojuego buscan que el jugador pase una buena experiencia, implementando las armas y el poder a lo largo que va avanzando la historia. A continuación, se analiza una sistematización de este contenido.








Tabla 2


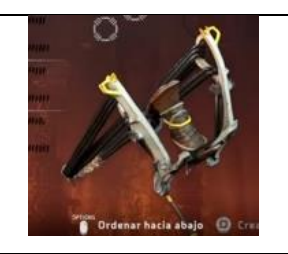



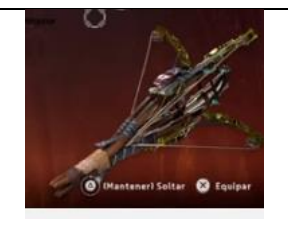
Armas del videojuego.


Imagen	Artefacto	Descripción	Poder del arma en el videojuego
	Arco de guerra.	<p>Es un arma de destrucción mínima que expone al oponente ante una situación vulnerable.</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar.</p>	<p>Descarga: Daño (5) Extracción (0) Efecto (25).</p>
	Arco de guerra carja	<p>Es un arma de destrucción mínima que expone al oponente ante una situación vulnerable</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar</p>	<p>Descarga: Daño (5) Extracción (0) Efecto (25) Congelante: Daño (5) Extracción (0) Efecto (25)</p>
	Arco de guerra de la logia	<p>Provoca condiciones de vulnerabilidad para aumentar ventaja en contra de los oponentes. Se tiene al momento de haber obtenido logros dentro de la logia</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar</p>	<p>Descarga: Daño (5) Extracción (0) Efecto (30) Congelante: Daño (5) Extracción (0) Efecto (30) Corruptora: Daño (0) Extracción (0) Efecto (60)</p>
	Arco de guerra sombrío	<p>Es un arma de destrucción mínima que expone al oponente ante una situación vulnerable.</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde</p>	<p>Descarga: Daño (5) Extracción (0) Efecto (25) Congelante: Daño (5) Extracción (0) Efecto (25) Corruptora: Daño (0) Extracción (0) Efecto (50)</p>

		la era Paleolítica, para cazar	
	Arco campeón Banuk	Este arco es diseñado para lanzar tiros más potentes. Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar	Eléctrico : Daño (5 por disparo) Extracción (0) Efecto (50) Congelante: Daño (5 por disparo) Extracción (0) Efecto (50) Corrupción: Daño (0) Extracción (0) Efecto (80)
	Arco carja preciso	Este arco es diseñado para lanzar tiros de larga distancia, es lento pero potente. Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar	Precisa: Daño (60) Extracción (30) Destructor: Daño (0) Extracción (100)
	Arco de caza carja	Este arco es diseñado para lanzar tiros de corta o mediana distancia. Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar	Caza: Daño (15) Extracción (15) Ígnea: Daño (12) Extracción (0) Efecto (25)
	Arco de caza Nora	Este arco es diseñado para la caza de forma especializada, es preciso y veloz Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar	Caza: Daño (15) Extracción (31) Ígnea: Daño (12) Extracción (0) Efecto (25)
	Arco de caza sombrío.	Este arco es diseñado para lanzar tiros de corta o mediana distancia. Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar	Caza: Daño (15) Extracción (25) Ígnea: Daño (12) Extracción (0) Efecto (25) Férrea: Daño (30) Extracción (75)

	<p>Arco de primera sombrío</p>	<p>Este arco es diseñado para lanzar tiros de larga distancia, es lento pero potente y preciso.</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar</p>	<p>Precisa: Daño (60) Extracción (30) Destructor: Daño (0) Extracción (100) Recolección: Daño (10) Extracción (50)</p>
	<p>Arco preciso</p>	<p>Este arco es diseñado para lanzar tiros de larga distancia, es lento pero potente y preciso.</p> <p>Esta arma en la realidad, se usó desde la era Paleolítica, para cazar</p>	<p>Precisa: Daño (54) Extracción (30)</p>
	<p>Aturdidora</p>	<p>Está diseñada para generar trampas, es más precisa en lugares pequeños</p>	<p>Eléctrico: Daño (0) Extracción (0) Efecto (160)</p>
	<p>Aturdidora carja</p>	<p>Está diseñada para generar trampas, es más precisa en lugares pequeños</p>	<p>Eléctrica: Daño (0) Extracción (0) Efecto (150) Desconocida: Daño (250) Extracción (0)</p>
	<p>Aturdidora sombría</p>	<p>Está diseñada para generar trampas, es más precisa en lugares pequeños</p>	<p>Eléctrica: Daño (0) Extracción (0) Efecto (150) Explosiva: Daño (250) Extracción (0) Incendiaria: Daño (0) Extracción (0) Efecto (160)</p>
	<p>Cascabel</p>	<p>Está diseñada para disparar varios proyectiles, es mejor usarla mientras se está a una corta distancia</p>	<p>Común: Daño (10) Extracción (5)</p>

	<p>Cascabel carja</p>	<p>Está diseñada para disparar varios proyectiles, es mejor usarla mientras se está a una corta distancia</p>	<p>Común: Daño (10) Extracción (5) Eléctrica: Daño (5) Extracción (0) Efecto (5)</p>
	<p>Cascabel sombrío</p>	<p>Está diseñada para disparar varios proyectiles, es mejor usarla mientras se está a una corta distancia</p>	<p>Común: Daño (10) Extracción (5) Eléctrica: Daño (5) Extracción (0) Efecto (5) Congelante: Daño (5) Extracción (0) Efecto (5)</p>
	<p>Honda</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies</p>	<p>Congelante: Daño :18 Extracción (0) Efecto (50)</p>
	<p>Honda carja</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies</p>	<p>Congelante: Daño :18 Extracción (0) Efecto (50) Eléctrica: Daño :18 Extracción (0) Efecto (50)</p>
	<p>Honda explosiva</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies y generar un alto impacto de destrucción</p>	<p>Explosiva: Daño (100) Extracción (0)</p>
	<p>Honda explosiva carja</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies y generar un alto impacto de destrucción</p>	<p>Adhesiva: Daño (150) Extracción (0) Explosiva: Daño (100) Extracción (0)</p>
	<p>Honda explosiva de la Logia</p>	<p>Está diseñada para afectar a máquinas de alto nivel</p>	<p>Explosiva: Daño (100) Extracción (0) Proximidad: Daño (75) Extracción (0) Adhesiva: Daño (150) Extracción (0)</p>

	<p>Honda explosiva sangría</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies y generar un alto impacto de destrucción</p>	<p>Explosiva: Daño (100) Extracción (0) Proximidad: Daño (75) Extracción (0) Adhesiva: Daño (150) Extracción (0)</p>
	<p>Honda sombría</p>	<p>Está diseñada para lanzar bombas para grandes superficies y generar un alto impacto de destrucción</p>	<p>Congelante: Daño (20) Extracción (0) Efecto (50) Eléctrica: Daño (20) Extracción (0) Efecto (50) Incendiaria: Daño (10) Extracción (0) Efecto (50)</p>
	<p>Lanza</p>	<p>Derriba a los enemigos más pequeños. Lento con R3 , rápido con R2</p>	<p>Daño (32) Extracción (26)</p>
	<p>Lanza cuerdas</p>	<p>Está diseñada para atar e inmovilizar a las máquinas para poderlas atacar</p>	<p>Cuerda: Daño (0) Extracción (150)</p>
	<p>Lanza cuerdas carja</p>	<p>Está diseñada para atar al suelo e inmovilizar a las máquinas para poderlas atacar</p>	<p>Cuerda: Daño (0) Extracción (150)</p>
	<p>Lanza cuerdas de la Logia</p>	<p>Está diseñada para atar e inmovilizar a las máquinas para poderlas atacar</p>	<p>Cuerda: Daño (0) Extracción (150)</p>

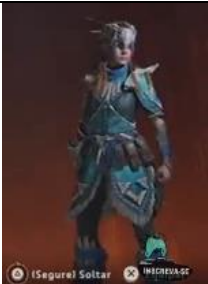
	<p>Lanza cuerdas sombrío</p>	<p>Está diseñada para atar al suelo e inmovilizar a las máquinas para poderlas atacar</p>	<p>Cuerda: Daño (0) Extracción (150)</p>
---	---	---	--




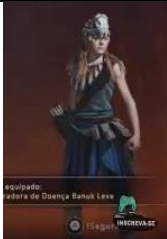


Fuente: Elaboración propia

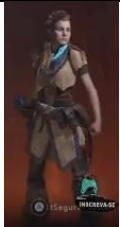


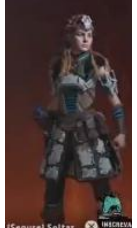
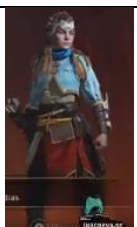

Ahora bien, recordando lo mencionado por González (2010) en su tesis doctoral acerca de la *jugabilidad* es tanpreciado para analizar lo que Horizon Zero Dawn quiere comunicar. Uno de los propuestos teóricos es Johan Huizinga, que bien no hizo un libro que hablara de los videojuegos, ya que fue escrito en el año 1938. Pero Huizinga al hablar del juego como elemento lúdico de la cultura, es como si también estuviéramos hablando de los videojuegos, en el apartado *‘juego y guerra’* narra como este acto se vuelve lúdico pero además es tan respetado. En la Tabla 2, se logran ver los artefactos con los que el jugador lucha (en la virtualidad) y simula una guerra. Aloy, usa una armadura resistente y realiza algunos ritos antes de empezar la batalla. Huizinga mencionó como la guerra también es un aspecto lúdico y en Horizon Zero Dawn eso se hace más visible estas características.


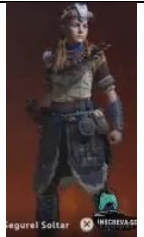



Tabla 3

Armadura, vestuario y trajes.

Imagen	Nombre	Descripción
	<p>Traje de cazadora de hielo pesada Banuk.</p>	<p>Protege a Aloy de la congelación. Este vestuario es más común al norte.</p>

	<p>Traje de Cazadora Silenciosa Maestra Nora</p>	<p>Está diseñado para ser muy silencioso, este traje hace que Aloy sea más difícil de ver,</p>
	<p>Traje de centinela Nora</p>	<p>Está diseñado para camuflarse y atrapar presas por largas distancias</p>
	<p>Traje de corredor Werak Banuk</p>	<p>Está diseñado para curar a Aloy cuando sufre alguna herida (lenta recuperación)</p>
	<p>Traje de devoradora de enfermedad ligera de Banuk</p>	<p>Está diseñado con elementos como paños y cables; protege a Aloy de la corrupción.</p>
	<p>Traje de devoradora de enfermedad media de Banuk</p>	<p>Está diseñado con elementos como paños y cables; protege a Aloy de la corrupción.</p>
	<p>Traje de devoradora de enfermedad pesada de Banuk</p>	<p>Está diseñado con elementos como paños y cables; protege a Aloy de la corrupción.</p>

	Traje de exiliada	Es un traje básico, es el traje con que Aloy empieza la travesía
	Traje de protección media carja	Está diseñado para proteger a Aloy del fuego
	Traje de protección pesada carja	Está diseñado para proteger a Aloy del fuego
	Traje de protección Pesada Nora	Está diseñada para proteger a Aloy ante los ataques cuerpo a cuerpo
	Traje de sedas media carja	Está diseñada con los mejores elementos, ofrece poca protección. Cabe resaltar, que puede ser mejorado
	Traje de sedas pesada carja	Está diseñado con los mejores elementos, ofrece poca protección. Cabe resaltar, que puede ser mejorado

	<p>Traje de sobreviviente media Nora</p>	<p>Protege ante los malos tiempos</p>
	<p>Traje de sobreviviente pesada Nora</p>	<p>Protege ante los malos tiempos</p>
	<p>Traje de valiente Nora</p>	<p>Fue diseñado como agradecimiento a Aloy, este traje no genera protección. Cabe resaltar, que puede ser mejorado</p>
	<p>Traje de vigilante Nora</p>	<p>Está diseñado para perseguir a la presa de forma camuflada</p>
	<p>Traje tejeescudos</p>	<p>Fue diseñado por Aloy al recoger tecnología antigua. Este traje absorbe el daño.</p>

Fuente: Elaboración propia

Jugando Horizon Zero Dawn

Inicio.

El seis de abril de 2019, los cuatro jóvenes se dirigían hacia el lugar donde se hacía el estudio, al llegar al espacio, los jóvenes demostraban ansiedad al probar el videojuego del que estaban hablando en su colegio. Cuando llegaron al lugar, los jóvenes dejaron sus maletas en los muebles y sin más preámbulos se dirigieron hacia la sala de estar donde estaba la consola de Play

Station 4 y el videojuego Horizon Zero Dawn. Al inicio, uno de los jóvenes (Mendieta) decidió ser el primero en jugar el videojuego. Curiosamente, dos compañeros (García y Montoya) decidieron alejarse e irse hasta que les fuera el momento de jugar.

No obstante, Vega se quedó al lado de Rodríguez observando el inicio del videojuego y la manera en la que jugaba Mendieta. De igual forma, luego de jugar Mendieta, Vega tomó el mando de la consola y Mendieta se quedó observando de una manera más activa que la de Vega. Mendieta ya sabía cómo utilizar la mecánica del videojuego y aconsejaba a su compañero acerca de la *jugabilidad* del videojuego.



Figura 5 (Izquierda) Mendieta, de camiseta negra con puntos blancos, lleva el mando del control mientras Vega observa el inicio de la historia del videojuego. Foto tomada a las: 11:05 a.m.

Figura 6 (Derecha) Vega toma el mando de la consola para jugar HZD, mientras Mendieta observa y aconseja a su compañero. En el televisor, se encuentran momentos claves en el desarrollo del

videojuego ya que Aloy empieza a usar armas y a asesinar a las máquinas que afectaron a la humanidad.

Foto tomada a las 11:37 a.m.

Cuando el videojuego empezó los dos adolescentes se concentraron tanto en la historia que dejaron de hablar por 15 minutos, mientras empezaba la historia de Aloy en *Horizon Zero Dawn*. El primero en entender la mecánica del videojuego, fue Mendieta quien se emocionó tanto al ver la historia que agarró fuertemente el control, y sostuvo sus brazos en las rodillas para poder disfrutar, según él, la *jugabilidad* del videojuego. Cuando es el turno de Vega, Mendieta cambia su actitud, es decir, de divertido a serio, mostrando profesionalismo ante su compañero, Vega al escuchar todas las instrucciones de su compañero dice: “está jodido este videojuego”, la expresión ‘*jodido*’ es usada por muchas personas colombianas en su lenguaje coloquial para referirse ante alguna situación que se torna difícil. Ante esa situación, ellos cuentan que Montoya, es el mejor jugador de los cuatro y que lo delegan para jugar la última parte del videojuego.

Cabe añadir, la reacción que los jóvenes tuvieron al momento que Aloy podía saquear las armas y cambiar de traje, a medida que iba avanzando de nivel. Vega le mencionaba a Mendieta que: “*es increíble la jugabilidad de Horizon, pero lo que más me gusta son su gráficas, todo se ve tan real, Aloy es preciosa*”, en medio de las declaraciones de Vega, Mendieta solo asiente mientras que sus brazos reposaban en sus rodillas y los ojos puestos en el televisor.

Desarrollo.

El tiempo de juego de Vega y Mendieta se había acabado y era el turno de sus otros dos compañeros. García decidió ir a jugar y tomó el mando del control, pero curiosamente, los jóvenes (Mendieta y Vega) no se fueron a otro lugar, sino que se quedaron ahí, observando a García jugar. No obstante, al seguir jugando García les pidió a sus compañeros que lo dejaran solo, ya que no

se podía concentrar: “*muchachos, la gracia es que terminemos hoy y con ustedes acá es difícil poderme concentrar*” dijo García. El joven estudiante, jugó por horas el videojuego, las reacciones del adolescente eran un poco menos serias que las de los dos anteriores. García se reía mucho durante el videojuego, se puede deducir que está disfrutando del videojuego.



Figura 7: García, jugando una batalla clave para el desarrollo de Horizon Zero Dawn. Foto tomada a las 3:45 pm (Derecha). *Figura 8:* García unos minutos más tarde de haber empezado a jugar Horizon Zero Dawn. Foto tomada: 3:04 pm.

Eran las cuatro de la tarde, y los jóvenes que habían jugado anteriormente, estaban más que ansiosos, se asomaban en un intervalo de dos minutos para ver que hacía García. El joven que tenía el mando en ese momento, llamó a Montaña para decirle:

- *Llevo resto de tiempo tratando de ganar esta batalla, pero no puedo. Será que usted o Vega lo puede ganar.*

A lo que Mendieta respondió:

- *Yo, de una, yo he entendido más el videojuego, además Vega está cansado.*

Rodríguez decidió tomar el control y arriesgarse en medio de una batalla donde las máquinas más poderosas, peleaban contra Aloy. El adolescente cambió su postura y se acercó más al videojuego, y su ánimo cambió al más serio posible.



Figura 9: Mendieta jugando una de las batallas más difíciles del videojuego, el triunfo de esta batalla es clave para el inicio del desenlace del videojuego.

El joven, le pidió a sus compañeros que hicieran poco ruido para poder pasar esta batalla, el estudiante de grado undécimo, realizó cuatro intentos para derrotar a las máquinas que lo

asediaban, pero fue hasta el cuarto intento que logró asesinar a la última máquina presente dentro del combate. Los jóvenes participantes abrazaron a Mendieta como si este último hubiera ganado la mejor nota académica en un trabajo en equipo. El cumplimiento de esta pelea es clave para el inicio del desenlace del videojuego. A partir de este punto, el jugador adquiere variedad de armas y trajes que son importantes depende del hábitat en donde se encuentre Aloy.

Desenlace.

Como se mencionó anteriormente, los jóvenes delegaron a Montaña, para jugar la última parte del videojuego, ya que al iniciar el estudio se comentó con los estudiantes, cada uno tendrá un turno para jugar; entre ellos deliberaron que Montaña jugaría de último ya que, según ellos, tiene muy buena memoria, es muy táctico con la memoria y cuando juegan en conjunto él está encargado de las difíciles batallas o de generar la estrategia.

Cabe añadir, que Montaña consume medios de comunicación dedicados meramente a los videojuegos y ya sabía acerca de la historia y mecánica de Horizon Zero Dawn, a través de diferentes canales de YouTube o comentarios de amigos. Ahora bien, Montaña se dirigía al lugar donde sus compañeros anteriores habían jugado, sus compañeros en medio de risas le decían: *Montaña, tiene nuestro trabajo en sus manos, usted puede.* Montaña agarró fuertemente el control y con seguridad empezó a manipular el control. Ninguno de los otros compañeros se despegó del televisor y aunque el jugador se veía estresado, nunca les dijo a sus amigos que se retiraran del lugar.

Mientras tanto, en el videojuego se capta a Aloy luchando con diferentes máquinas de gran estatura comparadas a la de la protagonista, luego de pasar la lucha con los artefactos, Aloy llega a un lugar donde pelea con Helis, ahí ellos sostienen un diálogo mientras combaten, la conversación resumidamente es que el villano le pregunta a Aloy cosas mientras ella le responde

que será ella quien termine como todo su imperio. Luego de esta misión, Aloy debe luchar contra una máquina poderosa, la cual tiene forma de ave, en ese momento Aloy (el jugador que la maneja) debe usar toda su artillería de forma estratégica para acabar con la máquina.

Esta parte, es sin lugar a dudas la más difícil dentro de la historia del videojuego, de igual forma, se puede inferir que es la más emocionante, ya que los jóvenes no se despegan del televisor, se preocupan por el rendimiento de su compañero y celebran cuando se hace una maniobra correcta. El tiempo del estudio estaba por acabarse y los estudiantes aún no terminaban el videojuego.

Vega usa toda su sabiduría aprendida anteriormente en otros videojuegos de combate para aplicarlos en la final de Horizon Zero Dawn. El resto de jóvenes gritaba con desesperación, unos en tono de motivación y otros de regaño. Vega, miraba fijamente el televisor, con la misma postura que adquirirían sus compañeros (brazos apoyados en las rodillas y una mirada de preocupación).

Llego el final del estudio, y los jóvenes habían perdido la vida de Aloy ante la etapa final, hubo cierto tipo de tensión entre los jóvenes, ya que ellos manifestaban haber hecho lo mejor posible la etapa que les correspondió, Vega solo quería saber que pasaba con la historia, quería ver a Aloy triunfando: *“me quedé con las ganas de ver a Aloy ganándole a todos esos, pero a Sierra le faltó concentración y compromiso”* manifestó con una voz un poco desanimada.



Figura 10: los jugadores en la etapa final. Se observa como uno de ellos continúa jugando mientras los tres restantes están atentos a su desempeño.

Ahora bien, después de jugar el videojuego, los jóvenes se dirigieron a otro espacio, para una serie de preguntas y de opiniones acerca de la experiencia mientras compartían con el tiempo de juego en Horizon Zero Dawn. Lo que se quiso generar con este grupo focal es que los participantes contaran sus experiencias a la luz de los conceptos ya descritos en el marco teórico. Como se puede observar en las siguientes figuras, fue un espacio libre, donde los jóvenes podían participar y dialogar acerca de las vivencias con de la narrativa del videojuego.



Figura 11: los jugadores en el grupo focal, en esta fase, los participantes escuchaban las preguntas para el debate.



Discutiendo acerca de Horizon Zero Dawn

Después de tener la experiencia jugando con el videojuego, los estudiantes dialogaron entre ellos acerca de las preguntas del grupo focal y de la experiencia jugando los videojuegos. Las preguntas y respuestas están tabuladas en la *Tabla 4*, allí se puede leer las diferentes opiniones de los jóvenes al terminar de jugar el juego por primera vez.

Tabla 4

Preguntas planteadas a los participantes y sus respuestas.

Pregunta	Mendieta	Vega	García	Montoya
La jugabilidad es el término que reciben algunos elementos del videojuego, tales como: armamento, vestimentas, mecánicas, entre otros. ¿Cómo califican la jugabilidad de este videojuego y que aspectos rescatan?	<i>“Acercas de las armas hay mucha variedad, entonces ayuda más a la jugabilidad del videojuego”</i>	<i>“En sí, la base del videojuego es muy estilo futurista, junta futurista con pasado primitivo y mostraba como sobrevivían algunas personas, me parece una mecánica muy innovadora. Además muestra que Aloy es un personaje igual a nosotros, que siente y que vive en un mundo totalmente diferente”</i>		
Greimas fue un semiólogo y propuso el	<i>“La venganza de Aloy. Primero, ella no mata a</i>			

modelo *todas las*
 actancial, dentro *máquinas que*
 de esta teoría *están siendo*
 existe un *controladas por*
 apartado *una secta, la*
 llamado: objeto; *cual había*
 este se refiere al *asesinado a su*
 fin que se quiere *padraastro, el que*
 llegar **¿Cuál es *siempre había***
el objeto en este *estado ahí para*
videojuego? *ella, tal vez por*
eso ella mata
tantas
máquinas”

¿Qué
sensaciones
produjo la
narrativa del
videojuego en
estas horas?

“Para mí es un juego de demasiada estrategia, el juego te deja diferentes sentimientos dependiendo de cada escena. Te da tristeza cuando Aloy perdió el padraastro por culpa de las máquinas o adrenalina cuando estás peleando con una máquina”

¿Qué opinan acerca que el sujeto de este videojuego sea una mujer? *“Yo creo que los desarrolladores pensaron en que una mujer podía tener más empatía con los jugadores”*

“Lo que quieren es implantar el sentimiento que siente el personaje. La empatía se siente por el personaje, sin importar si es

“No hay ningún inconveniente que sea hombre o mujer, ya que el autor lo que quiere es plasmar una historia, mediante el

“En cuanto se refiere a géneros, uno debe sentir esa empatía hacia el personaje, puesto que es con quien

hombre o mujer, videojuego. vamos a porqué de igual Siendo hombre o recorrer toda manera se siente mujer, el la aventura en cierto aprecio.” personaje perderá el videojuego y a un familiar. En con vamos a la historia lo que disponer se pretende es nuestro buscar venganza” tiempo. No importa que sea hombre o sea mujer sería el diseño del personaje”

Cuando ustedes “A mí la verdad “La idea era “Además que “Aún más que estaban jugando *me importaba concluir con la cada uno concluir la el videojuego, saber que historia, así no brindaba la historia, creo hubo algo que pasaba en la fuera uno el que estrategia para que es me pareció historia, quería estuviera completar de la compartir con curioso y fue que seguir viendo jugando. mejor manera tus amigos; Rodríguez más así no fuera Continuar la posible el esto como ver siempre se mi turno. Quería historia hasta el videojuego” una serie, quedó acompañar a mis compañeros hayamos acerca de la observando lo para apoyarlos. logrado” historia de que pasaba con El videojuego me enganchó cuales eventos en los sus compañeros, termino su lapso mucho” podemos charlar y de tiempo para jugar, pero quedo pendiente del que hacer de sus compañeros en el videojuego. Y al final cuando Sierra lo delegaron para hacer la parte final, todos quedaron en vilo participo. Entonces, estar tan atentos a la historia, porque es entretenida, Es para mí es compartir con la historia del videojuego y*

y se frustraron al no cumplir con el videojuego
¿Ustedes que sentían al momento de ver a sus compañeros jugando?

compartir con tus amigos”

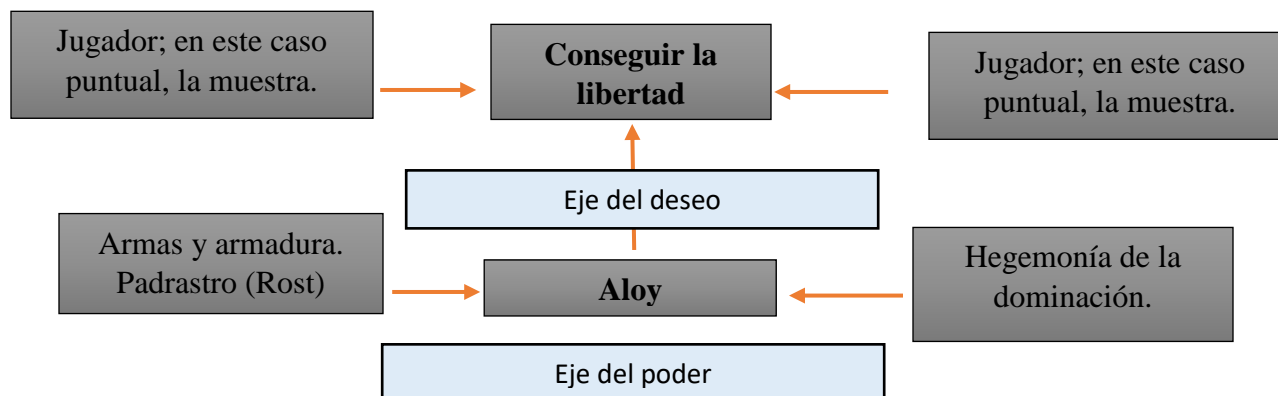
Fuente: Elaboración propia

A raíz de los estudios realizados con algunos de los estudiantes del Colegio Mayor José Celestino Mutis de la ciudad de Bogotá. Se remiten los conceptos recopilados a lo largo de la elaboración de los objetivos y el marco teórico. De esta forma, discutiendo los resultados con los elementos obtenidos al momento de realizar la investigación, se puede confirmar que:

Basado en el objetivo general de este proyecto: se pudo evidenciar los vínculos afectivos y emotivos de los estudiantes al momento de jugar el videojuego. Según lo recopilado en el grupo focal, los jóvenes mostraron empatía ante los cambios que surgían alrededor de la historia. Las emociones que suscitaron ante Aloy, fueron las relacionadas a la empatía a seguir la narrativa de este videojuego.

Partiendo desde el marco teórico, es importante resaltar la inmersión del signo del relato dentro de la historia de Horizon Zero Dawn está presente de una manera indudable, ya que este juego tiene la estructura propuesta por Klinkenberg (2005) y por Greimas en el modelo actancial.

Analizando la narrativa del videojuego y lo compartido por los participantes a la hora de realizar el grupo focal. El modelo actancial que propuso Greimas, aterrizado al videojuego es de la siguiente forma en la *Figura 12*



Elaboración Propia

Otro aspecto importante dentro del estudio, fue recalcar lo que narró Huizinga (1991) en el apartado de 'Juego y guerra' en este capítulo el autor narró que en los siglos medievales, los humanos que participaban en una guerra, lo tomaban como un aspecto lúdico. En el marco teórico se mencionó el ejemplo del fútbol. Ahora bien, la narrativa de Horizon Zero Dawn, es netamente en una guerra, basta con mirar la artillería presente en el videojuego (arcos, lanza cuerdas, hondas, cascabel y aturdidoras) y los trajes que protegen a Aloy ante el hábitat del nivel donde se encuentra. Sin embargo, el término de *jugabilidad* también está presente dentro de este análisis, ya que los jugadores se entretienen jugando el videojuego por primera vez y explorar sus mecánicas e historia. En la *figura 10* se puede observar como los jóvenes se interesan por saber que sigue en el videojuego, curiosamente, cada uno de ellos ya había terminado el turno de su juego. Además, dos de los jóvenes participantes valoraron la jugabilidad positivamente: “*Acerca de las armas hay mucha variedad, entonces ayuda más a la jugabilidad del videojuego*” manifestó Mendieta y “*En sí, la base del videojuego es muy estilo futurista, junta futurista con pasado primitivo y mostraba como sobrevivían algunas personas, me parece una mecánica muy innovadora. Además muestra*

que Aloy es un personaje igual a nosotros, que siente y que vive en un mundo totalmente diferente” apreció Vega. Citando el marco teórico de este trabajo: González (2010) considera a la *jugabilidad* como una herramienta adoptada por el análisis y el diseño para calificar y describir la calidad del videojuego, tanto en gráficas, como en mecánica, como en la historia; además, este término trata de definir el tiempo en el que el jugador está interactuando con el videojuego. Es decir, que mediante lo expuesto por los participantes, el videojuego lleva consigo una muy buena *jugabilidad*.

Conclusiones.

Después de haber analizado el relato que existe dentro de Horizon Zero Dawn, la *jugabilidad* del videojuego y de observar como los participantes experimentaban la narrativa y las mecánicas del juego. Se pueden aplicar las teorías comunicativas como la *jugabilidad* y las semióticas como el relato y el modelo actancial. De igual forma, se pudo evidenciar los elementos comunicativos y semióticos que genera la narrativa del videojuego hacía los jugadores.

A partir de la investigación, se puede concluir de Horizon Zero Dawn, exporta el sentido a los jugadores desde el avatar ‘Aloy’, a través del relato y gráficas exportadas dentro del tiempo del videojuego. Estos elementos causan una relación entre el jugador, quien observa detalladamente la historia, y la protagonista del videojuego.

Horizon Zero Dawn, es un videojuego que funciona de la mano con su narrativa, todos los niveles o mundos por los que pasa Aloy combatiendo, tienen consigo cierta historia, que el jugador debe ver. A la narración del juego, se le atribuye el signo del relato y del modelo actancial; se concluye que los momentos claves que generaron emociones a los jugadores exportados por el avatar, son en los momentos cuando Aloy sufre, y el jugador quiere seguir

jugando, no solo para tener un momento de ocio, sino por seguir la historia que ofrece Horizon Zero Dawn.

Por último, los jóvenes participantes hablaron acerca de sus ideas y de lo que el videojuego y su protagonista les formaron, sin embargo, mediante el grupo focal, tuvieron conocimiento acerca del signo narrativo en la semiótica (relato) y como puede explicar los elementos que hacen que el jugador se relacione comunicativamente con el videojuego.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Calixto, M. R. (2015). Avatares y textos (mmorpg) desde la semiótica de la cultura. *Nuevas Tecnologías, Internet y Sociedad de la Información*, 363-385
- Castellana Rosell, M., & Sánchez Carbonell, C., \$ GRaner Jordana, C. & Beranuy Fargues. (2007). *El adolescente antes las tecnologías de la información ya la comunicación: internet, móvil, y videojuegos*. *Papeles del psicólogo*, 28 (3), 196- 204
- Domínguez, F. I. R., & Sáez, A. B. (2012). El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (6), 157-176.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 37-44.
- García, S. G. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Historia y Comunicación Social*, 12, 71-82.
- González Sánchez, J. L. (2010). Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. (Tesis de doctorado) Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=20914>
- Greimas, A.J. (1976) *Maupassant. La sémiotique du texte: exercices pratiques*. Paris, Francia. Publicado en francés por: Éditions du Seuil. Traducido al español: Editorua Paidós comunicación, Barcelona, España.
- Grodal, Torben (1999). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Clarendon Press.
- Horizon Zero Dawn Fandom (23 de marzo de 2019): <https://horizonzerodawn.fandom.com/es/wiki/Inicio>
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, 56(3-4), 141-148.
- Klinkenberg, J. (2006) *Manual de la semiótica general*. Bogota. D.C., Colombia Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Lacasa (2011) *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España. Ediciones Morata
- Manovich, L (2001) *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona, España. Paidos
- Manrubia Pereira, A. M. (2014): *El proceso productivo del videojuego: fases de producción*. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 19. Núm. Especial Marzo. Págs. 791-805.
- Martínez, L. (2017). Los videojuegos, ¿juguetes inofensivos o armas letales? En: Noticias y novedades. *Psicólogos en Vigo*, 15 de marzo. https://www.leticiapsicologa.com/los-videojuegos-y-los-adolescentes_fb12459cb1377.html

Maté, D. (2016) *Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica*. Buenos Aires, Argentina. Letra, imagen, sonido. Año 18 Vol. 15. Págs. 89- 108. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5837813>

Mesa, D. S. (2007). Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital. *Cuadernos de Literatura*, 12(23), 13-26.

Planells, A (2013) “*La disciplina de los Game Studies como disciplina propia: investigando el juego desde la metodologías de la comunicación*” En: historia y comunicación social

Ramos-Serrano, M., & Pérez Latorre, Ó. (2009). Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego.

Ruiz, D. S. (2009). El videojuego como herramienta de comunicación publicitaria: una aproximación al concepto de advergaming. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, (7), 141-166.

Salen, K y Zimmerman (2005) *Game design and meaningful play*. En J.raessens y J. Goldstein *Handbook of computer game studies* (págs 59-79) Cambridge, M.A

Salen, K y Zimmerman (2006) *the game design reader: a Rules of play anthology*. Cambridge, MA: MIT Press.

Sánchez, L (2003) *La semiótica de Greimas. Propuesta de análisis para el acto didáctico*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce26/cauce26_19.pdf

