

Dark Souls: Proceso Hermenéutico de Aprendizaje en los textos Ergódicos

Iván Ávila González¹, Romano Ponce Díaz²

Introducción:

En el presente texto se aborda a los videojuegos, desde la perspectiva de los estudios visuales, como una forma texto (González y Ávila, 2019), específicamente como un texto ergódico. Se aborda la mecánica de la muerte y el reinicio narrativo en el videojuego Dark Souls de Hidetaka Miyazaki; se propone que estas mecánicas se pueden interpretar como un proceso hermenéutico en el que los jugadores navegan las partes y el todo del videojuego, generando un ciclo de comprensión, en el que cada recorrido es un pre-texto, cada fracaso brinda una compresión del texto, el reinicio es un pre-texto comprendido y este reinicio es una comprensión más amplia del texto, y así sucesivamente. De tal forma, cada “muerte” en el juego representa una oportunidad para una nueva comprensión, un acercamiento al “ser” del jugador (Heidegger, 1996), quien debe enfrentar y reinterpretar continuamente sus errores para progresar en el texto ergódico. Cada fracaso proporciona una comprensión ampliada del texto, es decir, del espacio digital navegable y, por lo tanto, de lo narrativo.

La labor de recorrer un sendero

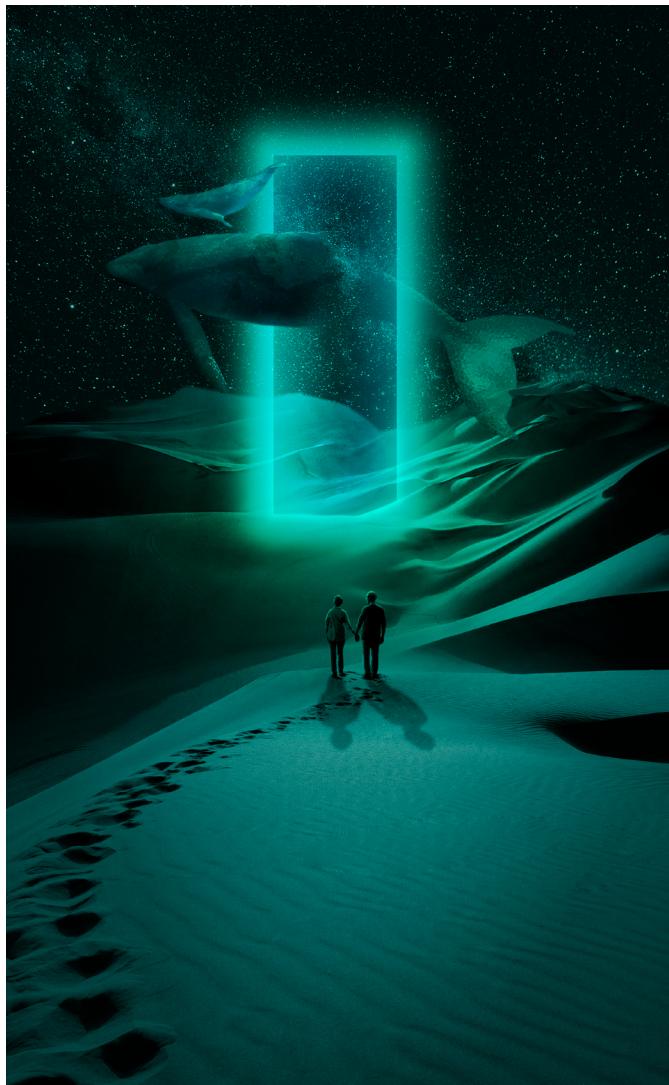
El concepto de literatura ergódica fue propuesto por Espen A. Aarseth con la finalidad de deno-

minar a todos aquellos tipos de textos en los que se requiere la participación directa, voluntaria y no-trivial de las personas lectoras para que haya un progreso narrativo dentro del relato. El término se constituye de los términos griegos *ergon* el cual es trabajo o labor, *hodos* el cual es camino o sendero; de tal forma, se puede denominar aproximadamente como *la labor de recorrer un sendero*. Por lo tanto; los relatos, narrativas o literatura ergódica, son aquellos textos que requieren de la participación directa —la labor— de las personas lectoras para construir la trama o el texto —recorrer el sendero— en sí mismo. Los relatos ergódicos pueden estar en diversos soportes y medios, desde los juegos de rol de papel y lápiz como Dungeons and Dragons (Gygax y Arneson, 1974), textos participativos como Rayuela de Julio Cortázar (Cortázar, 2006), piezas audiovisuales como Black Mirror: Bandersnatch de Charlie Brooker, siendo los videojuegos uno de los relatos ergódicos más difundidos para el 2024 (Wolverton, 2019).

McGonigal (2011) propone que los videojuegos comparten cuatro rasgos definitorios e indispensables: un objetivo, reglas, un sistema de retroalimentación y la participación voluntaria. El objetivo es el resultado específico por el que los jugadores trabajan; este proporciona la sensación y el sentido de propósito. Las reglas colocan las limitaciones en cuanto a la forma en la que los jugadores pueden obtener el objetivo propuesto, estableciendo, limitando o removiendo conductas del juego, además

1. Profesor Investigador de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Email: ivan.avila@umich.mx

2. Profesor de Asignatura de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Email: romano.ponce@umich.mx



Nota. Tomado de freepik.com

de establecer las condiciones de triunfo o fracaso dentro del sistema de juego. La participación voluntaria—además de ser la principal distinción mediática de los textos ergódicos—es el acuerdo de voluntades en el que se acepta el objetivo, las reglas, además de involucrar la libertad para ingresar o abandonar el juego. Finalmente, el sistema de retroalimentación indica que tan cerca o lejos se encuentran los jugadores de alcanzar su objetivo (McGonigal, 2011; Ponce, 2019). Estos cuatro rasgos definitorios se encuentran interconectados dentro de los videojuegos y pueden tener manifestaciones visuales tan reconocibles como una pantalla negra con letras blancas con la frase “game over”, o en el caso de Dark Souls —la frase “you died”.

Bajo un esquema tradicional, la aparición en la pantalla de la frase “game over” condensa al sistema de retroalimentación que manifiesta las reglas, el fracaso de la obtención del objetivo y el fin de la participación, es decir, del juego —aunque sea de manera momentánea—.

Ahora bien, dentro de este sistema de objetivos, reglas, retroalimentación y participación voluntaria hay un componente cognitivo de aprendizaje el cual se puede abordar como un ciclo hermenéutico en el que los jugadores navegan las partes y el todo del videojuego, generando un ciclo de comprensión, en el que cada recorrido es un pre-texto, cada fracaso es una compresión del texto, el reinicio es un pre-texto comprendido y en consecuencia es una comprensión más amplia del texto, y así sucesivamente. Dicho de otra manera, y parafraseando a Samuel Beckett, con cada intento hay un fracaso, pero en cada fracaso hay un mejor intento y un mejor fracaso [“Try Again. Fail Again. Fail Better.”] (Beckett, 1983).

Con la intención de abordar lo anterior de manera más clara, se retoma el sistema de juego de Dark Souls. Es relevante aclarar que lo expuesto a continuación no es exclusivo de Dark Souls ni es el primer videojuego en presentar este sistema narrativo y operativo; sin embargo, es un ejemplo transparente del ciclo hermenéutico dentro de un sistema de juego. El videojuego Dark Souls dentro de sus componentes narrativos y de juego implementa un sistema reiterativo que luego de cada fracaso en la búsqueda de alcanzar un objetivo, manifestado en la muerte del personaje encarnado por el jugador, las condiciones de espacio y existencia del mundo regresan a un estado anterior a la participación del jugador. Los enemigos derrotados reaparecen, las trampas y peligros se restauran, y el jugador deberá recorrer nuevamente el espacio navegable, con el peligro latente del fracaso al no obtener su objetivo —la muerte— y el consecuente reinicio de las condiciones de existencia del mundo. Tras cada fracaso en Dark Souls de manera particular —y de la mayoría de los videojuegos en general— y su consecuente reinicio de las condiciones de existencia

de las cosas en el espacio digital navegable, también hay un proceso de aprendizaje por parte del jugador. Dicho de otra manera, a pesar del fracaso en la búsqueda del objetivo, también hay un proceso de comprensión del mundo, un aprendizaje, el cual está adherido a la condición del ser de la persona; es decir, el jugador lleva consigo una nueva comprensión del mundo que le ayudará a navegar de una manera más efectiva en el espacio digital y, por lo tanto, acercarse a alcanzar su objetivo.

Al proceso anterior, la hermenéutica —como disciplina filosófica para comprender la condición del ser en el mundo— le denominó *anamnesis* (Demeterio, 2001). La anamnesis bajo el contexto de la hermenéutica es la propuesta de Martin Heidegger para designar al proceso de “recordar” o “traer a la memoria” conocimientos, experiencias o verdades que no son inmediatamente evidentes —o que incluso han sido olvidadas—. Heidegger formuló esta propuesta de una integración del platonismo y la filosofía cristiana de Søren Aabye Kierkegaard, específicamente el aspecto de la naturaleza caída de la humanidad y su proceso de redención al vincularse con el pasado. Bajo este contexto, el aprender es recordar (Beuchot, 2016).

Esto nos lleva al llamado círculo hermenéutico abordado por filósofos como Hans-Georg Gadamer, quien señala que el proceso de aprendizaje, conocimiento y asimilación de un texto es un ciclo reiterativo. La hermenéutica contemporánea postula que cuando nos adentramos a un texto, lo hacemos con un conocimiento previo, nulo o limitado y un prejuicio particular, un pre-texto. Luego de esa lectura, tenemos una comprensión más amplia del texto, y si nos adentramos nuevamente al texto, ya no será en las mismas condiciones que esa primera lectura, nuestro conocimiento previo y prejuicio particular será diferente, ya será un pre-texto comprendido. Esto contribuirá a una amplia comprensión del texto, y en una nueva lectura, esa *anamnesis* abonará a ese ciclo de conocimiento del texto y por lo tanto del mundo. Dicho de otra manera, no somos las mismas personas antes y después de que somos atravesados por un texto,

y cada vez que regresamos a ese texto, lo hacemos con una nueva comprensión del mundo, derivada de ese primer acercamiento y el conocimiento ampliado (López-Saco, 2016).

Lo anterior se puede abordar y comprender bajo el contexto del videojuego Dark Souls. Un jugador comienza su aventura en el espacio digital de Dark Souls, el cual es un espacio navegable con una serie de obstáculos y adversarios que buscarán impedir que el jugador transmigrado en el personaje alcance su objetivo. La muerte es una condición de fracaso que repercute en el reinicio de las condiciones de existencia del espacio digital navegable: los adversarios reaparecen, las trampas y los obstáculos se restauran, y el personaje reaparecerá en una geografía anterior a su muerte. Ese primer acercamiento sin el conocimiento previo del mundo constituye lo que se denomina pre-texto. La muerte del personaje, acompañada de la frase “you died” aportará una comprensión del texto con su información correspondiente. De tal forma, seguido del fracaso y el reinicio del mundo a sus condiciones anteriores del ser, el jugador transmigrado en el personaje navegará el espacio digital, pero ahora lo abordará como un pre-texto comprendido, lo cual derivará en una amplia comprensión del videojuego como texto.

Por medio de la *anamnesis*, el jugador recordará o traerá a la memoria conocimientos, experiencias o verdades de sus pre-textos anteriores, abonando a la construcción de un nuevo pre-texto comprendido, es decir, una nueva comprensión de sí mismo, del mundo, del espacio digital y del videojuego en sí mismo. Su mundo es un pre-texto, en cada ciclo tiene una comprensión del texto, que lo llevará a un pre-texto comprendido, a su vez a una amplia comprensión del texto, que se denomina *anamnesis*, le llevará a evitar repetir errores anteriores, adquirir nuevos conocimientos y resolver la encrucijada de la naturaleza cíclica de su existencia.

Conclusión

Lo expuesto anteriormente, curiosamente establece un bucle causal para la comprensión de la vida



Nota. Tomado de freepik.com

como un ciclo trágico (que termina con la muerte). Se ratifica la relevancia de la hermenéutica como un campo disciplinar y filosófico para comprender al mundo, además de establecer a que los videojuegos nos pueden ayudar a tener una comprensión ampliada de las teorías hermenéuticas, y así sucesivamente. El presente texto tiene el doble propósito de proponer el valor didáctico de los videojuegos para la enseñanza de la filosofía, y la relevancia de la participación de las personas lectoras para la generación de sentido, la comprensión del ser y estar dentro de los videojuegos. Lo que irremediablemente, lleva a la reiteración de que cada vez que se adentra a un texto, un videojuego, una experiencia y a la existencia en sí misma, en ese proceso denominado *anamnesis*, se va configurando poco a poco con ese conocimiento no aparente la búsqueda de dar sentido a la existencia.

Referencias

- Beckett, S. (1983). *Worstward ho.* John Calder.
- Beuchot, M. (2016). *Hechos e interpretaciones. Hacia una hermenéutica analógica.* Fondo de Cultura Económica.
- Cortazár., J. (1977). Entrevista completa a Julio Cortázar—Programa “A fondo”. *A Fondo.* <https://www.escribir.me/entrevista-a-julio-cortazar-en-el-programa-a-fondo-1977-tve/>
- Cortázar, J. (2006). *Rayuela.* Punto de lectura.
- Demeterio, F. (2001). Dialectical Hermeneutics. *Diwatao, San Beda College*, 1(1).
- Gygax, G. y Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons. Tactical Estudes Rules.* https://archive.org/details/monsters_and_treasures/page/11/mode/2up?ref=ol
- González-Vidal, J. C. y Ávila-González, I. (2019). El texto: Una noción problemática. *Revista Amauta*, 17(34), 17–26. https://www.researchgate.net/publication/342512757_El_texto_una_nacion_problematica
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit.* State Universtiy of New York Press.
- López-Saco, J. (2016). Hermenéutica simbólica en la modernidad. Un acercamiento a la Filosofía de la Implicación de Andrés Ortiz-Osés. Cedotic. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 1(1), 139–151.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World.* Penguin Books.
- Ponce, R. (2019). *En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: La emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación.* Universidad de Guadalajara.
- Wolverton, T. (2019). Netflix Sees an “Opportunity” With Interactive Video-Business Insider. [businessinsider.com. https://www.businessinsider.com/netflix-black-mirror-bandersnatch-choose-your-own-adventure-2019-1](https://www.businessinsider.com/netflix-black-mirror-bandersnatch-choose-your-own-adventure-2019-1)