**ICONOS**

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

# VIDEOJUEGOS INDÍGENAS, REPRESENTACIÓN, CULTURA Y DECOLONIALIDAD EN EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MEDIOS VIRTUALES

PRESENTA:

WILSON ALBERTO MARTÍNEZ PENAGOS

Asesora

Dra. ADRIANA BARRAGÁN NÁJERA

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2025

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 2005625 DE FECHA 22 SE SEPTIEMBRE DE 2005. CLAVE 2012

Agradecimientos

A ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, por ser un espacio que fomenta el pensamiento complejo y la transdisciplinariedad, y por permitirme crecer como investigador.

A mis maestros Jhon Mircha y Guiomar Jiménez Orozco, por ser guías excepcionales en este proceso académico. A Rafael Mauleón, por enseñarme a ver el mundo desde la perspectiva de la cultura digital.

A mi directora Adriana Barragán, quien me otorgó la libertad de explorar los cruces entre el diseño y los estudios culturales. ¡Gracias por confiar en mis ideas y permitirme buscar respuestas en la intersección de disciplinas!

A mis padres, Fabiola Penagos Bermeo y Wilson Martínez Guaca, quienes siempre han sido el primer impulso en todas mis aventuras, incluido este camino de la maestría. Su apoyo incondicional fue la base sobre la que construí este logro.

A mi compañera y complemento de vida Fernanda Muñoz, su apoyo incondicional hizo que este trabajo fuera posible. Gracias por tu apoyo constante, por estar presente en los momentos más duros y ayudarme a siempre seguir avanzando.

A Jenifer Ávila Jordan, mi cómplice de incertidumbres, quien compartió conmigo no solo las preguntas, sino también las esperanzas. A Eyder Calambas Troches, cuyas lecturas críticas enriquecieron mi trabajo y me ayudaron a mantener una perspectiva autocrítica y profunda.

A mi compañero Mario Eduardo, quien con su colaboración y amistad hizo de este camino muy enriquecedor.

A los diferentes coordinadores de la Ala Kusreik Ya Misak Universidad y a mis compañeros de la espiral sociopolítica, quienes facilitaron espacios y conversas para esta investigación; a Mamá Clementina Troches Tombe y los estudiantes Gladis Almendra Morales y Miguel Antonio Tumiña

Tumiña, quienes participaron activamente en el diseño del videojuego. Finalmente, al pueblo Misak y sus mandatos que han guiado este trabajo, su historia de lucha y su cosmovisión muestran alternativas de vida a la civilización occidental en la que prima una armonía con la naturaleza y sus espíritus. Este trabajo es nuestro y de ustedes también.

## Hoja de Contenido


**Índice de gráficos** **4**
**Índice de Imágenes** **5**
**Introducción** **7**
**Capítulo 1** **17**
¿Un videojuego indígena? 17
Videojuegos Políticos 18
Videojuego cultural 22
*The World Games* *25*
Una lectura decolonial del bárbaro en el videojuego 29
Geo-cultural del videojuego 40
La brecha digital y el neocolonialismo 50
El surgimiento de los videojuegos independientes. 54
**Capítulo 2** **64**
Videojuegos para la interculturalidad 6478
Co-representación del indígena en el videojuego 86
**Capítulo 3** **107**
Caminos metodológicos del videojuego indígena: en la frontera y desde la otredad. 107
Metodologías de desarrollo de videojuegos 110
El documento de diseño y el diseño de videojuegos 117
El método y el proceso creativo 120
Diseño y co-odiseño de los videojuegos indígenas 122
Mito, rito, literatura y videojuegos 126
Del habla al videojuego. 136
El estudio de la cultura y el lente antropológico en el diseño del videojuego indígena 140
La comunidad Misak y los horizontes creativos 144
Dialogó con el pueblo Misak 147
¿Será que el señor Aguacero quiere ser videojuego? 150
**Capítulo 4** **160**
Retoño de Payán 160
Resumen de Género/Historia/Mecánicas: 160
Características: 160

Identidad del Juego: 161
Objetivo 161
Historia 162
Línea de tiempo de los eventos 162
¿Cómo funcionan las mecánicas? 163
¿Quién y qué hace el jugador? 165
¿Quiénes son los enemigos? 166
Mecanismos, obstáculos, potenciadores, coleccionables 167
Escenarios 168
Niveles 170
Interfaz 171
Estilo de Arte: 173
Música/Sonido: 176
Pilares del Diseño: 176
Guion: 177
**Conclusiones** 179
**Referencias** **185**
**Anexos:** **200**
Base de datos de videojuegos indígenas 200

## Índice de gráficos

Gráfica #1. Número de videojuegos por año 63
Gráfica # 2 Número de Videojuegos por país y con apoyo público 64
Gráfico # 4. Conteo de tipo de creador 66
Gráfico # 5. Conteo de Motor de videojuego 67
Gráfico # 6. Número de videojuegos en dispositivos 68
Gráfico # 7. Disponibilidad en dispositivos 69
Gráfico # 8. Disponibilidad en tiendas 70
Gráfica # 9. Disponibilidad según tipo de creador 71
Gráfica # 10 Conteo de tipo de representación 72
Gráfica # 11. Idioma propio según tipo de representación 74
Gráfica # 12. Número de videojuegos por idioma 75
Gráfico # 13. Porcentaje de lugares hacia donde se enuncia 76

# Índice de Imágenes


Secuencia del ajustamiento de la estatua de Belalcázar Popayán. Tomado del Canal 1(2020) 13
Prototipo videojuego Misak. Fuente: imagen elaborada por el autor 15
Portada de Never Alone - tomado de Steam 17
Captura de September 12th: A Toy World 19
Portada de World of Warcraft - tomado de Vandal.com 32
Ilustración apropiación en personaje de Horizon Zero Dawn 33
Captura de GamePlay de Ethnic Cleansing - Tomado Silvermains 34
Captura de gameplay Survival Island 3- Australia Story 3D. Tomado Aaren Myatt 35
Captura de Custer's revenge 36
Captura y portada de Scure´s Tom Sawyer 37
Auto-foto del autor con varios Golliwog 38
Ilustración mapamundi al estilo de Supermario World - tomado de Gamer Supps 42
Mapa del choque de civilizaciones de Samuel Huntington - Elaborado por Joaquín Domínguez (2016) 46
Clasificación del IDT de cada país - tomado de Unión Internacional de Telecomunicaciones (2015) 51
Captura de Kumu 78
Captura de NovaMundi 78
Captura de pantalla del menú de idiomas de Iwariwe (2016) 84
Captura de Chalco - Tomado de cultura|uarani.org 86
Captura de Yapo 87
Porta de En busca del agua 87
Captura de Never Alone 92
Captura de Iwariwe el dueño del fuego 93
Captura de Huni Kuin 95
Captura de Mulaka 97
Captura de Cuetaya 100
Diagrama relación diseñador jugador para el MDA - Tomado de (Hunicke, et al. 2004) 119
Mama Julia Velasco palabreando con estudiantes al rededor del fogón de la Ala Kusreik ya Misak Universidad. 2019 151
Taita Jesús Aranda jugando a Fitness Boxing en la Nintendo Switch 155
Profesores solidarios de la Ala Kusreik Ya Misak Universidad probando videojuegos. 156
Posicionamiento político y lectura del manifiesto gambiano en la pirámide de Tulcán 158
Mama Clementina Troches Tombe y Gladis Almendra coodiseñando Misak Videojuego 159

Muestra de estructura del nivel con perspectiva caballera 170
Captura de pantalla de 99 Vidas 170
Croquis de Colombia señalando lugares donde se derribaron estatuas 171
Estructura de la interfaz del videojuego 173
Muestra de ilustración de mujer Misak 174
Muestra de ilustración del comunero Misak 174
Sprites de mujeres Misak 175
Captura de pantalla de Kingdom Classic 176

# Introducción

La estructura disciplinar del conocimiento occidental ha dividido el estudio de la tecnología y de la sociedad; sin embargo, la relación entre tecnología y sociedad es un área que nos ayuda a entender fenómenos actuales como las redes sociales en línea, la ciberseguridad, el impacto de las nuevas tecnologías en la educación, en la familia, en el trabajo, entre otras. En este caso nos interesamos por los fenómenos de transformación cultural que emergen en los medios digitales frente a las culturas indígenas; en concreto, cómo afecta la emergencia de los videojuegos a las comunidades indígenas. Lo anterior nos lleva a hacer un recorrido desde la enunciación de las herencias coloniales en videojuegos hasta, los videojuegos que intentan expresar la cosmovisión de los pueblos indígenas usando el lenguaje videolúdico.

Desde el punto de vista crítico de la colonialidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pueden ser vistas como dispositivos de dominación cultural entre una cultura hegemónica global y las culturas indígenas periféricas, dado que se producen y enuncian desde la centralidad mientras que se reciben y se consumen en la periferia; sin embargo, varios autores sostienen que las TIC pueden ser apropiadas por las comunidades para la comunicación (Medellín y Huerta 2007), que pueden ser claves en los procesos de resistencias Indígena (Enríquez Clavijo,2011) e instrumentos de liberación de los pueblos (Guzmán, 2017).

En relación con los videojuegos, podemos ver que estos surgen en los países hegemónicos en los cuales se fortaleció una industria y un mercado y, por lo tanto, la representación del indígena corresponde a la imagen racializada y colonial que las culturas dominantes enuncian. Cuando se hicieron más accesibles las herramientas y los conocimientos

para producir videojuegos, así como los canales de distribución, surgieron los videojuegos independientes y videojuegos de la periferia global, lo que generó ciertas condiciones para la realización de videojuegos indígenas provenientes de sus periferias regionales[1], los cuales relatan historias tradicionales de los pueblos indígenas, así como proponen dinámicas de juego que reflejan sus prácticas culturales como lo hacen los videojuegos *Mulaka* (2018), *Huni Kuin: Beya Xinã Bena* (2016) e *Imp of the Sun* (2022)

Lo anterior, con base a la perspectiva de la Decolonialidad[2], nos permite hacer una lectura crítica hacia la relación colonial entre los videojuegos y las comunidades indígenas, ya que ofrece una interpretación de los mecanismos coloniales que podemos reconocer en los videojuegos, lectura que comparte con la perspectiva poscolonial[3]; sin embargo, la decolonialidad propondrá una práctica deconstructiva de estas herencias coloniales y no se queda en la descripción de la relación posterior a la colonia. Es por esta razón que algunos movimientos indígenas la retoman como herramienta conceptual para sus procesos de descolonización[4].

Este estudio aborda prácticas que se realizan dentro de los procesos de resistencia cultural frente a la cultura digital vinculada a tecnologías para el consumo cultural, partiendo de la experiencia de

[1] Una periferia desde el punto de vista global, pero céntrica desde el punto de vista regional.
[2] La Decolonialidad es una corriente del pensamiento crítico latinoamericano que juntó a intelectuales como Enrique Dussel, Katerine Walsh, Santiago Castro Gómez, Anibal Quijano, Maldonado Torres entre otros y activistas de los movimientos sociales, para deconstruir los poderes coloniales que fluyen en la sociedad y en el pensamiento en Latinoamérica. Su crítica se centra en reconocer la colonialidad como continuidad de la colonización; la valoración de saberes y conocimientos, pueblos locales; la resistencia y deconstrucción de poderes coloniales, la lucha activa contra el neocolonialismo y las desigualdades sociales, económicas y culturales.
[3] La Poscolonialidad es una corriente de estudio que describe situaciones posteriores a la colonización o post-independencia. Surge a propósito de la independencia de la India, al igual que la Decolonialidad crítica a los poderes coloniales y las desigualdades políticas, económicas y sociales.
[4] La descolonización es una postura que lucha contra los poderes coloniales vigentes y el neocolonialismo, al igual que busca recuperar formas de poder y los conocimientos previos a la colonización.

acompañamiento realizado desde el 2008 a los pueblos indígenas Yanaconas, Nasa y Misak en el suroccidente colombiano. Se considera que la influencia de culturas hegemónicas en las comunidades indígenas es mayor, entre mayor es la penetración de nuevas tecnologías de la comunicación y la información en sus territorios; es decir, entre más se estrecha la brecha digital en territorios indígenas, más consumo cultural hegemónico hay; esto en parte porque la brecha entre el consumo y la producción cultural es mayor, es decir, para una comunidad indígena es más difícil realizar una película que verla, incluso realizándola es más difícil distribuirla internamente en sus territorios.

El proceso de apropiación de un nuevo medio atraviesa por periodos de consumo de mensajes foráneos en los cuales se aprenden nuevos lenguajes. En el caso de los nuevos medios interactivos, la transformación de los lenguajes es tan veloz que se dificulta la emergencia de procesos de realización de producciones desde y para comunidades periféricas. Es por esto que el movimiento indígena se cuestiona el uso de las TIC. Por una parte, existe una postura que rechaza las TIC en las comunidades indígenas y prefiere reforzar las tecnologías propias como los tejidos, la medicina tradicional, los fogones y las asambleas; la otra postura prefiere reforzar medios ya apropiados como la radio comunitaria que logran mayor alcance, donde la televisión y el internet no tienen una amplia cobertura.

Sin embargo, mucho o poco, los computadores y los celulares ya hacen parte de la vida cotidiana de las comunidades. Su empleo e implementación es más recurrente en las generaciones jóvenes, por lo que otra postura reflexiona sobre “el buen uso” que las comunidades pueden hacer de las TIC, sobre todo como herramienta de trabajo. Sin embargo, en correlación con el consumo cultural, es desproporcionado lo producido internamente con los contenidos externos que circulan.

Ahora bien, según lo observado en los acompañamientos orgánicos a las comunidades Misak y Nasa en el suroccidente colombiano, la utilización de las TIC, si bien está mediado por la brecha rural y económica, también ha generado una brecha generacional en la que los mayores[5], en general, se resisten a usarlas. Los adultos incorporan las TIC a sus formas de comunicación y a los trabajos que lo requieren, pero no necesariamente saben usarlas, ya que pueden pedir ayuda a otro comunero, lo que genera prácticas de solidaridad digital. Pero las generaciones más jóvenes son las más atraídas por este tipo de tecnologías, sobre todo para su entretenimiento. Precisamente, estas generaciones son más propensas a perder relación con su cultura y su lenguaje.

En el caso de los videojuegos, muchos de los mayores conocen de ellos porque ven a sus nietos jugar en los celulares. Los adultos puede que hayan jugado, pero no se dedican a jugar; a pesar de esto, son más propensos a dejar a sus hijos jugar y son los niños los que juegan y se distraen en ellos.

Como lo sustentamos más adelante, los videojuegos no son artefactos inocentes, generan potentes mensajes. Estos nuevos medios son un nuevo campo, pero las comunidades indígenas apenas lo reconocen como un escenario para la resistencia cultural. A pesar de ello, existen videojuegos indígenas que se han producido con base en la visión de las comunidades indígenas, gestionados a raíz de prácticas de solidaridad digital, en algunos casos acompañados por organizaciones propias.[6]

---

[5] El término "mayores y mayoras" hace referencia a una expresión utilizada por pueblos indígenas y raizales en el Cauca para referirse a las personas sabias de la comunidad, usualmente son personas ancianas, sin embargo, jóvenes y adultos también pueden ser reconocidos como mayores.

[6] Un ejemplo de lo anterior es el videojuego *Never Alone* el cual fue coproducido por Consejo Tribal de Cook Inlet (CITC) en conjunto con el estudio de videojuegos *E-line.* Por otra parte, está el videojuego de realidad aumentada *Cuetaya* que fue realizado entre una colaboración de estudiantes de la Universidad del Cauca y docentes comunitarios de Tacueyo.

Es por esta razón que se plantea la posibilidad de diseñar un videojuego con el pueblo Misak, a partir del relato del Señor Aguacero, el cual fue transcrito por el comité de historia Guambiano. Videojuego que refleje el mundo Misak a partir de sus mecánicas y su historia, el cual, permitiría realizar un puente entre la cultura colombiana y la cultura Misak. Lo cual, en el marco de las luchas del pueblo Misak establece una relación intercultural, en la que los Misak aprenden de videojuegos, mientras que la comunidad de jugadores aprenden de la cultura Misak.

Frente a lo anterior nos preguntamos ¿cómo diseñar un videojuego indígena que contribuya al proceso decolonial de liberación de un pueblo originario? De ahí que el objetivo de este trabajo consiste en *elaborar un documento de diseño para un videojuego indígena que contribuya a los procesos decoloniales del pueblo Misak.*

Se considera que lo anterior puede aportar a los procesos de resistencia cultural, indígena y decolonial, siempre y cuando ofrezca formas de apropiación del videojuego que permita usarlo como medio para generar acciones de recuperación de la memoria de los pueblos indígenas; un medio para expresar la cultura propia y un escenario de acciones de resistencia cultural que amplíe el repertorio de acciones políticas del movimiento indígena. Además, este trabajo aporta a los estudios decoloniales, ya que reconoce en las TIC un campo donde fluye la colonialidad y es posible deconstruir algunos de los discursos coloniales enunciados en algunos videojuegos.

La metodología de esta investigación aplica una mezcla de enfoques cualitativos, cuantitativos y participativos, en los que se hace énfasis en la participación crítica en la comunidad. Inicialmente, se hace una exploración teórica para proporcionar una base sobre los videojuegos indígenas partiendo de una perspectiva decolonial. En seguida, se

realiza una caracterización descriptiva de los videojuegos indígenas en la que se tiene en cuenta el lugar geográfico y social desde donde se enuncia el videojuego y hacia donde se enuncia. Posteriormente, se realiza una adopción de metodologías existentes en el desarrollo de videojuegos indígenas, para tener un corpus metodológico del desarrollo de videojuegos situados.

La participación en comunidad deviene de deconstruir el papel del investigador como sujeto observante a uno participante, en el espacio de la Ala Kusreik Ya Misak Universidad ubicada en el municipio de Silvia, departamento del Cauca, como docente solidario. Donde se conversó con estudiantes sobre los videojuegos indígenas y sobre la memoria del pueblo Misak para iniciar este proceso de investigación.

En el primer capítulo se hace una exploración teórica de algunos términos como videojuegos del mundo o videojuegos culturales, que permiten leer los videojuegos indígenas y que configuran discursos sobre ellos. Sin embargo, no permiten leer los procesos coloniales que configuran los actuales discursos sobre lo indígena. En cambio, las teorías decoloniales, no solo permiten reconocer las herencias coloniales en los videojuegos, sino que posibilitan el comprender las condiciones geopolíticas en que surgen los videojuegos desde las otredades culturales de las comunidades indígenas.

El segundo capítulo, consiste en una pequeña caracterización de los juegos que denominamos indígenas, no a partir de los aspectos del lenguaje del videojuego, sino de las formas de relacionarse culturalmente, con los criterios de un lugar de enunciación otro[7], en

[7] Invertir el orden de las palabras en la frase "lugar de enunciación, otro" que puede parecer un estilo ambiguo, sin embargo, se trata de un juego del lenguaje usual en los estudios Decoloniales propuesto por Walter Mignolo (2011) para establecer un grado de otredad, por ejemplo: Las frases: "otra historia" u "otro lugar de enunciación" establecen que la "otra historia" se encuentra dentro de las formas de hacer historia ya conocidas con otros contenidos, pero "historia otra", indica una que las formas de hacer historia son otras, que se establecen por

espacios que escapan de la totalidad cultural de occidente y expresan aspectos significantes de su cultura. Además, se destacará el carácter intercultural, ya que los videojuegos indígenas construyen un mundo diegético que refleja el mundo indígena; de ahí que la inmersión en el juego funcione como puente para comprender la cultura indígena, es decir, que permite, por decirlo de alguna manera, habitar otras culturas.

El tercer capítulo se adentra más en los procesos de desarrollo y diseño de los videojuegos para comprender las formas en que los videojuegos expresan, profundizando en el lenguaje video lúdico. Esto lleva a plantear de forma teórica las maneras de desarrollar un videojuego indígena, desde la adaptación de relatos tradicionales hasta la incorporación de prácticas culturales en las mecánicas y dinámicas de juego. Esto en contraste con la experiencia de diseñar un videojuego en los territorios, es decir, en un lugar de enunciación periférico al desarrollo de los videojuegos, con el objetivo de movilizar la memoria del pueblo Misak y aportar a su proceso decolonial de liberación.



Secuencia del ajustamiento de la estatua de Belalcázar Popayán. Tomado del Canal 1(2020)

En el último capítulo, se encuentra el documento de diseño del videojuego "El retoño de Payán", el cual fue consultado y corregido con

fuera del canon de establecido de historia. Igualmente, "lugar de enunciación otro" indicará que el lugar de enunciación no se encuentra dentro de la totalidad cultural global, sino que su lugar de enunciación se establece por fuera de la totalidad de la cultura occidental.

los estudiantes y docentes solidarios de la Misak universidad, lo que permitió un diálogo intercultural. El objetivo del videojuego es ajusticiar la estatua de Sebastián de Belalcázar, conquistador español, el cual cometió muchas injusticias contra el pueblo Misak durante la colonización. Es así que el 16 de septiembre del 2020, la estatua que se encontraba en la pirámide de Tulcán en Popayán fue enjuiciada territorialmente[8], lo que despertó un gran debate sobre las heridas históricas de los pueblos indígenas. El 28 de abril del año del 2021, inicio del paro nacional en Colombia, con el ajusticiamiento de la estatua de Belalcázar ubicada en la ciudad de Cali[9], lo que llevó a que durante el paro muchas otras estatuas, en cuantos símbolos de dominación, cayeran. Dado que muchos movimientos sociales encontraron en el tumbar y levantar estatuas una práctica política y simbólica de peso.[10]*El retoño de Payán* no pretende recrear los hechos, más bien el videojuego es una forma de ajusticiar simbólicamente a Belalcázar y de sanar las heridas coloniales del pueblo Misak. La imagen de Belalcázar, jalado por cuerdas y posteriormente cayendo, se relaciona con los videojuegos tipo *tower defense* (en este caso, ataque de la torre) y a partir de esa relación inicial comenzó el proceso de diseño.

[8] Se puede consultar la noticia en el siguiente link: https://humanaradio.com.co/en-senal-de-resistencia-y-lucha-pueblo-misak-derriba-estatua-de-sebastian-de-belalcazar-en-popayan/
[9] Se puede consultar la noticia en el siguiente link: https://www.eltiempo.com/colombia/cali/derribaron-estatua-de-sebastian-de-belalcazar-en-cali-584344
[10] Se puede consultar la noticia en el siguiente link: https://www.elespectador.com/colombia/cali/asi-es-el-monumento-a-la-resistencia-inaugurado-en-cali/

Adicionalmente, el videojuego desea mostrar cómo los territorios Misak pueden armonizarse desde estas acciones de sanación[11] de la memoria. Igualmente, resalta el papel silencioso o silenciado, pero fundamental para los movimientos de re-existencia de los pueblos, el cual es el de las mujeres cocineras, reconociendo y reivindicando su lugar político.



Prototipo videojuego Misak. Fuente: imagen elaborada por el autor

Para cerrar es pertinente mencionar que hacer videojuegos desde los territorios periféricos a las centralidades regionales, periféricas frente a la centralidad global, implica tejer puentes con la industria a partir de prácticas solidarias que no responden exclusivamente a la dinámica del mercado de videojuegos; si bien, usan sus tecnologías abiertas, su conocimiento técnico y su impacto en la cultura popular, proponen otras formas de y para la realización más allá de las dinámicas de producción de la industria que involucran elementos de dignidad cultural, ya que incorporan metodologías participativas que emergen de los diálogos

[11] Sanación es término adquiere dos significados: por una parte, la decolonialidad como metodología reconoce las heridas heredadas de la colonia, es decir, las heridas personales y familiares generadas por el racismo, el patriarcado, la dominación epistémica, política y cultural; para posteriormente iniciar procesos de creación que encaucen la deconstrucción de dichas heridas y, por lo tanto, su sanación. Se puede decir que la respuesta a la pregunta ¿Cómo descolonizarse? Es "sanando las heridas coloniales". Otro significado deviene de la espiritualidad Misak en la cual los trabajos de limpieza y armonización realizados por sus médicos tradicionales (*Morøpik*) se encaminan a la sanación espiritual y física.

interculturales y problematizan la universalidad de occidente como cultura.

# Capítulo 1

## ¿Un videojuego indígena?




Portada de *Never Alone* - tomado de Steam

En el 2014 sale al mercado de los videojuegos *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* (2014) que no es el primer videojuego pensado para incorporar elementos de las comunidades indígenas[12], pero si es el primer videojuego que es reconocido en el mercado de videojuegos (pudo llegar a consolas como Play Station 3, Xbox One y plataformas como Steam y posteriormente fue distribuido para móviles) como un videojuego realizado por una comunidad indígena. Abre una brecha en la comunidad de jugadores, ya que la historia de una comunidad originaria es narrada por medio de un videojuego a una comunidad de jugadores habituados a historias de fantasía o literatura de tradiciones de culturas occidentales. Es la

[12] Antes de *Never Alone* registramos 3 videojuegos: Path of the elders, videojuego educativo online publicado en el 2010 que explica el *tratado 09* firmado entre las comunidades indígenas Mushkegowuk y Anishinaabe con el gobierno canadiense; *Pewen Colecto***r**, un juego que retoma parte de la narrativa Mapuche se publica en la App Store en el 2011 y finalmente *En busca del agua*, videojuego educativo publicado en el 2013 que pretende denunciar las dificultades de las comunidades indígenas Yungas en Bolivia para acceder al agua.

primera vez que una comunidad de jugadores[13] escucha a los Iñupiaq[14] y que la voz de los abuelos Iñupiaq habla por medio del videojuego. Un hecho que generó diversos interrogantes: ¿Cómo nos referíamos a estos juegos?, ¿Qué categoría se podría proponer para juegos como *Never Alone*? ¿Cómo desde diferentes perspectivas se comprenden los videojuegos indígenas?

Ahora que contamos con un puñado de Juegos con características similares, es| posible evaluar varias de las categorías que intentan catalogar videojuegos como *Never Alone*: videojuegos políticos (Huertero Valle, 2007; Arnau Roselló, 2013), culturales (Altozano, 2015; VideojuegosMx, 2017) y mundiales (E-Line Media, 2014).

Se asegura que las anteriores categorías son insuficientes para explicar el lugar epistémico desde donde se enuncia el videojuego. Reconocerlo significa comprender el contexto histórico colonial; superar el dualismo naturaleza/ humanidad de la concepción de cultura; cambiar la relación colonial (bárbaros /civilizados); verlo desde la concepción crítica geopolítica del centro y la periferia. Implícitar la exaltación del indígena y finalmente, ubicar su capacidad intra-cultural e intercultural.

## Videojuegos Políticos

Una de las categorías propuesta es la de videojuegos políticos, los cuales hacen énfasis en el contexto político en que son publicados, ya que este relaciona al diseñador con el jugador, dado que "El contexto político que se esté viviendo será el que marque los actores y símbolos que habrá en el videojuego así como el impacto que tendrá en las

[13] José Agustín Carrillo Vera (2015) Asegura que "los videojuegos, que generan una comunidad de jugadores y seguidores alrededor de las competiciones profesionales electrónicas, verdaderos fenómenos de audiencia y de contenidos generados por los usuarios, estrechamente relacionados con las dimensiones de la cultura participativa o de la convergencia que señala Jenkins"

[14] Los Iñupiaq es un grupo de dialectos del idioma Inuit que se habla en el norte y noroeste de Alaska, hablado por 10.000 personas de la etnia Inupiat.

personas para que decidan buscarlo.” (Huertero, 2007, p. 18); este videojuego se entiende como una intervención política en dicho contexto. Guillermo Huertero Valle define los videojuegos políticos, como “... un videojuego corto basado en el contexto político del imaginario social que crea significados mediante elementos no-narrativos con un objetivo diferente al lúdico.” (Huertero, 2007, p. 14) a lo que agrega Roberto Arnau Roselló, “... también se analiza desde una perspectiva más amplia, que recoge otras tradiciones artísticas y se interesa por los valores ideológicos asociados a los juegos, tanto en su diseño, como en su ‘consumo’,”(Arnau Roselló, 2013, p. 143).



Captura de September 12th: A Toy World

Los videojuegos políticos visibilizan los videojuegos como una herramienta que toma partido en la política, así como el cine y la literatura, pero que se harta de lo neutral, lo que parece ser una doble cara de la industria del videojuego, que Alberto Venegas describe: “... dentro del videojuego se ha situado como hegemónica una visión neutral del sector, no se mancha políticamente, aunque lanza mensajes ideológicos potentísimos ...” (Venegas Ramos, 2016, 3). Al reconocer ideología en el videojuego, este puede instrumentalizarse políticamente, ya que según Provenzo (1991), los videojuegos “... no son “neutrales” ni “inofensivos”, sino que representan y agencian construcciones sociales y simbólicas muy específicas. En efecto, estos

videojuegos devienen poderosas máquinas pedagógicas, instrumentos de transmisión cultural." (Pérez Latorre, 2012, p. 32). En esta vía, el videojuego puede ser parte del activismo político y enviar mensajes videolúdicos, contrahegemónicos en los que el subalterno[15] o el que hable por medio del videojuego establece un vínculo desde su periferia.

Videojuegos como *America's Army*, parten de una campaña de reclutamiento del ejército de los Estados Unidos o *Call of Duty: Black Ops*, videojuego en la que en una de sus misiones se debe matar a Fidel Castro, muestran una postura conservadora acorde con cierto *statu quo* en Estados unidos. Pero a pesar de tener una pretensión política, no parecen entrar en los videojuegos políticos, ya que una de las características, no explicita que se deduce en la muestra de los videojuegos políticos acotada por Arnau, es su carácter subversivo y crítico. Lo que establece para los videojuegos políticos un *lugar de enunciación*, en el sentido que los juegos seleccionados representan críticas intraculturales a la sociedad, son gritos de protesta. Este es el caso del videojuego *September 12th: A Toy World* (2003) diseñado y publicado por Gonzalo Frasca, quien cuenta que

> *Allí los jugadores intentan matar a los terroristas que se esconden entre la población civil. Sin embargo, las armas utilizadas generan el mal llamado "daño colateral". Al matar civiles, otros civiles los lloran y se transforman en*

[15] En una Nota introductoria al artículo de Gayatri Chakravorty Spivak ¿Puede hablar el subalterno? (Spivak, 2003) Santiago Giraldo, explica el origen del término. En este sentido, adoptan el concepto de "subalterno" propuesto por Gramsci, volviéndolo un sujeto histórico que responde también a las categorías de género y etnicidad – a diferencia de "clase" –, adoptando, además, las propuestas analíticas posmodernas y posestructurales en su historiografía. El "subalterno" como tal es visto como poseedor de una política de oposición auténtica que no depende de y se diferencia de manera radical del movimiento nacionalista. Para este grupo, "subalterno" se refiere específicamente a los grupos oprimidos y sin voz; el proletariado, las mujeres, los campesinos, aquellos que pertenecen a grupos tribales. Y es sobre este punto en especial que Spivak monta una parte de su crítica al deconstruir "subalterno" como categoría monolítica en la que se presume una identidad y conciencia unitaria del sujeto.

> *terroristas. "En pocos minutos, casi toda la población civil se transforma en terrorista y el juego es imposible de ganar* (Frasca, 2013, 5).

El videojuego político de igual forma rompe con las convenciones de los videojuegos para centrarse en el hecho de lo que se está jugando y lo que este intenta decir; un videojuego que no se puede ganar, en algunos géneros es un poco absurdo; sin embargo, el no poder ganar, el juego cobra sentido en el contexto político de la guerra contra el terrorismo de Estados Unidos después del 11 de septiembre y se asemeja a una guerra que no se puede ganar, ya que desde este juego se evidencia que la "...violencia genera más violencia."(Newgaming, 2003, 3) y constituye una severa crítica a la guerra preventiva implementada por Estados Unidos.

A pesar de los mensajes de estos dispositivos en la cultura popular, los efectos dependen de la formación, los valores y experiencias de las personas, ya que, si bien el videojuego *Ethnic Cleansing* (2002) tiene un mensaje claro, sus efectos pueden ser adversos, puede ser motivo de una reflexión racial por ejemplo; Igualmente ocurre con *September 12th: A Toy World*. Al respecto, Jenkins nos cuenta que "Los juegos, al igual que otros medios, son más poderosos cuando refuerzan nuestras creencias preexistentes y menos efectivos cuando cuestionan nuestros valores." (Jenkins, 2009, p. 257), esto indicaría que Ethnic Cleansing puede tener mayor aceptación en sectores racistas, mientras que *September 12th: A Toy World* tendrá más aceptación en sectores críticos. En todo caso, los resultados del mensaje del videojuego político dependen del contexto político dentro de la sociedad.

De acuerdo a lo anterior, es difícil afirmar que las temáticas indígenas se ajusten al género de videojuegos políticos; si bien en el contexto de

globalización se establece una hegemonía cultural por medio de los videojuegos, un videojuego indígena subvierte varios de los juegos que consideramos indígenas, su intencionalidad no es únicamente política, ya que comprende otros aspectos de índole epistémica y de transmisión cultural y diálogo intercultural, que se escapan al análisis coyuntural, pues estos hacen énfasis en el contexto en que se va a interpretar el juego, por lo que nos parece se debe preguntar ¿desde dónde se enuncia el videojuego? El lugar de enunciación como lugar epistémico implica que el análisis político del videojuego pase a ser un análisis geo-cultural.

## Videojuego cultural

El periodista y crítico de videojuegos Altozano, titula un video en su canal de youtube DayoScript como, *'El videojuego como producto cultural',* para referirse al videojuego *Never Alone;* Dayo, como se hace llamar Altozano, intenta de esta manera catalogar este juego como "videojuego cultural". En esta categoría podríamos inscribir a varios videojuegos con temáticas indígenas, ya que "... Intentan preservar la tradición del mismo modo que lo harían los libros o la tradición oral" (Altozano, 2015, 0.22). Si bien Altozano hace un reconocimiento a la intencionalidad manifiesta, de Never Alone, llama la atención en que solo se catalogan como "culturales" a los videojuegos cuando se habla de otra cultura o se muestra una visión muy folclorista con lo cual el crítico está tan metido en el paradigma de su propia cultura que no la percibe en los videojuegos. Pero Dayo no es el único que habla de videojuegos culturales en la industria de los videojuegos, el concurso nacional videojuegos MX 2017 incluye entre sus reconocimientos "Juego cultural/académico/educacional" (VideojuegosMx, 2017, 54) lo que

muestra es que la incorporación “culturas otras” dentro del videojuego parece requerir una reflexión entre la cultura y el videojuego.

En contraposición, se podría afirmar que todos los videojuegos son culturales o más bien etno-videojuegos, ya que “No se puede negar que, aunque sea de forma subconsciente, un escritor siempre acaba plasmando en su obra matices de su vida cotidiana o de la cultura en la que está acostumbrado a vivir.” (González, 2016, p. 742), de igual manera los videojuegos están llenos de referencias culturales, en muchos casos sus referencias a tradiciones nórdicas y griegas son explícitas

> ... la propia cultura acaba haciendo acto de presencia en toda creación de ocio electrónico; aunque el universo recreado sea imaginario, pueden aparecer referencias al estilo de vida de un país concreto, referencias a la mitología de alguna cultura, jergas y formas de hablar propias de un territorio y de una lengua concretas… (González, 2016, p. 753).

Sus contenidos representan sistemas míticos presentes en la actualidad, reflejan el sexismo y la homofobia de la sociedad actual, así como reproducen la ideología dominante. No es un asunto solamente de los contenidos del videojuego, las interfaces traen consigo mensajes, como lo ilustra Lev Manovich:

> A medida que al organizar los datos del ordenador de unas maneras determinadas, la interfaz nos proporciona unos claros modelos del mundo. Por ejemplo, un sistema jerárquico de archivos presupone que el mundo se puede organizar con una jerarquía lógica a múltiples niveles. (Manovich, 2005, p. 114)

El reconocer la cultura en el videojuego nos permite identificar la estructura simbólica que subyace en la construcción de un lenguaje propio del videojuego. Igualmente, se puede recordar la discusión en torno a la relación de los jóvenes violentos con los videojuegos violentos, en la cual, se acepta los efectos que los significados del videojuego tienen en la cultura popular norteamericana. En esta vía, algunas posturas en la psicopedagogía han reconocido que el videojuego como artefacto cultural "Los videojuegos resultan dispositivos culturales, amplificadores del modo icónico particularmente, en concreto de un aspecto esencial, la representación dinámica del espacio y todas sus habilidades anexas..." (Sedeño-Valdellos, 2010, p. 185). El videojuego hace parte de la dinámica cultural popular en la cual se crean y recrean significados en la interacción de las comunidades de jugadores.

Ahora bien, el fenómeno del empoderamiento del lenguaje del videojuego por parte de una población indígena y que aparece en un escenario tan globalizado como es el de la industria de los videojuegos, es muy difícil de desligar de la visión civilizatoria. En este caso, el concepto de cultura se utiliza para marcar una diferencia con el Otro, lo que según Tim Ingold (2000) citado por Escobar (2012) es:

> (…) un distanciamiento doble del mundo por parte del observador. El primero establece una división entre humanidad y naturaleza; el segundo crea una división, dentro de lo humano, entre "nativos" o "indígenas" que viven de acuerdo a una cultura, y los occidentales, racionales e ilustrados, que han superado la suya ... (Escobar, 2012, p 11).

En el caso de los videojuegos, al señalar los Otros de *culturales* se señala a sí mismo como civilizado. La visión sobre el indígena en los videojuegos es eurocéntrica, esto tiene cierto sentido si se piensa que los videojuegos son enunciados desde una industria perteneciente a países hegemónicos. El término videojuegos culturales, coloca a los videojuegos como juegos que de una u otra forma no han superado la cultura y la tradición.

Muy a pesar de la utilidad que el concepto de cultura como estructura simbólica ofrece al estudio de los videojuegos y el tipo de relaciones que pueda generar, Arturo Escobar aclara que incluso dentro de esta concepción de cultura aún subyace un dualismo que implica entre naturalezas y humanidad, en el cual sin importar como la cultura lo interprete, existe una realidad única, la cual la estudia el resto, "... la noción de cultura como estructura simbólica (CES) continúa albergando la creencia (léase, si se quiere, posicionamiento epistémico) de la existencia de un mundo único que subyace a toda realidad lo que llamaremos un universo." (Escobar, 2012a, p. 7) lo que implica de fondo la misma consecuencia ética política de llamar al videojuego cultural.

### *The World Games*

Otro de los términos propuesto (por los productores de *Never Alone*, E-Line Media) para la inclusión de narrativas indígenas en los videojuegos son los *World Games*, que particularmente plantean los Juegos Mundiales como un género de videojuego en el cual los "Llamamos a estos Juegos Mundiales que traen historias cuidadosamente seleccionadas de las culturas indígenas de todo el planeta a la vida, en formas atractivas e innovadoras que son accesibles y entretenidas para las audiencias globales del siglo XXI." (E-Line Media, 2014, 12). Los *World Games*, como propuesta para definir el

surgimiento de las narrativas indígenas en la industria del videojuego, son paradigmáticamente comparables con la inclusión de la etnomúsica en el mercado musical con la invención de la *World Music*.

La música del mundo fue pensada desde las disqueras para abrir al mercado musical un espacio para la etnomúsica[16], lo cual representaba no una diferencia con los géneros musicales, ya que eran ritmos diversos, sino que eran producidos desde distintas localidades, podríamos decir que desde diversas periferias. Precisamente la música es tan localizada que su género como característica regional no es rentable para la industria, por esto la *World Music* conglomera todas estas periferias, la saca de su contexto y las vende a un nicho del mercado internacional (con una visión cosmopolita), principalmente Estados unidos y Europa.

Si bien, son dos categorías que tienen la misma intencionalidad, las industrias discográficas tienen un recorrido más largo, mientras que la industria del videojuego toma auge en los años 70° y muchas de sus convenciones apenas se están construyendo. Además, que las formas de producción y las estructuras corporativas que las sustentan son completamente distintas.

En este sentido, al proponer la *World Music*, parece una necedad que "... el vallenato, la rumba congoleña, los cantos tibetanos, el joropo, el fado, el son montuno, las orquestas bosnias de viento, el huayno, los trovadores vascos y otras expresiones más son catalogados bajo el mismo concepto." (Porras Ferreyra, 2014, p. 4), ya que existen criterios musicales muy elaborados. Esto representó la primera crítica a la *World*

[16]La etnomusicología implica combinar la etnología con la musicología. Es decir, enfatizar la música por sí misma y referirla a su función social, sin dejar de considerarla parte de la cultura humana. La musicología puntualiza las cuestiones de la armonía en sí misma, con los criterios teóricos metodológicos utilizados para analizar la música occidental y la antropología. Por otra parte, examina la importancia de la música en el contexto social, usos y funciones (Morales de la Mora, 2003, p. 21)

*Music* porque como género musical cambia el criterio de limitación de género musical, al del lugar de origen. *Los World Games* también cambian las reglas en un momento en que las reglas apenas se están construyendo; el intento de Hernández Pérez, Pablo Cano Gómez y Parra Meroño (2015) por establecer una taxonomía de los videojuegos, muestra la discusión que genera entre académicos y periodistas (sin contar con categorías que surgen desde las comunidades de jugadores como Metroadbania[17]); a pesar de esto, los autores proponen que el Gameplay como criterio donde hay cierto consenso en que las dinámicas de juego sea el delimitador, además porque esta designación evita "... el solapamiento de ciertas categorías y eliminando los géneros prescindibles" (p, 2165). En este marco, al catalogar el *Never Alone*, como plataforma de aventuras, se perdería de vista el lugar de origen, que es lo que pretende resaltar los *World Games*, lo que evidencia las intencionalidades presentes a la hora de generar categorías. Exaltar lo indígena luego de una larga historia de encubrimiento es la intencionalidad manifiesta de estas dos categorías, de lo que no es posible desprender los intereses comerciales y políticos. En este sentido tanto el *World Music* como el *World Game* comenten el mismo error colonial, reconocen cierta diferencia dentro de la narrativa histórica eurocéntrica, se asumen como novedades descubiertas que refrescan el mercado de la diferencia.

Por su parte, Oscar Hernández Salgar (2007) considera que, el hacer visible en la industria musical (entiéndase vendible) requiere un proceso de blanqueamiento, mecanismo en el cual las músicas de indígenas y de afrodescendientes requieren una transformación para poder ser

[17] El término se combina el nombre de Metroid y Castlevania, dos juegos de NES y se caracterizan por ser juegos "en los Metroidvania existe un solo mapa, un solo mundo, formando en realidad de un gran único nivel. Para acceder a todos los rincones del mapa tienes que obtener ítems o habilidades que te permitan acceder a puertas o surtir obstáculos que antes no podías y llegar a otras secciones del juego"(Garay, 2016)

aceptadas en el ámbito religioso, social o comercial. El autor rastrea dos imaginarios que caracteriza como herencias coloniales, el primero deviene desde una moral cristiana que cuestionaba el uso social de la música como pecaminoso y se complementa con el ideal criollo de limpiamiento de sangre. El otro imaginario presente es el ideal de una ciencia musical; "Según este imaginario, un género musical podía alcanzar cierto nivel de legitimidad si hacía uso de progresiones armónicas complejas (ojalá modulantes) y se apegaba a reglas básicas de conducción de voces." (Hernández, 2007, p. 62), lo que igualmente con el surgimiento de la *World Music* retoma la forma colonial de blanqueamiento. Con la *World Music* la música indígena y afro, "ahora pueden ser escuchadas en cualquier momento y en cualquier ciudad del primer mundo, pero para ello deben estar dispuestas a modificarse (blanquearse) y acceder a unos rasgos musicales determinados por la industria (a través de una mediación experta" (p. 64)

Ahora bien, para los *World Games*, la idea es mostrar historias indígenas por medio de los videojuegos, lo que nos lleva a cuestionarnos si el proceso de inclusión de las narrativas indígenas a los videojuegos implica en algún grado un proceso de blanqueamiento. Teniendo en cuenta que el mismo lenguaje del videojuego está en construcción, es muy temprano para hablar de una mediación experta, lo que llevaría a que las narrativas indígenas aporten en la exploración y construcción de la narrativa videolúdica. En todo caso, todo proceso de adaptación tiene sus pérdidas y ganancias.

La exaltación del indígena no es posible de entender sin el contexto histórico colonial, ya que la "... la relación colonial se mantiene a través de una modificación en el discurso, es decir, se convierte en una forma poscolonial de construcción de sujetos que ya no está basada en la exclusión, sino en la inclusión/exaltación de lo otro" (Hernández, 2007,

p. 64); en este sentido se considera que los *World Games* incorporan tácitamente este tipo de relaciones (bárbaros /civilizados), es una exotización de la diferencia subalternizadora. Por esta razón, se estudiará los videojuegos desde los estudios decoloniales y desde la propuesta de comunicación decolonial que surge desde las teorías decoloniales e interculturales.

## Una lectura decolonial del bárbaro en el videojuego

Inicialmente, las teorías decoloniales ofrecen un marco para entender el lugar de la Otredad, que es Otro, que no está inmerso en la totalidad social y cultural etnocéntrica, sino que es Otro por fuera de la mismidad (Dussel, 2006), sin embargo, el Otro no representa un abismo impasable; Walter magnolio (2011) habla del pensamiento fronterizo, el cual surge entre las fronteras de una cultura y otra que comparten elementos de la mismidad y la Otredad lo que permite visibilizar el *pensamiento Otro*. Reconoce distintos lugares de enunciación, un criterio geo-político y geo-cultural el cual muestra desde dónde se habla y para dónde se habla. El principal concepto del grupo Modernidad/colonialidad es la colonialidad que denominan como la cara oculta de la Modernidad, por lo tanto, reconoce una serie de mecanismos de dominación cultural posteriores a la independencia que perduran en la actualidad; de este nicho de pensamiento crítico Latinoaméricano surgen conceptos como la *colonialidad del poder* (Quijano, 2015), *la colonialidad del ser* (Maldonado-Torres, 2007), *colonialidad del saber* (Lander, 2000), *colonialidad de la naturaleza* (Walsh, 2008) y la *colonialidad del ver* (Joaquin Barriendos, 2011)

Los anteriores conceptos nos ayudan a entender el conflicto de la representación del indígena, del cual, el videojuego es partícipe. Inicialmente, debemos decir que la identidad indígena surge en la

colonia con la invención del término raza, “Las diferencias fenotípicas entre vencedores y vencidos han sido usadas como justificación de la producción de la categoría *raza*, aunque se trata, ante todo, de una elaboración de las relaciones de dominación como tales.”(Ortiz, 2016, p. 24); a pesar de que el término indígena se creó para establecer unas relaciones de dominación, la identidad indígena en Latinoamérica fue sinónimo de derecho a las tierras (Batalla, 1972), la lucha por las tierras y el indigenismo han revalorado la identidad indígena, adquiriendo nuevos derechos y fortaleciendo el lenguaje y la cultura propia, lo que ha llevado a distintos procesos de indigenización. Sin embargo, en la cultura popular circula constantemente estereotipos negativos y narrativas que promueven permanentemente la inferioridad indígena y los videojuegos no son ajenos.

En este sentido, dentro de los videojuegos, así no se consideren políticos, se enuncian desde la cultura occidental para el mundo globalizado; gracias a la centralidad del sistema mundial es un lugar de enunciación privilegiado, desde este lugar perdura la visión del colonizador frente a la otredad indígena. Videojuegos como *Horizon Zero Dawn* (2017), Survival Island 3 Australia Story 3D (2016), Civilization V (2010), Revenge of Custer (1982) y World of Warcraft (2004) muestran al indígena como inferior, culpable de su propio salvajismo y, por lo tanto, debe ser destruido para que reine la civilización. Visión que Dussel llama el mito de la modernidad, la cual justifica la colonización y es la base del racismo (Dussel, 2017)

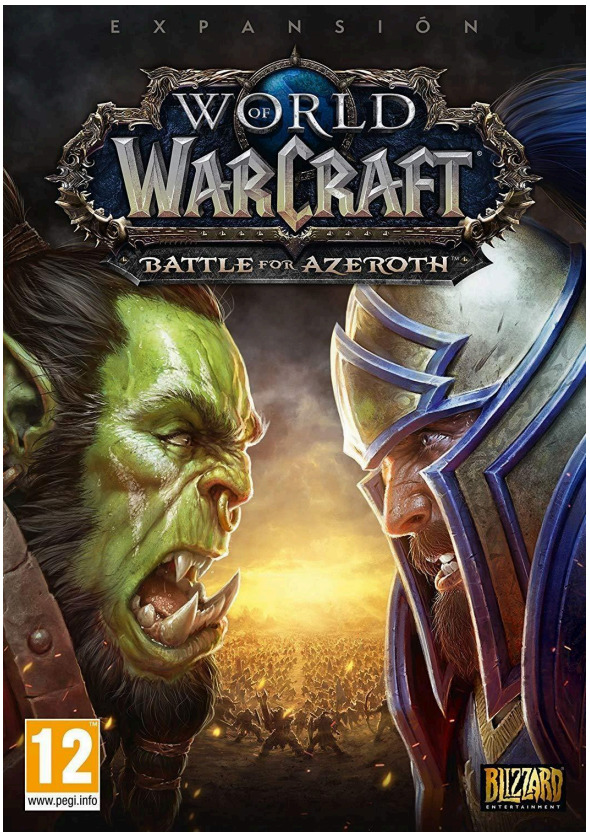
Las actitudes coloniales son sutiles y pueden estar en el argumento de un videojuego e incluso en las mecánicas que reflejan esquemas coloniales. Daniel Starkey nativo americano y crítico de videojuegos, menciona a Dungeons and Dragons (el primer juego de mesa en que los jugadores pueden desarrollar el rol del personaje con quien quieren

jugar) como un juego en el que persiste esta visión de inferioridad del indígena

> Dungeons and Dragons puede tener algunas tribus inspiradas en las culturas indígenas en sus expansiones, pero siempre se las trata como diferentes o inferiores. Las armas indígenas hacen inherentemente menos daño que un arma equivalente manejada por un enano o un elfo, sin mencionar la grotesca representación de los nativos usando garrotes primitivos. En todos los casos, se nos trata como intrínsecamente inferiores. (Starkey, 2015, 6)

En *World of Warcraft (WOW)*, uno de los videojuegos que tiene más de una década, en su argumento propone una eterna oposición entre dos grupos de razas: Alianza y Horda. Aunque parece ser una oposición entre el bien y el mal, Jessica Langer (2008) sostiene que dicha oposición se puede entender desde la oposición civilizado /bárbaro o centro/periferia, ya que, las razas el WOW por los fenotipos y la estética pueden representar las distintas etnias; la Alianza equivale a la homogeneidad blanca británica, americanos, mientras que la Horda a una diversidad de etnias: caribeña negra (trolls), nativos de América del Norte (tauren) y Asia oriental (Los gnomos, los orcos y los elfos), lo que para la autora convierte el juego en un proveedor de estereotipos raciales.

De igual forma lo ejemplifica el videojuego *Horizon Zero Dawn* que muestra un mundo pos-apocalitico, el cual debe reconstruirse desde los escombros de una tecnología avanzada y una sociedad descrita como: triviales, salvajes, primitivos, bravos. El problema es que para críticos como Dia Lacina este volver atrás es una clara referencia a las tribus nativas americanas, y estas palabras "... sirven para reforzar las ideas racistas y colonialistas sobre los pueblos indígenas." (Lacina, 2017, 10). Ideas que, según Aníbal Quijano (2015) se convierten en obstáculos epistemológicos al momento de intentar un diálogo, ya que desde la visión de occidente el indígena siempre estará varado en el tiempo mientras que occidente evoluciona




Portada de *World of Warcraft* - tomado de Vandal.com

> Recordemos que esa fue, precisamente, la estrategia colonial de Occidente, desde el siglo XVIII: el ordenamiento epistémico de las poblaciones en el tiempo. Unos pueblos, los más bárbaros, se hallan congelados en el pasado y no han salido todavía de su auto-culpable "minoría de edad", mientras que otros, los europeos civilizados y sus epígonos criollos en las




Ilustración apropiación en personaje de *Horizon Zero Dawn* [18]

> colonias, pueden hacer uso autónomo de la razón y viven por ello en el presente. (Castro-Gomez, 2007, p.89).

Los personajes del videojuego hacen uso de vestimenta nativa americana, pero no los menciona, razón por la cual, Lacina acusa a *Horizon Zero Dawn* de apropiación cultural, "Los videojuegos han estado apropiándose de los nativos de forma flagrante y oblicua durante décadas ..." (Lacina, 2017, 23). El problema, más que apropiarse de elementos de otra cultura (algo que todas las culturas hacen), es apropiarse de la cultura material de los pueblos y despojarlos de su significado, lo cual representa un cambio paradigmático donde perdura la subjetividad del colonizador.

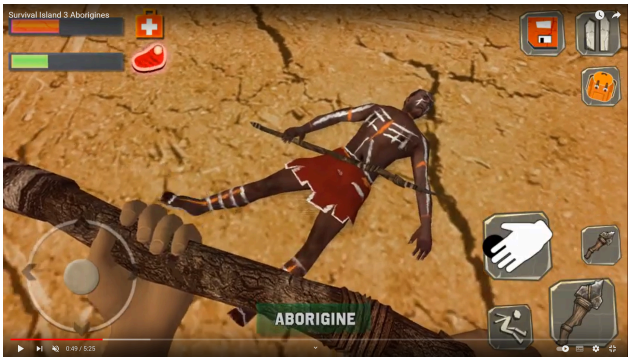
[18] Esta ilustración se realizó con base a imágenes de la guía de cosplay del estudio Guerrilla Game y con fotografías de Orlando Scott Goff, Frank Rinehart e ilustraciones de Frank Chip Mayes y Alfredo Rodríguez. Lacinta comenta que basta con una búsqueda en Google para encontrar la apropiación. En efecto, por sí mismas no son copias exactas, pero son referencias que en conjunto muestran una inspiración en las culturas nativas americanas. Además de las coincidencias señaladas en la ilustración, es posible mencionar otros elementos como lo son las trenzas y las polainas que son de común uso de las culturas nativas americanas.




Captura de GamePlay de *Ethnic Cleansing* - Tomado Silvermains

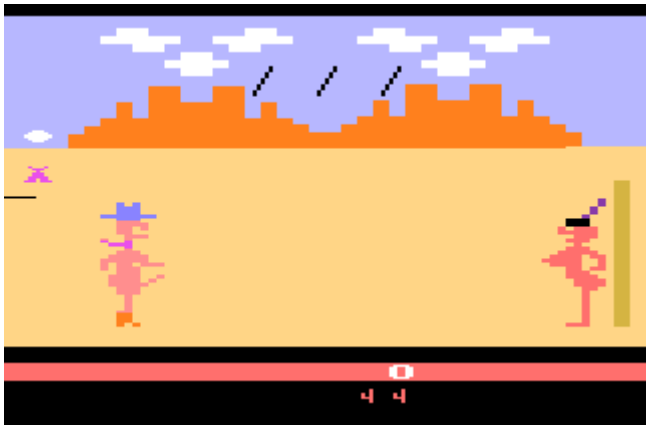
Al construir todo un imaginario del Otro, por fuera del tiempo presente, bestializado, culpablemente inferior, es fácil justificar la violencia y él exterminó. *Ethnic Cleansing* diseñado por Aryan Nations (Naciones Arias) dispone de la separación racial para promover una raza suprema, la blanca. Limpieza Étnica, parte del supuesto de una pureza étnica, mientras que les atribuye los problemas sociales a los latinos, judíos y afros. El juego recrea la representación del mexicano desde los estereotipos: tiene poncho y sobrero, también se le escucha decir "necesito tomar una siesta ahora", pues el objetivo del juego es matar las razas impuras.*Survival Island 3*

*Australia Story 3D*, es un juego de móvil de sobrevivencia, en que el jugador debe prender un fuego, recolectar madera, casar canguros, y matar a los "peligrosos" nativos australianos; podemos decir que hay otros juegos de supervivencia en los que incluye una lucha territorial con los nativos; sin embargo, este videojuego está inmerso en un contexto histórico en el cual la colonización del continente australiano, que diezmó a la población nativa, además muestra la necesidad de matarlos para sobrevivir, lo que constituye una justificación a las muertes de los nativos reales. "Esta aplicación es otra frontera colonialista y continúa explotando las muertes de muchos aborígenes sin tener en cuenta el trauma que provoca" (change.org, 2015, 5). Si bien puede haber personas que avalen matar nativos australianos, no se movilizan para defender algo que en la actualidad es políticamente incorrecto; parte importante de la cultura digital es que por medios como el internet y los videojuegos, imponen los paradigmas dominantes y este juego es una muestra de ello. En *change.org* 89,402 personas firmaron la petición "Matar indígenas australianos no es un juego", exigiendo que el juego Survival Island 3 Australia Story 3D se retirara, poco después el videojuego fue retirado.




Captura de gameplay *Survival Island 3-Australia Story 3D. Tomado Aaren Myatt*

Otro videojuego, que toma la imagen indígena como objeto de violencia sexual es *La venganza de Custer*, un videojuego pornográfico publicado en 1982 para la consola Atari 2600 que muestra desnudo al general "Custer", quien debe esquivar algunas flechas hasta llegar donde una mujer india que está amarrada a un cactus para violarla. Si bien para Levi Buchanan (2009), La venganza de Custer hace parte de un pasado vergonzoso, lo cual refleja una falta de sensibilidad por lo racial. El remake de la Venganza de Custer, publicado en el 2008 que alardea de mejores gráficos, muestra que violar indias es atractivo para los jugadores; al igual que recientes ilustraciones sobre el juego (Robertson, 2011), muestran la continuidad de un patrón colonial de organización familiar europeo fundado en la clasificación racial



Captura de *Custer's revenge*

> "... la libertad sexual de los varones y la fidelidad de las mujeres fue, en todo el mundo euro-centrado, la contrapartida del "libre" … acceso sexual de los varones "blancos" a las mujeres negras e indias. En Europa, en cambio, fue la prostitución de las mujeres la contrapartida del patrón de familia burguesa.(Quijano, 2014, p. 322).

Otro de los juegos que Levi Buchanan señala, es *Scure´s Tom Sawyer,* videojuego publicado en 1989 solamente en Japón, que se basa en la novela *The Adventures of Tom Sawyer* (Twain, 2010). La ilustración de Jim un personaje de herencia africana que acompaña al protagonista, evidencia los estereotipos japoneses que perduran sobre africanos, según el autor esto se explica porque la relación de Japón con África fue mediada por occidente, "Después de la guerra, cuando los soldados aliados ocuparon Japón, aún más cultura occidental inundó el país y dejó una impresión duradera." (Buchanan, 2009, 4). Otro videojuego de origen Japonés, del que se puede rastrear la representación de la herencia africana, es RocoLoco (2006), sus villanos "Los Moja son pequeñas criaturas negras con grandes bocas de labios rojos, ojos saltones y caída de rastas" (17).




Captura y portada de *Scure´s Tom Sawyer*

Para el autor es evidente que los Moja tienen relación con los Golliwog, unos personajes de una serie de libros infantiles de origen inglés que se publicaron desde 1894, con la historia de *Las aventuras de dos muñecas holandesas y un "Golliwog",* de Florence Kate Upto*n (1873-1922)*; el personaje ha circulado desde entonces como un muñeco de trapo y desde los 60 es motivo de debate por discriminación racial. El *Golliwog* se convirtió en un símbolo que tiene cierta popularidad en

Australia (Henry-Waring, 2007) y Dinamarca (Danbolt, 2017) sobre el cual gira un velo de inocencia al tratarse de un juguete para niños, por lo que Danbolt lo señala de fetichismo: "... trabaja para romper los lazos entre un objeto y sus historias de producción y circulación, funciona para normalizar las epistemologías de ignorancia con respecto al trabajo racializado en un mundo globalizado" (Danbolt, 2017, p. 17).



Auto-foto del autor con varios Golliwog

Por el contrario, Richard Seymour (2012), rastrea que el contenido racial del *Golliwog* surge posterior a las leyes de segregación racial Jim Crow[19] del sur de los Estados Unidos a mediados del siglo XIX; estas imágenes hacen parte del patrón civilizado/salvaje en el cual el discurso de la ciencia permitió "representar a los negros a través del prisma del racismo biológico. Un ejemplo son las exposiciones coloniales a través de las cuales los estados europeos celebraron su poder global presentaron "zoológicos humanos" y "pueblos negros*". (Seymour, 2012).* Es probable que esta sea la razón por la que *Scure´s Tom Sawye*r no se lanzó al mercado estadounidense, por el pasado colonial de las representaciones racistas.

El uso de estereotipos raciales en los videojuegos refleja el entorno en que se producen los videojuegos (aparece como una característica de la

[19] No está claro la forma en que el término Jim Crow llegó a ser sinónimo de la segregación y exclusión política de los afroestadounidenses. Sin embargo, es un hecho que para fines del siglo antepasado, este vocablo ya se encontraba estrechamente asociado con las leyes y acciones racistas que entonces privaron a los libertos de sus derechos cívicos y políticos fundamentales. (Dickter Grunstein, 2005)

industria cultural) que más allá de ser insensible a la exclusión racial es ciega, pues el discurso de segregación racial pasa desapercibido, naturalizado. En este contexto, señalar que la segregación racial en los juguetes pone de manifiesto que estos no son inocentes, y que sus mensajes son tan potentes que se naturalizan.

A pesar de que los juegos brinden la capacidad de redención étnica, donde el indígena o el afro cambian de lugar con el blanco, lo que hacen es reforzar la relación entre colonizados/colonizadores. Tal como sucede con el videojuego *Civilización V*, uno de los títulos de la saga de juegos de estrategia por turnos, el cual recrea diversos momentos y personajes históricos. El objetivo del juego es conquistar el mundo y lo recrea con actividades colonialistas: Explorar, expandir, explotar, exterminar. La premisa del juego es pasar de un pequeño caserío a un gran imperio y tienes la posibilidad de escoger una gran cantidad de líderes y pueblos. Si bien esto permite que con cualquier pueblo, incluidos los indígenas, les sea posible ganar el juego cambiando la historia del juego. Sin embargo, el juego tiene un determinismo histórico, tanto en la evolución de investigación y tecnológica (la cual temporalmente se divide entre las épocas antigua, clásica, medieval y moderna) como que la necesaria actividad colonial, que lo enmarca en el patrón de desarrollo occidental, tiene un mensaje potentísimo; por un lado, indica que ningún pueblo tiene alternativas de no seguir el desarrollo occidental y que no son posibles desarrollos alternativos ni alternativas al desarrollo (Escobar, 2012b), como lo es el buen vivir del mundo andino.

Por otro lado, libera de responsabilidad política e histórica a los países colonizadores, ya que al fin y al cabo ellos solo cumplían su papel en la historia, como el idealismo Hegeliano lo afirma. En esta medida no importa si escoges un pueblo africano, americano o asiático, el

resultado será el mismo (Poblocki, 2002); "... toda civilización ... tiene la misma oportunidad de convertirse en los Estados Unidos de América" (Ford, 2016, 24).

Los videojuegos son implícitamente políticos y culturales, varios ejemplos arrastran consigo herencias racistas, patriarcales y homofóbicas. El no reconocer, estos vínculos socio-históricos, genera un fetichismo consumista, hace cómodo un etnocentrismo y evita un reconocimiento sensible del lenguaje del videojuego. Podemos anotar que como lo señala el pensamiento crítico latinoamericano es posible rastrear en los videojuegos una continuidad de conceptos, discursos, relaciones de origen colonial, lo cual incluye el afincamiento de la idea de raza, de la necesaria violencia física y sexual, del mito colonizador. Siempre que esta concepción se hace presente y se naturaliza en la sociedad globalizada, se adapta a los nuevos lenguajes y el videojuego es una de ellos.

Por la característica geo-cultural de la industria (surge desde los países que ejercen una hegemonía cultural frente a otros) es común que persista la visión colonialista en los videojuegos, lo que evidencia lo que el pensamiento crítico latinoamericano considera como colonialidad de la subjetividad (Quijano, 2015). En la cual, el dominado adquiere la visión del dominador y en este sentido el dominado se siente culpable contribuyendo a la tarea del dominador, el cual se siente con el deber de someter al otro.

## Geo-cultural del videojuego

> Toda la industria del videojuego está dividida en tres partes, de las cuales una la habitan los estadounidenses,

> otra los europeos y la tercera los que en su lengua se llaman nipones y en la nuestra japoneses. Estados Unidos y Japón son los que tienen mayor músculo para el desarrollo y publicación de videojuegos, tienen a las grandes compañías (Microsoft - Sony - Nintendo) y son una porción enorme del mercado. Europa es un mercado inmenso, pero con un tejido industrial ligeramente más débil, con muchos creadores potentes, pero no tantos grandes editores. Es curioso, pero el resto de países se ignoran. (Navarro, 2012, 1).

Recientemente, ha tomado fuerza el concepto de industria cultural, en la cual, la creación cultural, material y estética de cada país, se puede comparar con la forma de producción industrial. Esto pone de manifiesto que, en la actualidad, los países industrializados tienen la capacidad material de exportar sus productos culturales a otros países. La música, el cine, la televisión, los videojuegos entran como una forma de influencia cultural muy fuerte que comienza a competir con las culturas locales.

En esta condición, Frédéric Martel (2010) en su investigación, encuentra que el mundo globalizado se enfrenta a una guerra *cultural Mundial*, en la cual Estados Unidos tiene una ventaja. La guerra cultural es la otra cara de una guerra militar, dado que "... para influir en los asuntos internacionales y mejorar su imagen, Estados Unidos debe utilizar su cultura y no su fuerza militar, económica e industrial (el hard power)." (Martel, 2010, p. 14). En este juego geo-político las empresas, los mercados y los productos culturales toman un papel colonial y cultural del que los videojuegos no pueden escapar.



Ilustración mapamundi al estilo de *Supermario World* - tomado de *Gamer Supps*

Los videojuegos están relacionando culturas, siempre que "... ya no nos comunicamos con un ordenador, sino -con la cultura codificada en forma digital." (Manovich, 2005, p. 120), por lo tanto, es posible identificar las diferentes consolas e interfaces con culturas productoras de videojuegos, lo cual permite ubicar en el mapa el componente geo-cultural su industria. En esta geo-cultura del videojuego, los mayores productores China, Estados Unidos y Japón[20] se han influenciado cultural y tecnológicamente de forma asimétrica (Asociación Española de Empresas Productoras y & Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, 2017) mientras que

[20] Principales países exportadores de videojuegos a nivel mundial, 2017

expanden su influencia cultural en el resto de países por medio de los videojuegos. En el mercado mundial, las ventas de videojuegos de Asia representa el 47%, seguido por Norteamérica con un 25% y Europa con un 24%.

Internamente, la línea de producción del videojuego es muy similar a las otras industrias del entretenimiento. Se puede dividir en cuatro partes: productores de consolas, desarrolladores, publicadores y finamente los consumidores. Sin embargo, la principal característica es "... la enorme concentración que existe en torno a los fabricantes de consolas y a unos pocos desarrolladores, quienes, a su vez, poseen contratos de exclusividad con los primeros mencionados." (Raposo, 2008, p. 64)

Con la expansión de la cultura americana y oriental en la globalización han logrado sostener la influencia cultural sobre otros países "soft power". Por una parte, Estados Unidos con empresas como: Sony, Activision, Electronic Arts, Blizzard, THQ, entre otros, forman un frente de influencia cultural con sus títulos. Mientras que Japón, por su parte, ha mantenido una constante influencia cultural con las animaciones mangas y con los videojuegos con empresas como Nintendo y SEGA. En este sentido, por medio de los videojuegos, las culturas de Asia y América se han influenciado mutuamente, a la vez que, al expandir sus mercados, han influenciado al resto del mundo.

Ahora bien, los videojuegos son dispositivos pensados para contextos y mercados específicos. Lo anterior no quiere decir que no exista una circulación de videojuegos entre un continente y otro; de hecho, cuando una productora intenta ingresar un videojuego a un mercado con una cultura distinta, recurre a la localización del juego (como un proceso más de la línea de producción). Proceso que consiste a adaptar el juego

a esa cultura, lo que incluye traducciones, y para producir[21] las referencias culturales que correspondan a la localidad donde se piensa publicar, con el fin potenciar la venta de un videojuego en un nuevo contexto cultural.

La localización ayuda a que el videojuego y sus referencias se comprendan mejor y las diferencias de estilos reflejan diferencias culturales entre los dos continentes. El periodista José Ortega, indaga estas diferencias y señala que el tipo de personajes, su sexualización y el tipo de violencia; encuentra que los personajes japoneses tienen rasgos exagerados, mientras los americanos son más realistas, los japoneses son más sexuados y sus protagonistas generalmente son mujeres, "Sin embargo, gracias a esto vemos cómo en Japón se crean un mayor título de videojuegos protagonizados por mujeres de lo que vemos en Occidente, donde salvo contadas excepciones tenemos que tomar el control del típico macho ..." (Ortega, 2017, 4).

Por su parte, el estilo de la violencia también es muy diferente "A los nipones no les gustan demasiado las armas de fuego … Sin embargo, en territorio oriental no se cortan demasiado a la hora de ofrecer una violencia de impacto con litros y litros de sangre por la pantalla" (Ortega, 2017, 7); en esta misma línea indica también que, "El desarrollo americano suele ofrecer una violencia, como ya decimos, centrada en el reparto de plomo, pero bastante menos efusiva a la hora de pintar de rojo la pantalla ..."(Ortega, 2017, 7). Finalmente, para el autor cada país se especializa en los géneros que mejor sabe hacer:

> *Japón es todo un especialista en crear los mejores títulos de lucha e incluso pese a la pérdida de peso es capaz de*

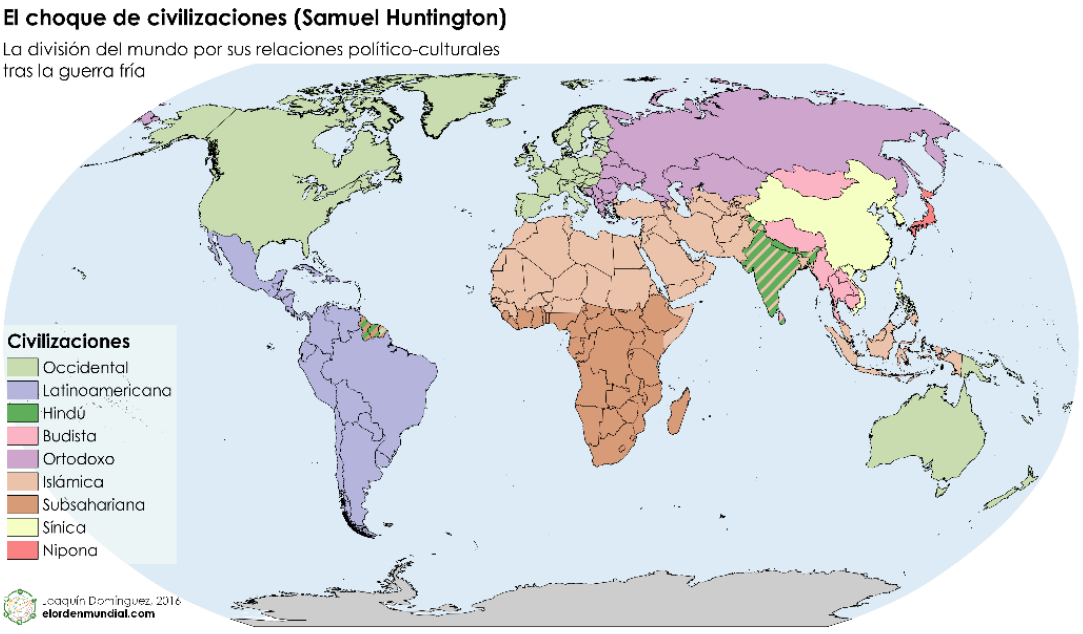
[21] Lo cual va mucha más allá de una traducción textual, si no que necesita "«paratraducir» todos y cada uno de los tipos de producción paratextual que lo acompañan, lo rodean, lo envuelven, lo prolongan, lo introducen y lo presentan tanto en pantalla como fuera de ella" (González, 2016, p. 752)

> *traernos RPG de gran nivel. Por su parte, en Occidente priman en muchas ocasiones los juegos de acción que no ofrecen demasiadas contemplaciones en su desarrollo, como los shooters en primera persona. (Ortega, 2017, 6)*

El caso europeo, Víctor Navarro, lo describe como *las tres puntas del tridente del desarrollo de videojuegos*. Nos habla, por una parte, del mercado británico (Estudios: Rare, Peter Molyneux, Media Molecule, Criterion, Team17, Pygnosis y los publicadores Eidos); Los franceses, con los principales distribuidores multinacionales Gameloft y Ubisoft, igualmente, de los estudios Quantic Dream y Arkane studios. Por último, la alianza Nordic game program, entre Dinamarca, Noruega, Finlandia, Suecia e Islandia, para producir videojuegos de la cultura nórdica, destacándose en ese mismo grupo Polonia, con uno por la tienda de juegos GOG (Good Old Games) y Alemania por crear su propio motor de juego llamado CryENGINE.

Por su parte, Frédéric Martel (2010) considera al videojuego europeo como un falso éxito, pues en general Europa, en términos de contenidos culturales, importa más de los que exporta. Un caso particular es el de Ubisoft, estudio francés, cuyos directivos "... no están en París, sino en Norteamérica ..." (Martel, 2010, p. 389). Su afirmación se refuerza cuando una de sus fuentes confiesa, que si bien el estudio es de propiedad francesa, "... no tiene ninguna consecuencia en los productos que elaboramos. Si acaso, los juegos tienen una sensibilidad asiática, pues muchos de estos juegos se producen en Asia, pero en ningún caso tienen una sensibilidad europea" (Martel, 2010, p. 390). Finalmente, concluye que Europa no es que pierda influencia cultural, sino que ahora tiene mayor competencia y que su ideal demarcado de la cultura queda estrecho frente a los nuevos escenarios globales.

Ahora bien, Samuel Huntington (1997) propone una división político Cultural posterior a la Guerra Fría, ya que "... la cultura y las identidades culturales, que en su nivel más amplio son identidades civilizacionales, están configurando las pautas de cohesión, desintegración y conflicto en el mundo de la posguerra fría." (Huntington, 1997, p. 15). La tesis de una guerra cultural mundial, comparte la idea central de los choques de civilización, en términos culturales (civilizatorios), que Estados Unidos y Europa tienen la misma tradición occidental, lo cual podría explicar la fuerte relación de Estados Unidos en la producción de videojuegos europeos. Así las cosas, se podría afirmar que la civilización occidental lidera la confrontación de producción cultural; en este contexto pueden explicarse las medidas




Mapa del choque de civilizaciones de Samuel Huntington - Elaborado por Joaquín Domínguez (2016)

proteccionistas de China frente al ingreso de libros y películas, a las que se suman las actuales restricciones a los videojuegos. Álex Barredo indica que "En 2018 se han aprobado menos de 5.000 videojuegos, la mayoría para móviles, frente a los casi 18.000 de 2017 videojuegos." (Barredo, 2018, 9) E igualmente la modificación del sistema de clasificación por edades, para disminuir la cantidad de horas que juegan los niños.

Dentro de este orden cultural mundial, Latinoamérica es periférica, ha participado de la industria de producción de consolas desde maquilas ubicadas en México y Brasil (Lugo et al., 2002), lo que no produce ninguna influencia cultural; Tal cual lo menciona Martel "... hay países totalmente tachados del mapa de los intercambios de contenidos que se contentan con importar las imágenes y los sonidos de otros. No producen apenas y no exportan nada." (Martel, 2010, p. 438). Esta condición es la que manifiesta Spivak, cuando señala "El subalterno no puede hablar." (Spivak, 2003, p. 362), no es que el subalterno no pueda hablar físicamente -aclara Santiago Giraldo en la nota introductoria- "... el subalterno no es un sujeto que ocupa una posición discursiva desde la que puede hablar o responder. Como indica Spivak, es el espacio en blanco entre las palabras, aunque el que se le silencie no significa que no exista."(Giraldo, 2003, p. 298); la crítica de Spivak es señalar la necesidad de espacios en donde el subalterno pueda ser escuchado, ya que en las condiciones de subalternidad, al que la Narrativa Capitalista históricamente lo ha sometido carece de la infraestructura para ser escuchado.

A pesar de esto, "Esta dominación no impide que haya una creatividad local muy rica ..." (Martel, 2010, p. 438), lo que se refleja en el segmento de desarrollo de juegos, que en el 2017 representa un 4% del mercado de videojuegos en el mundo. Sin embargo, Latinoamérica

aún no tiene un sello característico en sus primeras producciones. Los videojuegos latinoamericanos, como es de esperar en cualquier proceso de aprendizaje, imitan los modelos ya establecidos por el mercado, ya que la mayoría de las productoras en Latinoamérica tienen sus ojos en los principales mercados de Europa y Estados Unidos. Así, aunque son hechos en Latinoamérica, son poco diferenciables. También existe un temor al fracaso al hacer referencias muy locales, que no puedan reconocer los jugadores extranjeros. En este sentido, sigue imperando la mirada del colono.

El caso de los videojuegos mexicanos es paradigmático para Latinoamérica, puesto que es el principal mercado por encima de Brasil, Argentina y Colombia. Varios de los juegos que son característicos recurren a estereotipos y al folklore, fácilmente reconocible para el extranjero y acorde a una imagen que la industria cultural ha vendido de México.

> El problema con este tipo de representaciones es que limita las posibilidades creativas de todos los mexicanos. Implícitamente, se nos está diciendo que por el simple hecho de nuestra nacionalidad –que en el mundo actual es más una condena que una identidad- no podemos crear absolutamente nada que no tenga un grito de mariachi o un nopal.(Sánchez, 2015, 12).

De esta manera, los juegos mexicanos reforzarían una imagen exterior y superficial de los mexicanos, “Si los mexicanos fuéramos como nos representan en los videojuegos, la gran mayoría seríamos luchadores, rancheros o indígenas prehispánicos.”(Hidalgo, 2014, 1) esto muestra como la pluri-identidad latinoamericana es reducida a la identidad mexicana que ha vendido occidente. De todas formas, las culturas

nacionales son construcciones paralelas al surgimiento de los estados nación en Latinoamérica, por ello suelen acudir al folklore para simplificar las diferentes culturas locales.

Parte del problema es que los videojuegos no son enunciados para los latinos, es decir, el mercado latinoamericano no es atractivo para la producción latina y los consumidores latinos continúan demandando estereotipos

> Los números de ventas son fríos, los juegos de video mexicanos con mayor éxito –nacional e internacional- son aquellos en los que se marca un énfasis en el folclore. Para la prensa y para el consumidor, un videojuego no es, no puede ser mexicano, si no tiene alguna alusión al Día de Muertos o a la lucha libre (Sánchez, 2015, 13).

A pesar de esto, el estilo latinoamericano se va construyendo a medida la industria y el mercado latino se va consolidando. En este sentido, para Nicolás Rueda, "No se trata de hacer juegos que retraten una realidad determinada, todo lo contrario. Consiste en usar la cotidianidad latinoamericana para impregnar un juego con su propio estilo." (Rueda, 2014, 14). La necesidad de dar una rentabilidad económica en los grandes títulos y la carrera por mejores gráficos han provocado clones o historias repetitivas. En los jugadores hay una sed de nuevas historias, razón por la cual, las narrativas latinas en los videojuegos también tienen un interés desde el mercado de los videojuegos, ya que al incluir narrativas como la indígena atrae a un sector de los jugadores en busca de experiencias diferentes o exóticas, a la vez que abre nuevos mercados en Latinoamérica, porque las historias locales atraen a nuevos jugadores latinos. Este aspecto está en la mira de publishers

como Square Enix (productora Japonesa), que en el 2014 dio la financiación para que Okam (estudio argentino) desarrollará (*Ultimo-carnaval*, 2014) videojuego para móvil, que retoma personajes míticos de las comunidades indígenas, en un combate de cartas, aunque solamente está disponible para Brasil ejemplifica la búsqueda de narrativas que motiven a los jugadores en Latinoamérica.

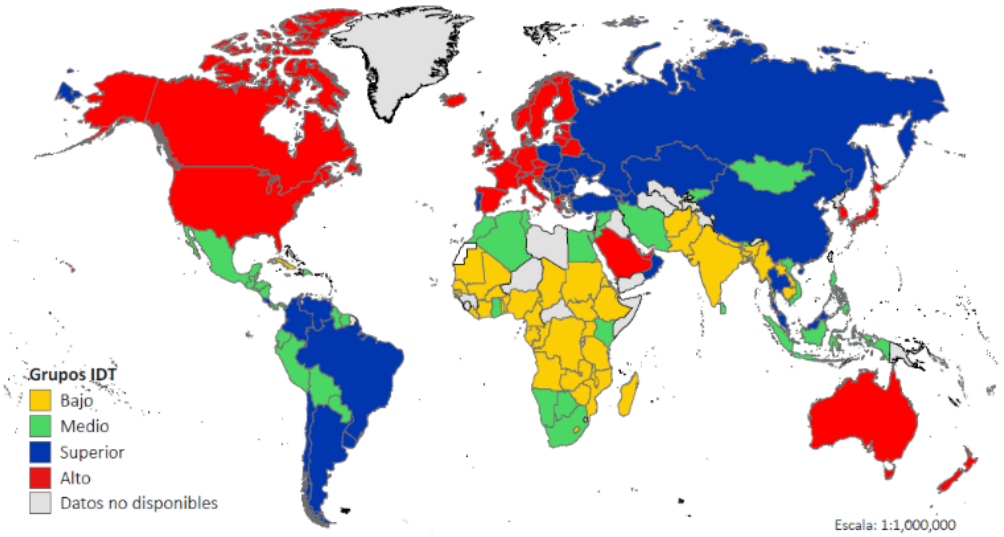
Ahora bien, esta pequeña cuota de participación de Latinoamérica, se pueden enmarcar en un macro proceso de democratización de la tecnología, en la cual la masificación de celulares y el libre acceso a licencias de motores de videojuegos y la campaña de estrechar la brecha digital, han creado las condiciones para que desde las comunidades y organizaciones, que las acompañan, se indaguen por los videojuegos. Reconocer las culturas locales, y sanarlas de la folclorización y estereotipos para diseñar videojuegos, no solo podría brindar nuevas experiencias para los jugadores, sino que alentaría procesos de reconocimiento de las culturas subalternizadas y convirtiendo a los videojuegos en lugares para la interculturalidad.

## La brecha digital y el neocolonialismo

Dentro de la Guerra cultural mundial, que según Martel se libra actualmente, es que cobra sentido las campañas que desde organismos multilaterales como el Banco Mundial, Fondo Monetario Internacional (FMI) y la Organización Mundial del Comercio (OMC), para impulsar las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC), como un "un factor clave en la aceleración de la globalización económica" (Burch, 2005) que ha derivado inicialmente en una sociedad de la información (Castell, 2003) y que a su vez ha tenido impacto en la cultura y las formas de construcción de conocimiento por lo que algunos plantean la sociedad del conocimiento. De fondo, se plantea que es un cambio de

modelo de producción en el cual ya no se produce mercancías sino información. Por ende, el conocimiento y su gestión se convirtieron en los activos más valiosos. A pesar de esto, "... la sociedad de la información ha asumido la función de "embajadora de buena voluntad" de la globalización, cuyos "beneficios" podrían estar al alcance de todos/as, si solamente si pudiera estrechar la ´brechadigital'." (Burch, 2005, 8). Con esta buena imagen, en los países en desarrollo se implementan campañas nacionales de acceso a dispositivos (computadores y tables) e internet, con el de que los jóvenes tengan un primer contacto con las TIC, además se enfocan en que el sistema educativo implemente, tanto en los contenidos como en las formas, las competencias TIC, esto con el fin de disminuir la brecha digital.

Figura 2.2: Cuartiles por valor del IDT, 2015




Clasificación del IDT de cada país - tomado de Unión Internacional de Telecomunicaciones (2015)

La disminución de la brecha digital está en el programa de los países hegemónicos, dado que entre más angosta sea la brecha digital, mayor

capacidad de influencia cultural podrían alcanzar. Son varios los indicadores del Índice de Desarrollo de las TIC (IDT): Acceso a internet y computadores, la utilización e igualmente el índice de alfabetización y el nivel de enseñanza en las escuelas de las TIC. La cartografía sobre IDT que nos ofrecen ratifica que la relación que existe entre el nivel de desarrollo (países desarrollados, en desarrollo, bajo desarrollo) y el IDT se encuentra en que los tres grandes grupos de desarrollo de videojuegos tienen un alto incide de desarrollo de las TIC, aunque no necesariamente esto se refleje en sus regiones. En general, la brecha digital se enmarca dentro de las diferencias socio-económicas de cada país.

Ahora bien, es difícil pasar por alto el parecido, de la cartografía de IDT y la civilizatoria de Huntington. Pone de manifiesto las TIC como artefacto cultural de los países desarrollados y que promueven en los mercados que dominan, "En este sentido, las TIC no se han creado con un fin emancipador, por el contrario, promueven la reproducción cultural e ideológica de las estructuras sociales dominantes." (Guzmán Games, 2017, p. 16)

La brecha digital es un factor importante a la hora de hablar del impacto de los videojuegos en la cultura popular. El impacto de los videojuegos en la cultura popular de países africanos es periférico al impacto que puede tener en la cultura europea y asiática. El impacto de la cultura norteamericana en Latinoamérica es aún mayor, siempre que en general los países latinoamericanos siguen los lineamientos internacionales y su ubicación en el IDT internacional es relativamente alto.

Los países de Latinoamérica son caracterizados por estar en vía de desarrollo y el crecimiento de las ventas de videojuegos al 4% coincide con el crecimiento general de los países en vía de desarrollo, en el IDT

27%, en el acceso del 19% y en la utilización en el 100%. (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2015, p. 14)

Autores como Ramírez P. y Gutiérrez S. (2008) hablan de una doble brecha, la digital en lo urbano y en lo rural, ya que el acceso a tecnologías como la telefonía móvil e internet, en el área rural, es periférico en comparación con el área urbanizada. Pese a la baja penetración de las TIC en las zonas rurales, para las comunidades campesinas e indígenas las TIC se presentan como un factor de riesgo, puesto que:

> … las TIC operan como instrumentos con potencial de dominación cultural porque son ajenas a la cosmovisión de los pueblos indígenas … las TIC tienen una ideología implícita en el sentido de que son objetos culturales de la industria tecnológica, la cual opera desde una perspectiva mercantilista que prescribe el comportamiento colectivo e individual de los usuarios que utilizan sus productos y servicios, en este caso, los pueblos indígenas. (Guzmán Games, 2017, p. 9)

El hecho de que el rango de acción y de dominio cultural de las TIC esté limitado en el área rural da espacio a dinámicas culturales (no en términos de producción cultural, ya que los modelos comunitarios de producción de la cultura material se alejan de la producción industrial) para el mantenimiento de las culturas propias, que pueden repensar la utilización de las TIC en los espacios comunitarios. En este sentido, Guzmán siguiendo la pedagogía del oprimido de Freire (2002) ve la posibilidad de la utilización de las TIC como instrumentos de liberación, por lo que es necesario reconocer "... la existencia de prácticas liberadoras a través de la solidaridad digital entre los marginados de la

sociedad, del conocimiento y la participación de otros agentes sociales en el empoderamiento de las poblaciones indígenas mediante el uso pertinente de las TIC.” (Guzmán Games, 2017, p. 20). La producción de los videojuegos indígenas se enmarca en estas prácticas de solidaridad digital, que buscan utilizar las herramientas TIC en el proceso social de resistencia cultural y política. En la cual la apropiación de la tecnología genera diálogos críticos y formas de producción de artefactos a partir de dinámicas comunitarias situadas, así como nuevos campos de acción para las comunidades.

**El surgimiento de los videojuegos independientes.**

La historia actual de los videojuegos y su industria, nos muestra un proceso de democratización de los medios de producción y distribución de los videojuegos; la concentración de empresas de consolas de videojuegos generó, a su vez (por medio de las licencias), una concentración en los desarrollos de los videojuegos y en la distribución.

Tanto grandes y pequeñas empresas que producen videojuegos entran en el dilema de comprar una licencia de un motor de videojuegos o desarrollar su propio motor de videojuegos, lo que representa altos costos en licencia o en desarrollo.

Inicialmente, los videojuegos se escribían manualmente y se dibujaban los píxeles, cada juego tenía su código cerrado, sin embargo, se comenzó a reutilizar código para realizar otros juegos de la compañía. Es así que, desde los años 80°, surgió: Adventure Game Interpreter (AGI) en 1984 y Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM) en 1987, como los primeros motores pensados para aventuras gráficas. Posteriormente, Freescape e Id Software, Innovaron al generar la perspectiva 3d (sin ser 3d) en primera persona.

A principios de los 90°, Wolfenstein 3D y Engine crearon Doom (1993) que permitió el desarrollo de otros juegos, ya que,

> Es el primer momento en la historia de la industria en el que se crea un nuevo tipo de software que separa conscientemente la creación y ejecución del núcleo del título (trabajo del motor) con el resto de elementos artísticos y contenido que se añade en el engine. (Ortizá, 2016, 10)

Con el motor de Doom, se pudieron generar varios juegos por fuera de su compañía, abriendo el modelo de negocio de venta de licencia. El Doom Eugine, se convirtió en una herramienta para producir otros juegos, desde ahí surgieron varias licencias de motores de videojuegos como: Unreal (1998), ryEngine(2006), Infinity Engine (1998), Renderware (1993) y Gamebyro (2003). Finalmente, las pequeñas empresas, terminaban comprando las licencias de los motores de juegos a las grandes empresas que los desarrollaban. Adicionalmente, para desarrollar un videojuego para una consola también se debía pagar un Kit de desarrollo, estos costos sumados los costos de distribución, hacía que crear un videojuego independiente fuese una aventura de alto riesgo financiero.

Los publicadores de juegos y las grandes empresas leyeron, el mercado y fueron requiriendo ciertas características en los videojuegos, que le exigían a los desarrolladores, con el fin de aumentar las ventas, "... producers y responsables de marketing interferían en el proceso creativo con la buena intención de que él (previsiblemente frustrado) diseñador no se saliese de lo que el publisher estaba esperando." (Pintos Magdalena, 2018, 6), lo que dio como resultado, la publicación

de videojuegos clones de otros éxitos. Pisar sobre terreno firme, fue la forma en que las grandes empresas disminuían el riesgo financiero.

En este contexto, en el 2001 surge como una denuncia el manifiesto llamado *Scratchware. Scratch; chump change; nickles and dimes. Ware; warez; software*. (Costikyan, 2001) el cual propone básicamente sacar a los publicadores del medio entre los desarrolladores y los jugadores "Juegos breves, asequibles, innovadores, de calidad profesional, desarrollados por equipos pequeños autogestionados, sin intermediación de gente de negocio y distribuidos a través de canales alternativos: un win-win para los desarrolladores y para los jugadores ..." (Pintos Magdalena, 2018, 7). En esta tónica, en el 2005 se lanza *Manifiesto Games*, un portal de juegos que permitió construir una industria de videojuegos independiente, la cual abre a la venta sus primeros juegos en el 2006; sin embargo, el portal no resistió la crisis económica del 2008 y cierra en el 2009. Pese a la baja, el *Manifiesto Games*, la idea de la industria de videojuegos independientes siguió en construcción con la aparición de los motores de videojuegos Game Maker Unity y plataformas de distribución de videojuegos como Steam.

Unity nace en el 2004 con el fin de ser un motor de videojuegos multiplataforma que pueda usar pequeñas y grandes empresas. Sale inicialmente para MAC con dos licencias, Indie (300 dólares) y Profesional (1500 dólares), lo que fue un precio asequible para pequeñas empresas de videojuegos. Sin embargo, fue la compatibilidad con los dispositivos móviles que le dio gran éxito "En 2008 llegaría el gran salto al aprovechar el lanzamiento del iPhone, la fiebre que desató y la compatibilidad con la plataforma. Un poco más tarde llegaría la versión para Android." (Candil, 2014, 7).

En el 2009 Unity cambia su modelo de negocio, la versión Indie desaparece y Unity pasa a ser gratuita, solo pide un 5% de ganancias en caso de que el videojuego se comercialice y la compañía gane más, si el juego factura más de 100 mil dólares al año. Esto posiciono a Unity como herramienta para pequeñas empresas Indie, estudiantes, educadoras y entusiastas de los videojuegos, lo que genera una ola de desarrollos. En el 2010, Unity abre su tienda Unity Asset Store, ofreciendo insumos de arte, animación y programación para la creación de videojuegos.

Lo anterior cambio las reglas de juego en el campo de las licencias de los motores de videojuegos. Varios motores de videojuegos cambiaron su modelo de negocio, haciendo accesible una de las herramientas para el desarrollo de videojuegos. Epic Games que desde 1998 desarrolló el motor Unreal, ofrece su Unreal eugine 3 para uso no comercial (Alkar, 2009), igualmente Source 2 es otro de los motores que desde el 2015 es gratuito (DroidenZ, 2015). Por otra parte, desde 2017 Game Maker estudio, que ha manejado precios accesibles para sus herramientas de desarrollo, libera la versión estándar de su motor. Por su parte, en el 2014 es liberado por Okam Estudio el motor de juego Godot, motor que desarrollo el estudio desde el 2001 como base para sus videojuegos, desde entonces se posicione como la opción de código abierto para los motores de videojuegos.

El otro factor que contribuyó para la democratización de videojuegos fueron las tiendas virtuales de videojuegos Steam, App Store, Android Marker, ya que permitieron la distribución, por descargas de videojuegos y no por medios físicos. Steam comenzó en el 2003 con un programa que facilitaba la actualización y la instalación de parches para los videojuegos de la empresa Valve. Posteriormente, Steam funcionó para vender videojuegos y en el 2004 comenzó a vender juegos de

otras compañías; para el 2007 "... grandes compañías como iD, Capcom o Eidos ya vendían sus juegos en Steam. La plataforma tenía 13 millones de usuarios, y cerca de 150 juegos." (Pascual, 2018, p 20).

Paralelamente, se fue desarrollando la tecnología móvil, con memorias más grandes y la utilización del lenguaje Java lo cual permitió paulatinamente el desarrollo de juegos para celulares. Desde la instalación de Snake en los teléfonos Nokia 6110 en 1997, la idea de poder jugar en los teléfonos fue creciendo; compañías como Digital Bridges, Jamdat, Brew, buscaron formas de distribuir videojuegos en los celulares. Con el lanzamiento del Iphone 2g en el 2007 los videojuegos encontraron una plataforma robusta. En el 2008 Surgen las tiendas de aplicaciones para Smartphones App Store y Android Market (la actual Google Play). Posteriormente, compañías como Sony, Sega, Activision y Nintendo comienzan a desarrollar videojuegos para Smartphone.

Ahora bien, cada parte de la línea de producción de la industria de videojuegos se hace accesible: el PC y los teléfonos móviles pueden soportan videojuegos lo que los convierte en alternativas económicas a las consolas; en el desarrollo de videojuegos los motores de juegos como Unity, Unreal y Game Marker ofrecen licencias casi gratuitas, mientras que Godot con la filosofía de fuente abierta se establece como propiedad de la comunidad; Steam, Google Play (antigua Android Marker) y App Store permitieron la distribución de videojuegos hacia PC y teléfonos móviles. Para muchas pequeñas empresas, entusiastas y escuelas fue asequible en desarrollo y distribución de videojuegos, lo que hizo posible el desarrollo de juegos Independientes. Desde el 2013, la Nintendo Eshop propicia la publicación de juegos Indie (FayerWayer, 2013) y desde el lanzamiento de la Nintendo Switch, se publican entre 20 y 30 juegos Indie semanales para la plataforma.

En el contexto de reducción de la brecha digital, en el área urbana y de la democratización de las herramientas de desarrollo y distribución de videojuegos, es que se hacen posibles prácticas de solidaridad digital hacia lo rural, para el desarrollo de los videojuegos indígenas. En Unity se desarrollaron buena parte de esta selección de videojuegos: *Never Alone, Mulaka, En busca del Agua, Huni Kuin, Cuetaya*. A pesar de la poca penetración de las TIC en el área rural, cada vez es más comunes portátiles y Smarphones de baja y mediana gama, lo que genera otro horizonte creativo (Roncoroni, 2012) a lo que agregaría Jenkins: "Pese a nuestra falta de familiaridad con esta nueva tecnología, las fantasías que configuran los videojuegos actuales no difieren profundamente de las que configuraban los juegos de patio de la generación anterior" (Jenkins, 2009, p. 236).

En estas condiciones es posible que el subalterno se apropie del artefacto y una infraestructura (el desarrollo de videojuegos) que permita que su voz, que su grito de protesta sea escuchada. En estas condiciones, socialmente tecnológicas, es posible que la imagen estereotipadamente bárbara del indígena en los videojuegos se supere por una imagen propia, la que propicie mínimamente el reconocimiento entre culturas y posibilite el entendimiento entre estas. En el cual, las culturas originarias son alternativas culturales y epistémicas de construcción de mundo diferentes al desarrollismo occidental.

Por su parte, en los contextos locales el videojuego indígena puede tener distintas consecuencias, por lo cual se debe pensar el videojuego también como una intervención política y cultural. Por una parte, se fortalecería la presencia indígena en las culturas nacionales, en la que se reconozca al indígena moderno que habita las ciudades y consume elementos de la cultura popular dándole su propio significado, como comunidades activas que conservan su tradición a la vez que se

adaptan y adoptan las tecnologías; no son reliquias que se deben mantener puras, lejos de la contaminación de occidente, como lo plantea el folklor.

A modo de conclusión, el videojuego indígena supone, la unión de dos campos que usualmente no se estudian en conjunto, como son las ciencias sociales y la tecnología. En la literatura sobre videojuegos se utiliza el término *dispositivo* o *herramienta ideológica*, sin embargo, se prefiere retomar el concepto de artefacto, ya que este se ocupa de la relación entre estos dos campos. En el concepto de artefacto se considera que: Las tecnologías son inherentes al ser humano y que, por lo tanto, su significado está socialmente constituido, además que el "... diseño de los artefactos constituye el resultado de procesos de disputas y negociaciones entre diversos grupos sociales"(Hernán et al., 2008,p. 14).

La expresión videojuego indígena no pretende ponderarse como un género más dentro de la taxonomía del videojuego. Más bien, se pretende mostrar el videojuego indígena como fenómeno geo-cultural, en el cual se transforma la imagen del sujeto indígena a partir de la aparición de su lugar de enunciación propio y/u originario en la industria del videojuego como alternativa de mundo. Lo cual permite co-construir socialmente las funciones que cumple el artefacto que llamamos videojuego indígena.

En este sentido, se asegura que las características que definen el videojuego indígena, más que rasgos del diseño, son características derivadas del proceso social de construcción de significados que permiten representar la visión de una cultura otra desde el lenguaje del videojuego.

El fenómeno del videojuego indígena es posible por cuatro condiciones geopolíticas y culturales que lo propician.

- La puesta en marcha, por parte de los países desarrollados, de un nuevo modelo de producción basado en el uso de las TIC, en la cual, la información es un activo en los procesos de producción y una nueva forma de mercancía. Al respecto, las políticas de organismos multilaterales se materializan en contextos locales con políticas que buscan reducir la brecha digital.
- En respuesta, desde los contextos periféricos, las comunidades indígenas buscan, apropiándose de nuevos medios y generando contenidos otros, que les permitan establecer relaciones culturales que no impliquen una pérdida de la cultura propia.
- Por su parte, la trayectoria del videojuego desde los años 80 ha generado una comunidad de jugadores (fans) que interactúa alrededor y dentro de estos; son entornos culturales desde los cuales se pueden vivir experiencias (Dussel, 2016), ya que "... el juego funciona simultáneamente como cultura y objeto cultural." (Steinkuehler, 2006, p.100)
- Finalmente, la democratización de los motores de videojuegos al interior de la industria del videojuego, qué hace unos años han descentralizado su producción, ha permitido el surgimiento de pequeñas productoras y del nicho de videojuegos independientes.

Con estos precedentes, se puede entender el videojuego indígena como una posible táctica geo-cultural en el contexto de los pueblos indígenas y de la comunidad de jugadores. Se sostiene que es necesario analizar el videojuego desde dos perspectivas, por una parte, desde el estudio

de videojuegos, contienen consciente o inconscientemente los procesos de construcción de significados del lenguaje videolúdico y la capacidad de generar relaciones culturales. Por otra parte, desde los estudios decoloniales los cuales explican las herencias coloniales en las representaciones de los pueblos indígenas en los videojuegos, pero también el lugar de enunciación desde el cual se enuncian. En otras palabras, lo que dice el videojuego tiene que ver con el lugar donde se produce para revelar y enfrentar los significados, el lenguaje video-lúdico y relaciones culturales funcionales o críticas a la dominación y/u homogeneización cultural.

En conclusión, este primer capítulo se ha preguntado por la base teórica que permita explicar, de manera más adecuada, los videojuegos indígenas. Así, se han explorado las diferentes formas en las que se los ha denominado (videojuegos culturales, políticos, *World Game*) y sus implicaciones teóricas, lo que ha evidenciado que ninguno aborda la situación colonial del indígena, de ahí que se acuda a los estudios decoloniales. Como resultado de la exploración teórica de los videojuegos, encontramos que los estudios decoloniales, utilizando los conceptos de colonialidad del ser, patrón patriarcal y la cultura como diferencia radical, permiten comprender las herencias coloniales presentes en ellos. De igual manera, la reflexión sobre la colonialidad del poder y del conocimiento en los videojuegos ha llevado a explorar la geopolítica de estos, comprendiéndolos como dispositivos de influencia cultural.

Por su parte, el concepto de lugar de enunciación permitió identificar los lugares céntricos de la producción tecnológica de los videojuegos, así como de los discursos sobre estos. La expansión de las TIC, así como el discurso desarrollista, ha permitido mayor penetración de la cultura occidental, mientras las otredades fueron apropiando los videojuegos

para expresar sus historias y su cultura. Por consiguiente, el concepto de lugar de enunciación es relevante para analizar los videojuegos indígenas, ¿desde y, hacia dónde, sé enuncian los videojuegos indígenas? Es una pregunta que guiará la construcción de los factores para describir y analizar el diálogo intercultural que proponen los videojuegos indígenas. Por su parte, los estudios decoloniales también permiten la reflexión metodológica, al comprender el proceso de diseño y desarrollo como un diálogo entre dos tradiciones culturales. De igual forma, la decolonialidad como metodología lleva a deconstruir prácticas en la relación cultural, en el proceso de diseño y en el mismo videojuego diseñado con la comunidad Misak.

# Capítulo 2

## Videojuegos para la interculturalidad

Una de las primeras inquietudes al pensar sobre el videojuego indígena fue ¿Qué hace que un videojuego sea indígena? Podría ser que solo que aparezcan indígenas, que cuenten historias indígenas, que su estética retome la cultura material de las comunidades indígenas, que pertenezca a un género en específico, que sus mecánicas retomen la dinámica de la comunidad o que una comunidad indígena lo realice, etc.

Este Segundo capítulo pretende caracterizar los videojuegos indígenas, siguiendo a Alexánder Sánchez Upegui, quien en su "Manual de redacción académica e investigativa" indica que la caracterización es:

> … un tipo de descripción cualitativa que puede recurrir a datos o a lo cuantitativo con el fin de profundizar el conocimiento sobre algo. Para cualificar ese algo previamente se deben identificar y organizar los datos y a partir de ellos, describir (caracterizar) de una forma estructurada y posteriormente, establecer su significado. (Sánchez Upegui, 2011, p. 189)

Lo anterior, indica que debemos tener una muestra de juegos, los cuales podemos clasificar y organizarlos estableciendo un significado sobre dicho orden. Teniendo en cuenta lo anterior, se realizó una búsqueda general en internet[22] de videojuegos que tuvieran relación con el tema, se hizo una exploración teórica sobre las posibles

[22] En el 2023 se realizó una búsqueda en el mercado de videojuegos por internet combinando las palabras "indigena" y "videojuego", alternando varios factores como buscador (se usó google y duckduckgo), búsqueda directa en las tiendas de videojuegos, ubicación geográfica (se usó un vpn para realizar búsqueda en diferentes países de Latinoamérica), idioma (se buscaron en español, portugues, ingles) finalmente se anexaron nombres de comunidades.

clasificaciones que pueden usarse, como videojuegos políticos, *World games* o videojuegos culturales. Posteriormente, se acudió a los estudios decoloniales para obtener nuevos criterios. Entonces, ¿Qué características diferencian los videojuegos indígenas de los videojuegos comunes que incluyen la temática indígena?

En el anterior capítulo se respondió de forma parcial dicha pregunta, dado que se expuso cómo la imagen del indígena en varios videojuegos responde a un esquema colonial que se funda en la invención de la raza en el que el indígena y el afro son inferiores, mientras que el "civilizado" es superior, esto en relación con los lugares desde donde son enunciados. En contrapartida, encontramos otros videojuegos con temáticas indígenas en los que no encontramos patrones coloniales en su lenguaje y el lugar de enunciación como un posible criterio de demarcación.

Es decir, que los videojuegos indígenas se realizan desde el lugar de enunciación fronterizo que establece un puente entre una cultura hegemónica y la indígena. Sin embargo, es necesario aclarar dicho criterio, además de reconocer dentro de esta inicial clasificación aspectos relevantes que nos permitan establecer sus características. En nuestro caso, las características del videojuego indígena nos permiten ampliar nuestro conocimiento de este fenómeno emergente, nos ayudan a definir una ruta en el proceso de diseño y posibilitan el establecer los alcances y limitaciones del diseño propuesto.

Para esta caracterización se realizó una búsqueda de videojuegos en los que la temática indígena tuviese protagonismo y que se apartara de los esquemas coloniales de ver la cultura indígena. En el mercado de videojuegos se encontró con un total de 79 títulos, de estos se excluyeron algunos que no han sido lanzados hasta ese momento y los

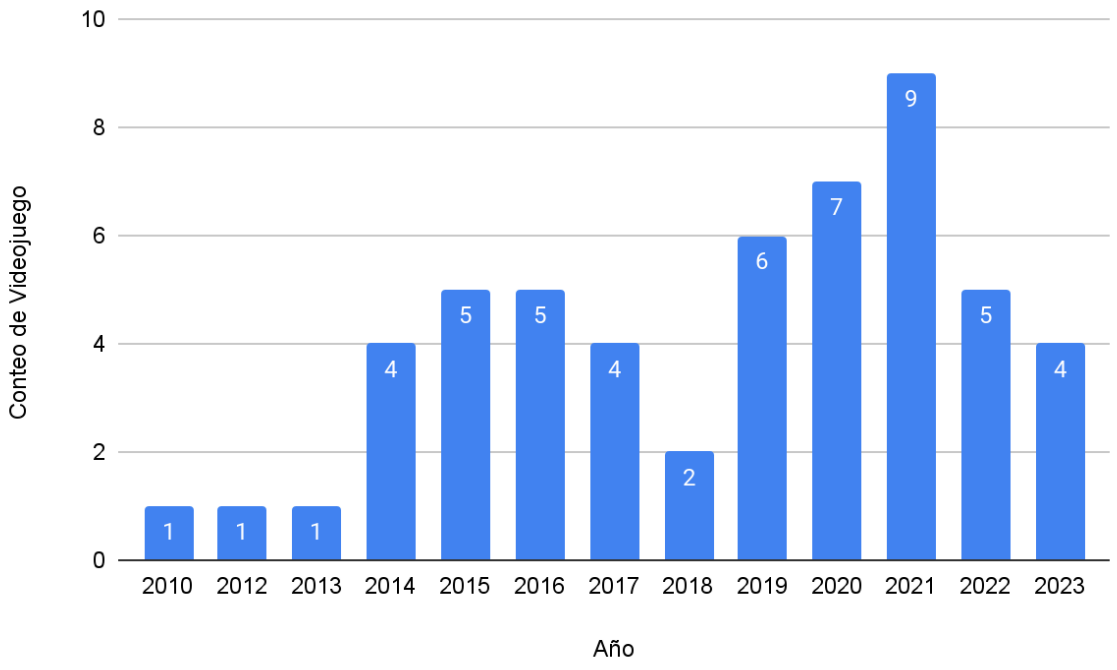
que no se encuentran en el continente americano, es decir, se excluyeron los juegos de culturas nativas europeas y africanas, en los que lo nativo tiene otra significación (Son heridas coloniales distintas). En otras palabras, para esta caracterización sé, utilizó un muestreo por criterios, donde se seleccionó videojuegos que representarán temáticas indígenas y se apartarán de visiones coloniales, limitando a títulos lanzados hasta el 2023 que representan culturas del continente americano. Con esta muestra de 54 videojuegos se construyo una base de datos (ver Anexos) que se fue complementando con información disponible, que se obtuvo los mismos videojuegos; de las páginas de los desarrolladores; de las tiendas de videojuegos donde están disponibles como Steam e Itch.io; y de bases de datos públicas como steamdb.info. La información inicial que se encontró de los videojuegos es la básica: nombre, estudio o desarrolladores, año, país de realización, motor de videojuego, plataforma, tienda, idioma, etc. Esta información es relevante dado que permite identificar características de la industria del videojuego en que emerge el videojuego indígena.

De esta información básica se hicieron categorizaciones como formas de la representación del indígena y mercados hacia donde se enuncian los videojuegos indígenas. El estudio y el país ayuda a entender quienes lo hicieron y desde dónde es enunciado el videojuego; por su parte, el idioma y el medio de distribución ayuda a entender para quienes son enunciados. El discurso y las descripciones evidencian el tipo de representación indígena; por una parte, se hace referencia general a *Indígenas amazónicos*, *indígenas*, *nativos americanos* o *comunidades andinas*; por otra parte, se hace referencia a una comunidad particular, Muisca, Nasa, Navajo, Tarahumara, Yanomami, etc. Igualmente, se encontraron algunas tendencias sobre los propósitos de los videojuegos, preservación de la cultura, históricos, denuncia, educar al otro, lugar en

la industria, etc. Es decir, que esto permite encontrar el horizonte crítico-político del videojuego. Las gráficas que se presentan a continuación se basan en la mencionada base de datos de videojuegos indígenas que se puede consultar en los anexos.

Iniciando con la descripción del corpus de los juegos seleccionados, se encontró que estos se realizaron desde el 2010 al 2023 y que la cantidad de videojuegos se incrementa, de forma irregular, a medida que pasa el tiempo. Se pueden observar dos ciclos, uno entre el 2014 al 2017 y otro del 2019 a 2023, en esta última podemos encontrar un pico máximo en el año 2021.

Gráfica #1. Número de videojuegos por año

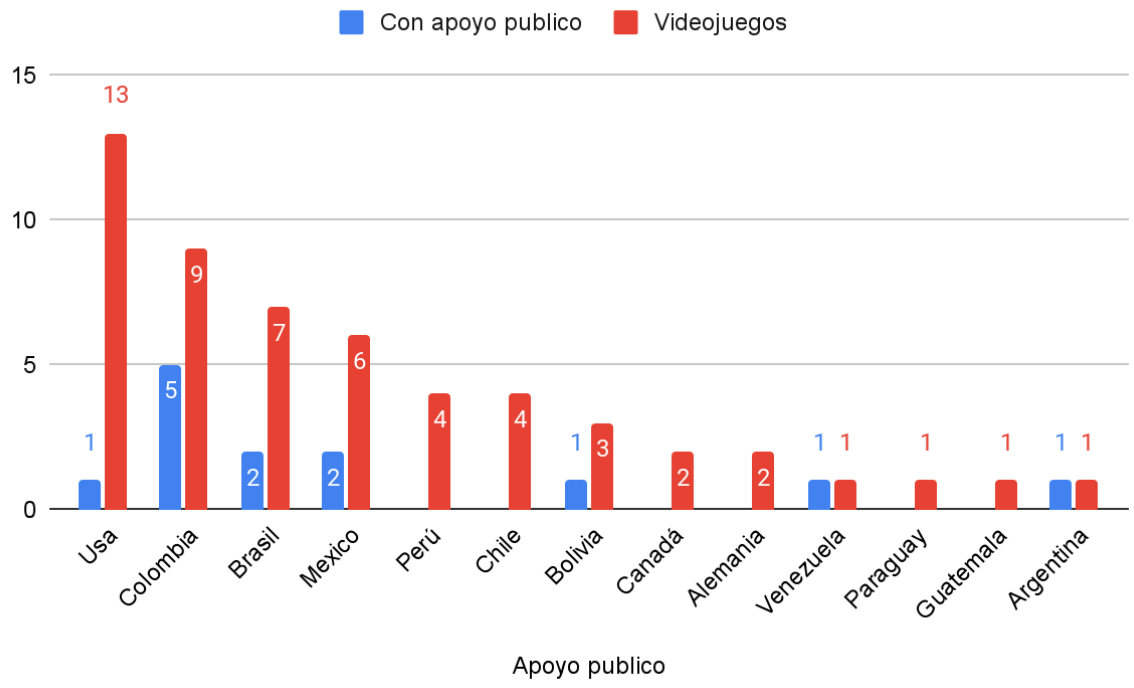



Fuente propia

Sobre el país de procedencia de los videojuegos indígenas seleccionados, se encontró que una cuarta parte fueron realizados en

Estados Unidos, lo que no sorprende dado que es lugar de enunciación y mercado de muchos de los videojuegos actuales; sin embargo, que Colombia le siguiera por encima de Brasil y México contrasta con el mercado actual de videojuegos en Latinoamérica, según Statista (2023) en el 2022, Brasil y México facturan 4 y 3 veces más respectivamente más que Colombia en productos de videojuegos. Latinoamérica tiene el 5% de entradas mundiales y la industria Mexicana es la primera en la lista seguida por Brasil. Adicionalmente, México es pionero en los estudios antropológicos sobre las comunidades indígenas en Latinoamérica.

Gráfica # 2 Número de Videojuegos por país y con apoyo público

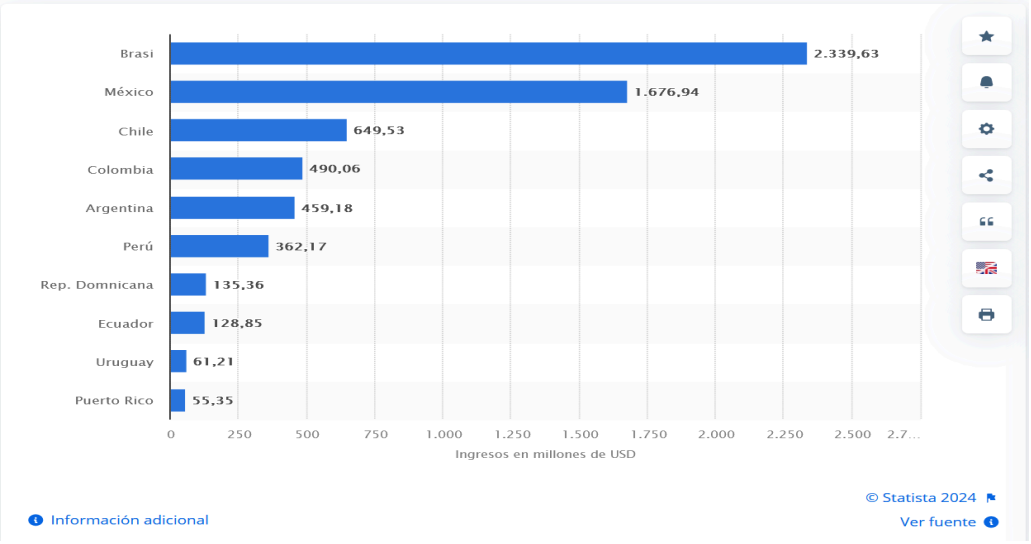



Fuente propia

Esto se puede explicar cuando tenemos en cuenta el apoyo estatal, al desarrollo de videojuegos con temáticas indígenas. De los 9 juegos realizados en Colombia, 5 contaron con apoyo público, mientras que en

Brasil de los 7 juegos realizados solo 2 contaron con apoyo público, por su parte en México, de los 6 juegos realizados solo 2 contaron con apoyo público, el resto de países latinoamericanos los cuales son Bolivia, Argentina y Venezuela cuentan solo con un videojuego financiado con recursos públicos. Algunos de estos recursos están orientados a la promoción del patrimonio cultural de los museos. En Colombia, la política de estímulos a la producción digital (videojuegos, animación y documentales) del Ministerio de Comunicaciones y Ministerio de Cultura llamada CreaDigital está orientada a la inclusión cultural, por lo que las temáticas indígenas son un punto en común para esta convocatoria. Sin embargo, frente a una industria que se encuentra centralizada en algunas capitales alejadas de territorios indígenas y que, a pesar de la presencia de estos, su influencia cultural es poca, genera que, una parte de los desarrolladores lo ven como una "limitación creativa".

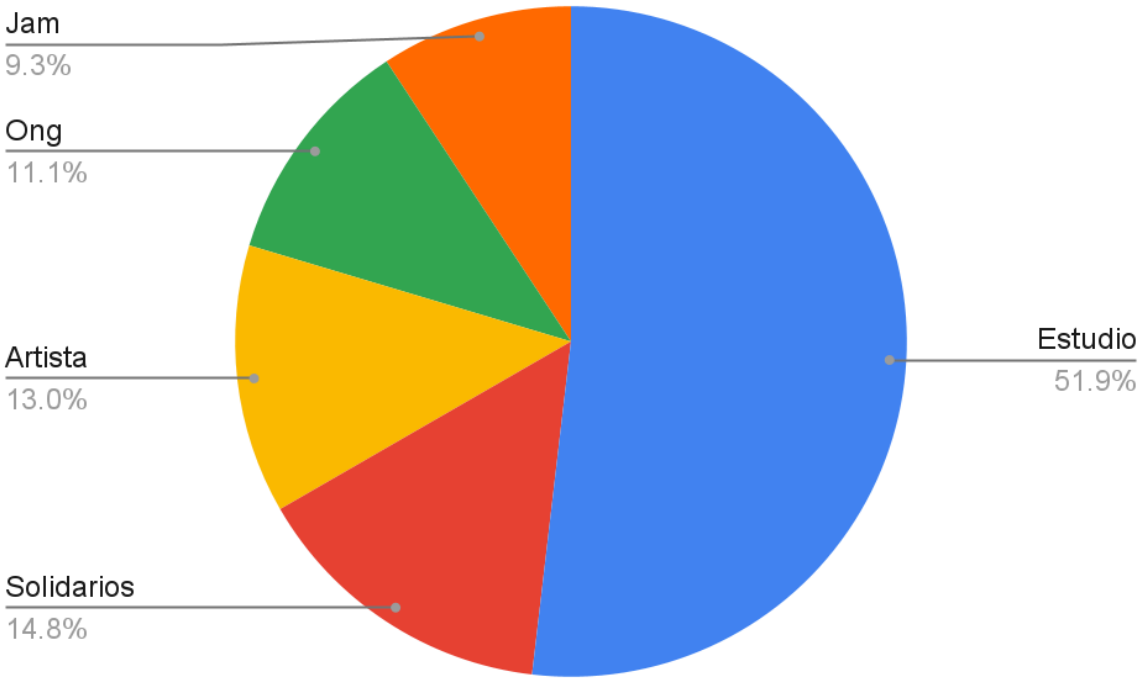
Gráfico #3. Ingresos del mercado de videojuegos en Latinoamérica




Fuente. Statista 2024

Sobre los creadores de videojuegos indígenas selecionados, se identificaron los siguientes grupos: Estudios de videojuegos conformados por pequeños colectivos que se acercan a la temática indígena como inspiración para sus procesos de desarrollo de videojuegos, estos representan el 51% de los creadores de videojuegos indígenas; Los solidarios, son personas que acompañan a las comunidades indígenas en sus luchas y reconocen los videojuegos como un escenario hacia donde enunciar sus problemáticas por lo que desarrollan o buscan desarrollar videojuegos como una práctica solidaria digital, representan el 14%; por su parte, las ONG (organizaciones sin ánimo de lucro) representan el 11%, estas trabajan alrededor de algunas problemáticas no necesariamente indígenas, pero que al igual que los solidarios ven los videojuegos como un medio para difundir o denunciar; Los artistas encuentran en el videojuego y arte digital un lenguaje desde donde expresar, su cercanía con comunidades indígenas o su identidad indígena. Este grupo representa el 13% de los juegos, se caracterizan por la exploración artística de la interactividad de los videojuegos; Finalmente, los juegos de Game Jam son videojuegos que se realizan en competencias, con tiempos cortos y equipos recién conformados que improvisan la creación de un concepto de juego. Los participantes realizan videojuegos para probar sus habilidades en el desarrollo de ideas nuevas para videojuegos.

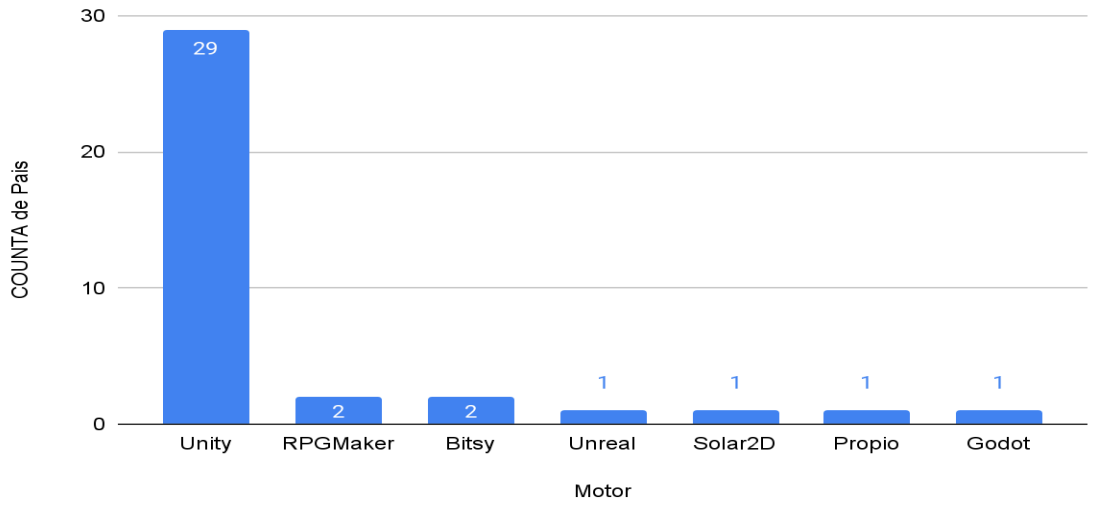
Gráfico # 4. Conteo de tipo de creador




Fuente propia.

En particular, los creadores muestran dos grandes movimientos, diseñadores y artistas interesados en temas indígenas para sus videojuegos, por otra parte, ONG y solidarios interesados en los videojuegos como parte de su repertorio de acciones políticas y solidarias.

Gráfico # 5. Conteo de Motor de videojuego




Fuente propia.

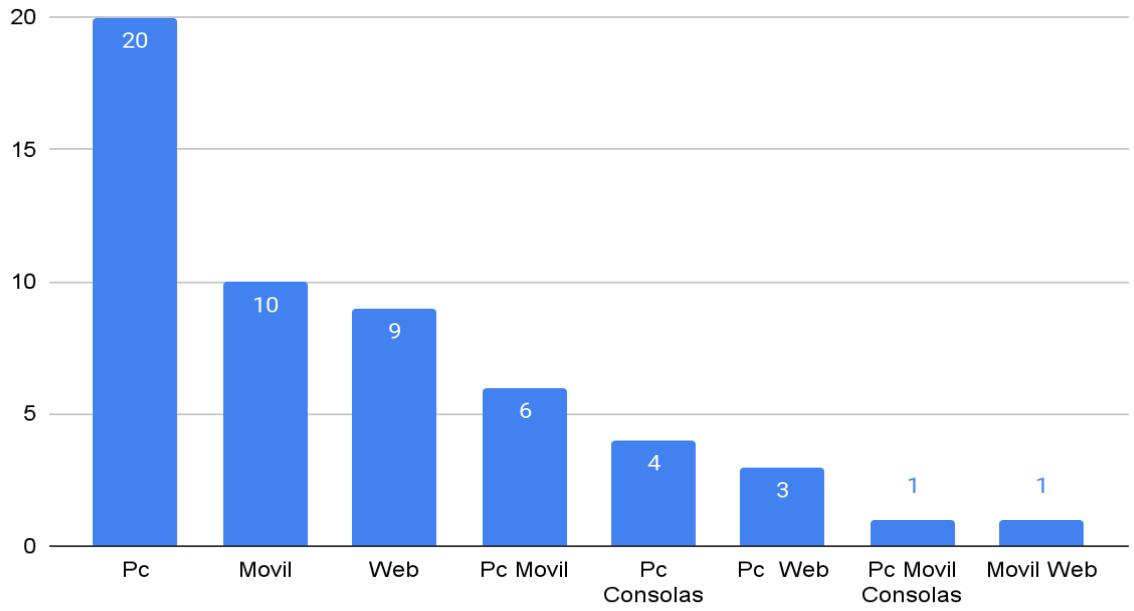
Sobre el motor de videojuego usado[23], encontramos que 37 de los videojuegos fueron realizados por el motor de juego Unity, seguidos por RPGMaker y Bitsy con 2 juegos cada uno, Unreal y Godot con un juego cada uno y finalmente un estudio que desarrolló su motor propio. Es importante aclarar que en 17 de los videojuegos, no se encontró información sobre los motores usados. Sin embargo, la anterior gráfica evidencia la importancia de Unity para el desarrollo indie y para los videojuegos indígenas, ya que en su mayoría fueron realizados en este motor.

Respecto al tipo de dispositivos en los cuales se encuentran los videojuegos indígenas, el 72% se halla en un solo dispositivo que, la mayoría de las veces, están en un PC (37%); siguen los dispositivos móviles (19%) y el porcentaje más bajo corresponde a los navegadores

[23] El motor de videojuego fue información que se levantó de varias formas: los videojuegos que no han pagado alguno de los planes de Unity, inician con el logo de Unity indicando que fue realizado en ese motor; en algunos casos se usó la base de datos https://steamdb.info/, en otros casos sus desarrolladores suministraron la información y en el caso del motor Bitsy se determinó por sus gráficas y mecánicas.

webs (16%). Por otra parte, los videojuegos que se encuentran en dos dispositivos representan el 26%. En la que predomina la combinación de PC y Móvil (11%), seguido por PC y consola (7%). Finalmente, solo el 2% de los juegos se encuentra en 3 dispositivos diferentes.

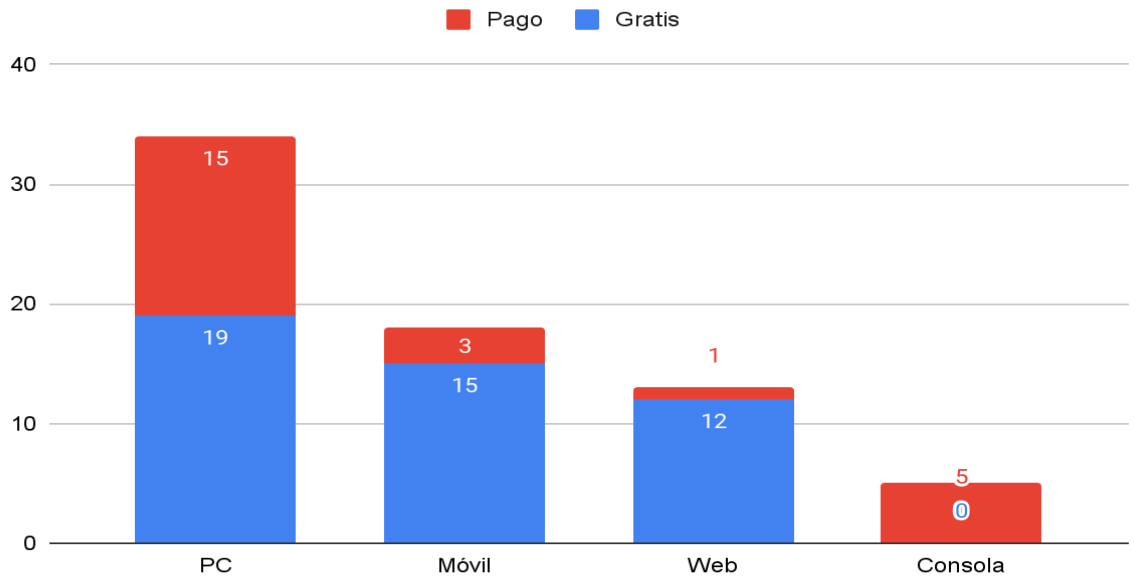
Gráfico # 6. Número de videojuegos en dispositivos




Fuente propia.

En la forma de disponibilidad del videojuego indígena, se encontró que en su mayoría son gratuitos (69%), en PC, móvil y Web. Mientras que el 31% de los juegos están disponibles para su compra, se concentran en mayor medida en PC y en consolas, estos videojuegos están caracterizados una mayor elaboración y que su puesta comercial pretende justificar los costos de producción. Aunque el porcentaje más grande de juegos pagos son para PC, todos los juegos que se encuentran en consola son de pago.

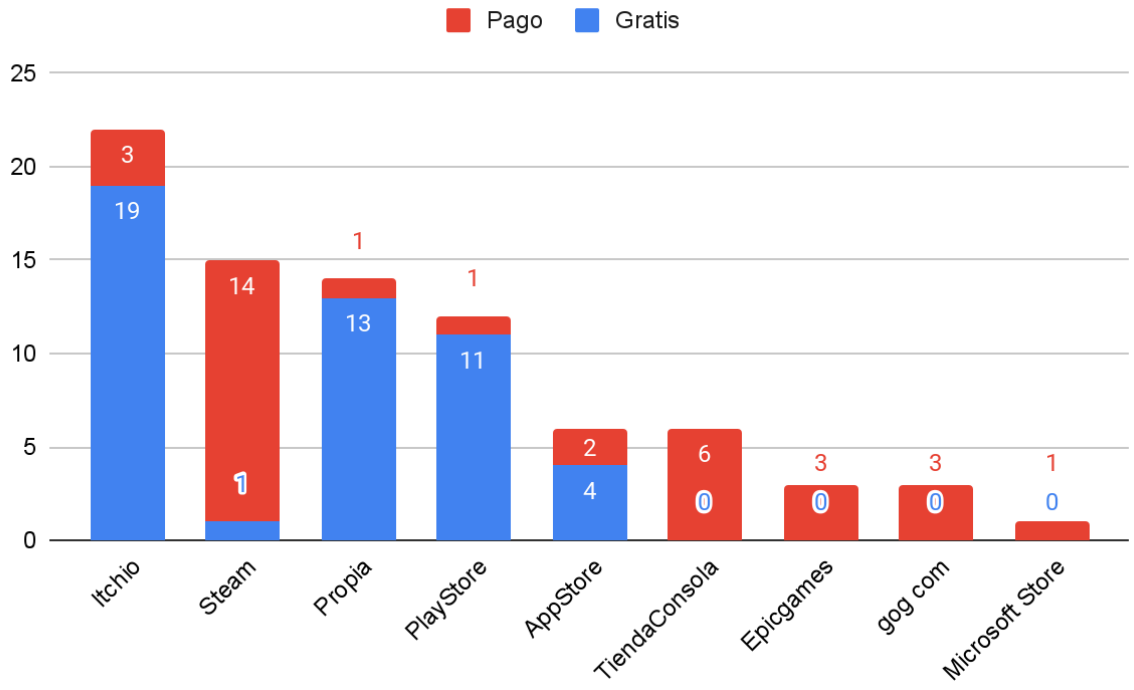
Gráfico # 7. Disponibilidad en dispositivos




Fuente propia.

En relación con las tiendas donde se encuentran los videojuegos, se identificó que, la mayor parte de los videojuegos gratuitos para PC se encuentran en la tienda https://itch.io/, mientras que los videojuegos de pagos se encuentran en Steam. Por su parte, PlayStore y Appstore distribuyen en su mayoría de forma gratuita los videojuegos a dispositivos móviles.

Gráfico # 8. Disponibilidad en tiendas



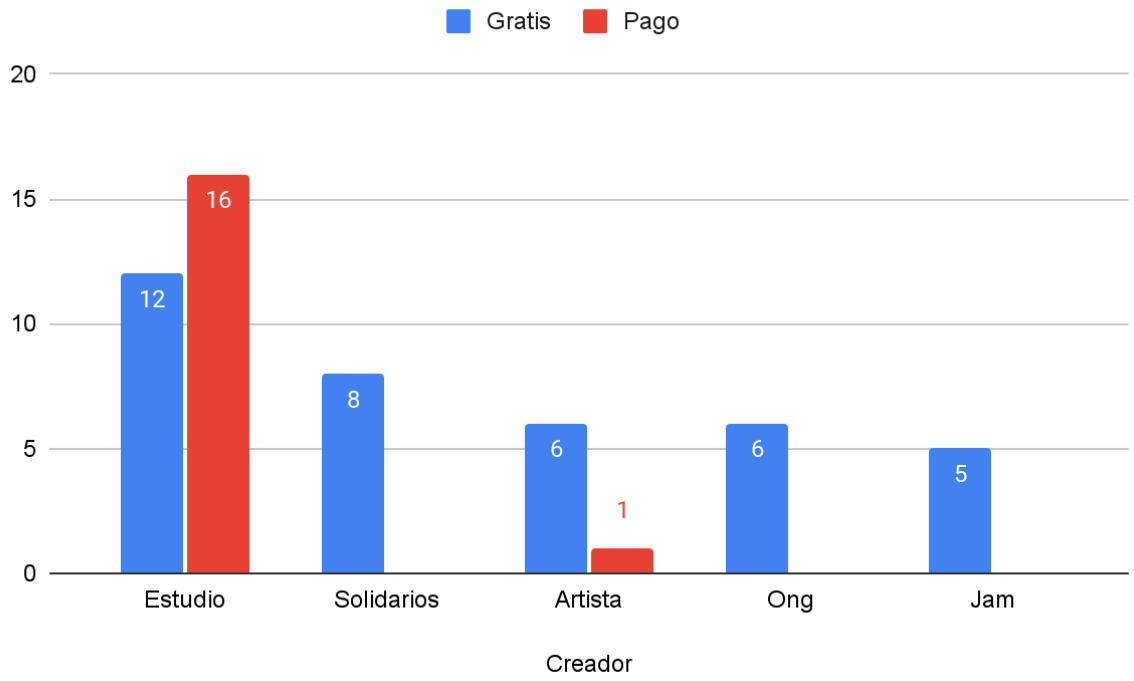

Fuente propia.

Ahora bien, se puede decir que la mayor accesibilidad a videojuegos indígenas se encuentran en PC, aunque un poco menos de la mitad de sus juegos son de pago, es posible sumar al PC los videojuegos para navegador, que si bien se pueden jugar en dispositivos móviles su jugabilidad se facilita en computador. Los dispositivos móviles, por su lado, cuentan con menos títulos, pero la mayor parte de sus juegos indígenas son gratuitos.

Todo lo anterior permite asegurar que, los videojuegos sean gratuitos o de pago, dependen de los objetivos de los creadores y de la cantidad de trabajo que tienen; ya que las ONG y los solidarios desean denunciar situaciones o promover la cultura de comunidades por medio del videojuego, los costos del desarrollo de videojuego están asumidos por financiación o por recursos personales, por lo tanto, sus juegos serán

gratuitos, pues el interés con que se acercan los solidarios y las ONG sobre los videojuegos no es comercial.

Gráfica # 9. Disponibilidad según tipo de creador

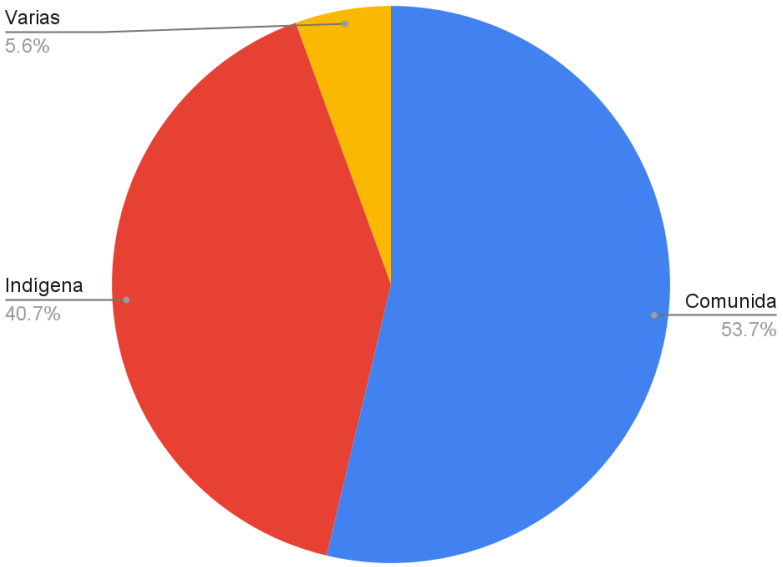



Fuente propia.

La disponibilidad de los videojuegos que desarrollan los estudios depende de las estrategias y la cantidad de trabajo que requieren, pues el objetivo de los estudios es hacerse sostenibles como estudio, es decir, poder pagar los sueldos de sus integrantes, lo cual podría generar condiciones para desarrollar más videojuegos indígenas; al tener un interés comercial sobre los videojuegos indígenas, estos estudios buscarán que sus juegos lleguen a los mercados europeos y asiáticos. Sin embargo, un estudio pequeño, al igual que desarrolladores y artistas, podrían desarrollar videojuegos indígenas cortos que les permita ganar público y ganar experiencia. Su interés está en difundir

su trabajo artístico sobre lo indígena, por lo que, su videojuego sería gratuito.

Gráfica # 10 Conteo de tipo de representación




Fuente propia.

Ahora bien, es importante, revisar la cercanía que tienen los creadores con las comunidades, en este sentido podemos encontrar que los videojuegos indígenas sé pueden clasificar en tres categorías:

La primera es la que se puede identificar en el sentido amplio de lo indígena, es decir, que recurren a generalidades como "Indígenas Amazónicos", "indígenas Andinos", "cultura peruana", "nativo americano" o simplemente indígena, estos videojuegos representa el 40% de los videojuegos; uno de los desarrolladores de Kumu comenta que se hace referencia a la generalidad dado que evita cometer errores de representación y recibir críticas por dichas comunidades;




Captura de *Kumu*

sin embargo, seguir generalizando a las comunidades amazónicas, por ejemplo, muestra una imagen de exterioridad y una actitud de lejanía frente a la otredad; también hay que reconocer que Kumu fue realizado en un GameJam con tiempo limitado.




Captura de *NovaMundi*

En contraste, podemos mencionar a *Nova Mundy* (2021) videojuego de rol y estrategia que surgió con la idea de mostrar la exploración y la conquista española; a pesar de esto, la retroalimentación sobre el juego le permitió cambiar su idea inicial, para mostrar la perspectiva Muisca, lo que lo llevó, en su proceso de investigación, a integrar al desarrollo a miembros que se identifican como descendientes Muiscas. Esta posibilidad o forma de acortar las distancias entre desarrolladores y comunidades es una actitud, acción o metodología, que Enrique Dussel llama "proximidad". Para el caso de *Nova Mundy, e*ste desarrollo le llevó más de tres años y lo condujo a conseguir la ayuda de recursos estatales.

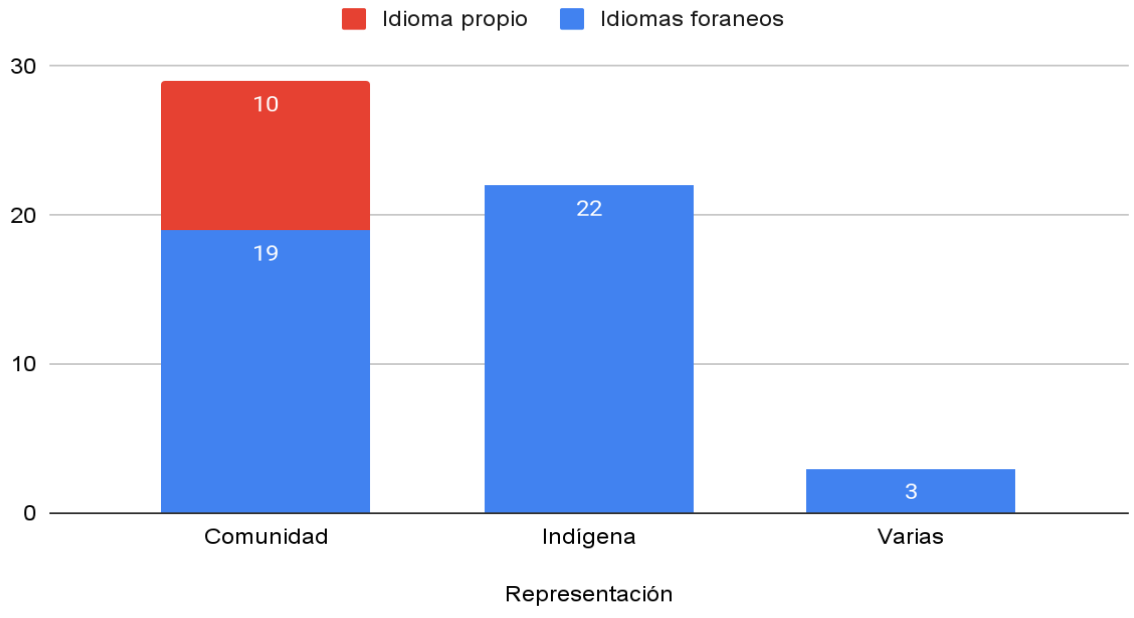
La segunda categoría corresponde a los creadores que hacen mención de la comunidad concreta: Nasa (Cuetaya), Tarahumara (Mulaka), Yanomami (Iwariwe), Huni kuin (Huni kuin), Dakota (Spirit Lake), Mapuche (Pewer Collecter) , etc. Por ejemplo, Estos reconocen la particularidad étnica de las comunidades, lo cual requiere una mayor cercanía, representan el 54% de los videojuegos. Finalmente, la tercera categoría aglomera a aquellos videojuegos que reconocen la identidad étnica de las comunidades y la incorporan en su desarrollo, estas representan el 7%.

La anterior distinción se sustenta en el uso de dos regímenes de representación diferentes: el civilizatorio, el cual generaliza la otredad en el bárbaro como dominado para fortalecer al europeo como civilizado y dominador y el régimen de representación étnico que reconoce las diferentes etnias, para integrarlas a la ciudadanía.

Ahora bien, el reconocimiento étnico no necesariamente es un factor de cercanía al lugar de enunciación del otro, es una forma de acercarse al otro, desde el reconocimiento de las limitaciones, territoriales,

culturales, idiomáticas, epistémicas, brechas sociales y desde ese lugar fronterizo establecer un puente para la interculturalidad. En alguno de los casos, la frontera se encuentra en el tiempo, ya que se hablan de comunidades que fueron dispersadas producto de la colonización y que se conocen por estudios antropológicos e históricos, tal como ocurre con *Yaopan Un juego de la Conquista* (2022). Pero también, este reconocimiento étnico, puede estar en juegos que no tratan de ser fieles a la cultura, sino que la toman como referente para hacer una adaptación libre al videojuego, estableciendo una nueva fantasía, lo cual desde el lugar de enunciación de las culturas nacionales tiene cierto valor. Ya que, no se parte de fantasías ancladas a imaginarios europeos, sino de imaginarios que corresponden a los territorios indígenas. Sin embargo, para las comunidades ser representadas adecuadamente es un lugar de inflexión.

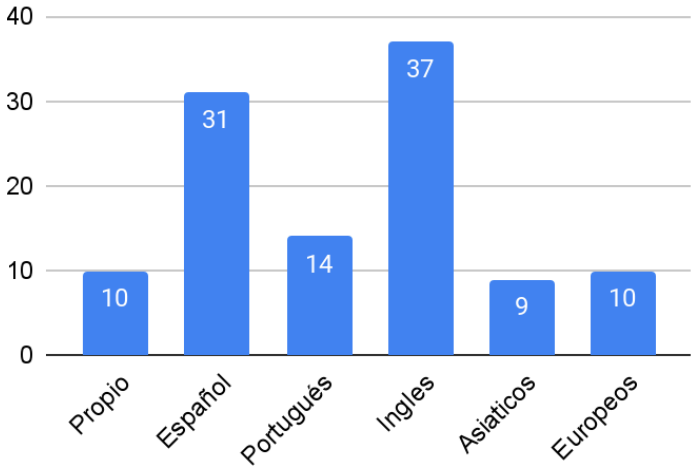
Gráfica # 11. Idioma propio según tipo de representación




Fuente propia.

Otro factor que implica una investigación y cierta cercanía con los miembros de las comunidades indígenas es que el videojuego se produzca en el idioma propio de la comunidad, lo cual implica una participación de los comuneros en el proceso de diseño y desarrollo, pero también indica que está dirigido para la misma comunidad. Como podemos ver en la gráfica "Idioma propio según tipo de representación", de la muestra de 54 videojuegos indígenas, las 22 representaciones generales no cuentan con cercanía para poder enunciar el videojuego desde la otredad del idioma propio; sin embargo, solo 10 videojuegos de las 29 representaciones étnicas en los videojuegos pueden enunciarse desde el idioma propio. Esto indica que dos terceras partes, tienen otros intereses (como el comercial) o no tienen la capacidad de fortalecer los idiomas propios, y que su énfasis está en circular hacia la exterioridad. El idioma es un factor importante dado que permite hacer relación al mercado para el cual se dirige el videojuego.

Gráfica # 12. Conteo de frecuencias marginales de idiomas en los videojuegos indígenas.




Fuente propia.

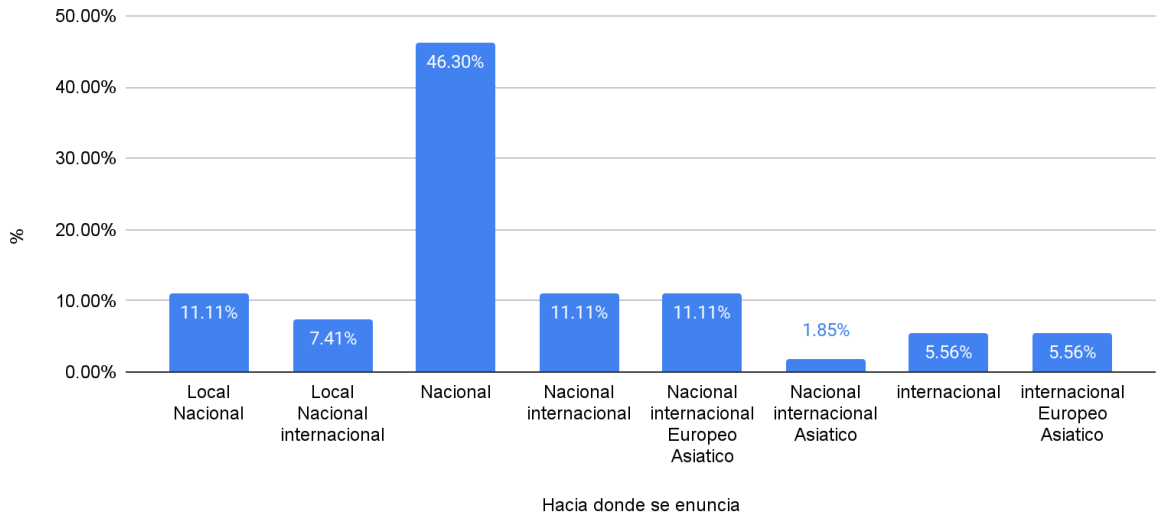
En contraste, a los 10 juegos que incluyen idiomas propios, el gráfico "Conteo de frecuencias marginales de idiomas en los videojuegos indígenas.", muestra que de los 54 videojuegos indígenas el idioma más usado es el

inglés, con 37 videojuegos que lo incluyen, en consecuencia los jugadores de habla inglesa cuentan con más disponibilidad de videojuegos indígenas. Es necesario aclarar que un videojuego puede estar en varios idiomas a la vez, por lo que los datos del conteo del idioma no son mutuamente excluyentes

Por su parte, la escena latinoamericana cuenta 31 videojuegos realizados en idioma español, 14 en idioma portugués y 9 que están en los dos idiomas. Además, 10 videojuegos indígenas están en idiomas asiáticos, que hace que estos sean accesibles a ese mercado, lo mismo que los 10 videojuegos con idiomas europeos que permiten acceder a su comercialización en esta región.

Ahora bien, al relacionar los idiomas con los países, podemos ver que el inglés predomina porque la mayor parte de los videojuegos indígenas son hechos en Estados Unidos. Sin embargo, la intencionalidad es distinta cuando tienes un juego hecho en Perú que solo está en inglés. En el primero se enuncia hacia la nacionalidad y el segundo hacia lo internacional. La anterior relación permite ver el movimiento desde donde se enuncia (País) a hacia donde se enuncia (Idiomas / mercados).

Gráfico # 13. Distribución de Videojuegos Según Combinación de Alcance Geográfico e Idiomas




Fuente propia.

La anterior gráfica pretende determinar hacia donde se enuncia los 54 videojuegos indígenas a partir de señalar la distribución de las frecuencias conjuntas de los idiomas locales, nacionales e internacionales. Se comprende lo local desde las comunidades indígenas con sus idiomas propios, lo nacional como el idioma oficial del país de donde se crea el videojuego; por ejemplo, un videojuego es nacional si se crea en Brasil y su idioma es el portugués, ahora bien es internacional si el mismo videojuego tiene el idioma extranjero a su país de origen.

Los anteriores criterios permiten ver que los videojuegos con idiomas propios, además de crearse para su comunidad, se generan frente a las culturas nacionales de los países a donde pertenecen (11%) incluso escenarios internacionales (7%). Lo que representa que solo el 19% fue pensado para sus comunidades indígenas, no solamente por la cercanía a la comunidad, sino que se estiman que son pocos los comuneros que




Captura de pantalla del menú de idiomas de Iwariwe (2016)

juegan los videojuegos sobre su comunidad, dado las brechas tecnológicas. A pesar de lo anterior, es relevante el caso de la comunidad Yanomami que vive en la selva amazónica al sur de Venezuela, la cual cuenta algunas de sus narrativas por medio del videojuego *Iwariwe,* el dueño del fuego *(2016),* realizado en su propia lengua[24] e incluye lenguajes de comunidades vecinas como los Piaroas y los Curripaco. Indica que desde la cultura Yanomami hay una intencionalidad de enunciar hacia los pueblos vecinos. Hay que indicar que no hay un videojuego solamente en lenguas indígena, pues siempre el idioma propio está acompañado por el lenguaje nacional, como una forma de enunciarse hacia la nacionalidad donde puede tener mayor circulación. Por esta misma razón, el 46% de los videojuegos indígenas se crean exclusivamente para sus culturas nacionales.

Ahora bien, el salto de lo nacional a lo internacional no solo representa el 11%. Esta estrategia está distribuida en diferentes casos: los que buscan los mercados europeos y asiáticos, que en conjunto suman el 32%; desde el punto de vista comercial tiene sentido tratar de abarcar los mercados que tienen mayor consumo de videojuegos. Por su parte, están los que directamente saltan a los mercados nacionales y enuncian

[24] En realidad es una familia lingüística que cuenta con 5 variantes diferentes, que si bien comparten un porcentaje del léxico, existen variaciones y usos distintos de las palabras. Esto puede hacer que hablantes de diferentes variantes no se comprendan. La variación lingüística hace más específico el trabajo

hacia los mercados internacionales, que en conjunto representan el 11%; esto nos indica que se cree que los videojuegos indígenas no solo serán mejor valorados desde los mercados foráneos, sino que pueden estar siendo demandados desde ellos.

En general, lo que se puede observar es que ante todo se fortalece las culturas e identidades nacionales con videojuegos indígenas, por qué la mayoría de los casos analizados (89%) usan el lenguaje nacional, salvo los videojuegos internacionales antes mencionados. Esto puede significar que las culturas indígenas y prehispánicas les es posible alcanzar un espacio en la cultura nacional.

En conclusión, se pueden ubicar tres grupos, según la proximidad al lugar de enunciación de las comunidades indígenas, los cuales es posible identificar por la forma de representación y enunciación del lenguaje propio:

- Videojuegos hechos desde la generalidad[25] indígena
- Videojuegos hechos representando comunidades étnicas
- Videojuegos étnicos enunciados con lenguajes propios

[25] La generalidad hace referencia a la visión del indígena desde afuera, pero sobre todo desde la distancia en la cual se buscan categorías generales para agrupar una diversidad cultural, se usa para designar una otredad de la cual se conoce pero no en profundidad. Por lo que sus juegos no designan elementos concretos de pueblos indígenas y no buscan una coherencia frente a estos.

## Co-representación del indígena en el videojuego




Captura de *Chalco* - Tomado de cultura|uarani.org

Los videojuegos indígenas deberían caracterizarse por mostrar una imagen propia del indígena; hemos seleccionado un puñado que nos permite identificar dichas características. Ahora bien, es necesario aclarar que el criterio usado para esta caracterización, ya no comparte criterios exclusivos del medio, como la jugabilidad, las mecánicas, la narrativa o el estilo, sino a criterios decoloniales como el lugar de enunciación, categoría que reviste una característica geografía de la producción de los conocimientos. Es decir, no designa un sitio en el mapa, designa la contrición social de conocimientos de determinados lugares. Esta categoría implica que los significados son históricos, sociales y geográficos. Por lo que, la cercanía hace referencia a como se aproxima una postura a las dinámicas epistémicas y culturales de los pueblos, no solamente a procesos de identificación y reconocimiento. Es por esto que continuación veremos algunos videojuegos indígenas

relacionados a modo de submuestra para realizar un análisis cualitativo y poner a prueba conceptos mencionados en el capítulo 1.

Es así que, los videojuegos "en busca del agua" y "Yapo" buscan denunciar situaciones concretas que viven las comunidades en contexto hegemónico, estos juegos subvierten el monopolio cultural en los videojuegos a la vez que pretenden intervenir en sus respectivos contextos locales, por lo que, clasifican como videojuegos políticos con temáticas indígenas.



Captura de *Yapo*

Yapo es un videojuego que denuncia el desalojo de la comunidad Ava Guaraní de Paraguay el 20 de mayo del 2014; fue publicado en la página culturaguarani.org, una semana después de los hechos, su estilo es de pixel art y su diseño de niveles muestra una cronología desde 1997 cuando comienza el conflicto por sus tierras en el juzgado de la localidad; durante cada nivel la comunidad debe llegar a tiempo al juzgado y regresar para continuar con sus tareas en la comunidad, en su último nivel la comunidad es citada al juzgado, cuando regresan encuentran sus casas y sitios sagrados quemados. En busca del agua, es un videojuego




Porta de *En busca del agua*

de plataforma, desarrollado en Bolivia por *Goto studio,* que muestra las dificultades para encontrar agua potable en comunidades indígenas muy alejadas. Fue publicado por la ONG Mosul en mayo del 2017. Juana, una niña indígena, debe ir en busca del agua a un poso, luego buscar el fuego para poder hervir el agua. La progresión de los 5 niveles que tiene el minijuego hace cada vez más difícil conseguir el agua potable, ya que las distancias son más largas y están habitadas por culebras y otros obstáculos.

En estos dos casos podemos encontrar que son iniciativas de ONGs que buscan visibilizar por medio de los videojuegos una problemática indígena y si bien no se está seguro de la participación de indígenas en su diseño, si encontramos una proximidad que se esfuerza por denunciar y visibilizar la situación indígena, por lo que desde las teorías decoloniales son enunciadas desde la frontera. Aun así, se les dificulta mostrar la visión del indígena: el cómo entiende el territorio, o porque el agua representa la vida, o qué papel cumple el fuego y el agua en la espiritualidad, etc. En este sentido, los videojuegos políticos enmarcan juegos que muestran la postura y situación del indígena, pero al mismo tiempo se quedan cortos para integrar elementos de los sistemas de conocimiento indígena.

El estudio sobre la colonialidad permite entender las relaciones de dominación que heredamos de la colonia. La actitud decolonial asume el lugar de enunciación histórico, geográfico y cultural para transformarlo; aboga por otra relación entre la totalidad de occidente y las otredades latentes, lo que implica una interculturalidad que establece relaciones horizontales entre las culturas en busca de un entendimiento del otro. En este sentido, si pensamos el videojuego indígena como una práctica comunicacional indígena y como una apropiación del medio, su realización, "rompen con la episteme y las acciones totalizantes de la

comunicación, mirando la otredad como posibilidad de acción colectiva, que rescata la palabra, los idiomas propios, los silencios, los sonidos, las imágenes y las cosmogonías locales" (Martínez Guaca, 2015, p. 23) y es que el videojuego de repente deja de ser un dispositivo de transmisión cultural porque es otra cultura la que adaptó su lenguaje para hablarnos.

La visión de mundo del indígena se sale de la totalidad hermética y autorreferenciada de la cultural occidental, es "otro en cuanto otro", concibe el espacio-tiempo de otras formas, su lenguaje estructura la realidad desde otros modelos, elaboran conocimientos otros, sus conceptos de salud, bienestar, guerra, muerte, naturaleza difieren a los nuestros y en todo esto está en movimiento el sistema mítico de cada pueblo indígena, su cultura material genera estéticas otras.

Nuestra herencia colonial ha creado mecanismos que nos impiden entender los mundos indígenas, sin embargo, los videojuegos tendrían la capacidad de romper esos obstáculos epistemológicos, si logran en el jugador una inmersión en historias, ya que una de sus características "es la empatía que sufre el jugador con el personaje o actividad que controla durante la partida" (Venegas, 2016, 2): el jugador, mediante el personaje que maneja entra en un círculo mágico delimitado por normas y actividades que rigen este mundo. Si el videojuego refleja las normas y esquemas culturales del mundo indígena, funcionaria como puente.

Este tipo de videojuegos podrían catalogarse como interculturales, ya que la interculturalidad aborda un diálogo entre dos culturas o más culturas[26], el videojuego logra una comunicación intercultural, la cual

[26] También podría ser un polílogo como lo plantea Raul Fornet Betancourt, en el cual la conversación no será exclusiva entre dos culturas(diálogo) sino con varias culturas a la vez (Polilogó)

“se produce sólo cuando uno de los grupos, o ambos, comienzan a asumir los significados del otro… Por supuesto que la comunicación intercultural será más profunda cuanto más aspectos significativos se conozcan del ´otro´” (Millán, 2004, p. 69).

Un videojuego, con la visión indígena, se da desde un lugar de enunciación fronterizo, desde el cual se entienden los videojuegos como mecanismo cultural y el pensamiento propio de las comunidades. “Si llevamos este pensamiento fronterizo a los medios indígenas, se trata de reivindicar las posibilidades mediáticas tradicionales, ancestrales, pero también mirar las prácticas mediáticas actuales, cruzadas por la tecnología, asumidas desde lo local …” (Martínez Guaca, 2015, P. 25).

Un videojuego indígena sería intercultural, ya que requiere el uso de una interfaz como el celular o la computadora, la cual es una herencia occidental y a la vez refleja significados y elementos de la cultura originaria. Para el indígena el videojuego indígena permite acceder a una tecnología sobre la cual gira una comunidad digital, a la vez que refuerza las concepciones propias y esquemas culturales, en cambio, para el extranjero el videojuego, le permite iniciar un proceso hermenéutico para comprender un pensamiento Otro. El videojuego indígena es un videojuego que facilita un diálogo crítico entre culturas, que se alimenta del lenguaje videolúdico para que en sus historias se pueda expresar la escala de valores y sistemas culturales de los pueblos indígenas. Pero el alcance de la decolonialidad no se queda en la mera comprensión del pensamiento Otro indígena o del afrodescendiente, sino en la vigencia de su existencia, en comprender la necesidad de su existencia en términos globales y desde el pensamiento propio y que dicha crítica intercultural y decolonial empiecen procesos que contribuyan a su existencia.

Los videojuegos interculturales son aquellos que se enuncian desde un lugar fronterizo (entre la cultura nativa y un lenguaje desarrollado por la cultura digital) para dos culturas, lo cual reviste una visión estratégica en dos órdenes, la difusión de la cultura dominada en la cultura dominante (jugadores consumiendo narraciones indígenas) y la apropiación de lenguaje del videojuego por parte de las culturas indígenas, lo que implica una difusión de los videojuegos en la cultura nativa.

Juegos como *Never Alone, Iwariwe El dueño del juego, SAI Objetos escondidos, Mulaka, Huni Kuin los caminos de la pitón*, se centran en la cultura de las comunidades indígenas, ahondando en su visión del mundo y su tradición. Funcionan como puentes entre los jóvenes de la cultura nativa, la vigencia e importancia de la ancestralidad que los antecede y una comunidad digital mundial de jugadores.

Si bien los anteriores videojuegos son una muestra de los denominados videojuegos interculturales, estos pueden entrar en la categoría de videojuegos políticos, ya que el mismo hecho de tener un videojuego indígena es un acto de subversión en un contexto lleno de videojuegos asiáticos y norteamericanos. Son videojuegos latinoamericanos y como otredad narrativa representan una crítica a la hegemonía cultural y un deseo de liberación de esta.

*Never Alone Qaiyaan Harcharek* es un videojuego realizado por Cook Inlet Tribal Council, organización que agrupa a los pueblos de Iñupiaq en Alaska con la productora Upper on games y la productora E-line media. El videojuego es una plataforma lateral, en el cual se deben resolver algunos *puzzles* para poder avanzar en la historia. *Never Alone* es una historia de cooperación entre los Iñupiaq y los espíritus del Ártico, sus mecánicas intentan reflejar la dificultad de manejar a Nina y

el zorro que la acompaña, ya sea con un jugador o dos jugadores, cada problema u obstáculo exige las habilidades de cada uno para poder ser resuelto o superado.



Captura de *Never Alone*

En cada, nivel se encuentra una animación que va contextualizando sobre la cultura Iñupiaq. Su narrativa principal gira alrededor del relato de Kunuuksaayuka, descrita por Robet Nasruk Cleveland, en la cual se habla sobre un niño llamado Kunuuksaayuka que vive con su padre, él "era lo suficientemente mayor para cazar" pero un día de invierno llego una interminable ventisca y no les permitió volver a cazar, "Kunuuksaayuka esperó día tras día para que el clima se aclarase hasta que un día, finalmente, se preguntó: "¿oh qué, está causando que el clima sea así?", diciendo esto, se vistió correctamente y salió" (E-Line Media, 2014, 6); en el videojuego la protagonista es Nina quien sale en busca de la causa de la ventisca, en su travesía Nina nunca se encuentra sola, ella siempre va acompañada de un zorro y de varios espíritus quienes les van ayudando a superar los peligros del Ártico, incluso cuando el zorro muere su espíritu la acompaña, con otras habilidades. Es un videojuego en que su historia retoma distintas narraciones orales de la comunidad Iñupiaq, por lo que Nina se encontrará con hombres malos que quieren quemar todo, nomos debajo de la tierra y hasta un gran oso polar quien insiste en comérsela.

Finalmente, Nina encuentra la causa de la ventisca, un gigante excavando una montaña.

> *Se dice que el hombre usó algo para triturar la nieve hasta que estuvo suelta, luego la levantó del suelo. Cada vez que hizo esto, una ráfaga de viento llegó y sopló la nieve suelta en dirección a la casa de Kunuuksaayuka, Kunuuksaayuka vio esto y se dijo a sí mismo: "Así que ese es quien lo hace". Había encontrado la fuente de la ventisca. (E-Line Media, 2014, 7)*

Es el primer juego con una temática nativa que se produce desde la comunidad, se publicó en las principales plataformas, aunque fue muy bien recibido por la comunidad de jugadores por preservar una cultura nativa, recibió críticas por su jugabilidad.

Iwariwe, es otro videojuego de la submuestra de videojuegos indígenas.



Captura de *Iwariwe el dueño del fuego*

Se desarrolló en Venezuela por la entidad gubernamental Coordinación de Desarrollo Tecnológico de la Unidad Territorial Fundacite Amazonas con tecnologías libres; la primera versión del videojuego fue publicada el 12 de octubre

del 2014 con una clara intencionalidad política sobre la resignificación del "día de la raza" al "día de la resistencia indígena" que el movimiento indígena latinoamericano ha promovido. Es un videojuego multiplataforma concertado con 7 comunidades de la Amazonia venezolana, aunque la narrativa se centra en la tradición oral Yanomami, que cuenta la historia de cómo los Yanomamis obtuvieron el fuego y por qué ellos se comen a sus muertos. Es un videojuego de plataforma en el que puedes ser un joven Yanomami o un joven mestizo, al avanzar por la selva amazónica se encuentra con un Tayari-Teri (médico tradicional) que da la primera, misión. Edilson Popoella en el video promocional del videojuego cuenta:

> Iwariwe era el único personaje que tenía el fuego guardado dentro del estómago y él era cacique de la comunidad, la gente comía carne cruda y él comía carne asada … a los varios días ellos intentaron agarrar ese fuego del estómago de Iwariwe ¿Cómo sacaron? Bueno, ellos hicieron un juego recreativo como siempre hacen las comunidades en la cultura tradicional del mundo Yanomami e hicieron reír a Iwariwe y al reír salió el fuego y al salir el fuego el pájaro Conoto Canpororiwe logró agarrar para dejarlo en el árbol seco… después de eso la mujer (la esposa de Iwariwe) lanza la maldición 'con ese mismo fuego cremarán a sus familiares y al mismo momento tomarán su ceniza. (Popoella en Mora, 2014, 1.40).

Por lo anterior, los jugadores deben ir en busca del pájaro que se robó el fuego. Las mecánicas del juego son básicas (moverse y saltar) y la mayor parte de la narrativa que se encuentra en largos textos. Sin embargo, es un genuino esfuerzo de miembros de la comunidad

Yanomami y militantes del Software libre por apropiarse del videojuego como media expresión cultural, comenta Edilson Popoella "En el mundo Yanomami nosotros no queremos olvidar nuestra cultura, por eso se ha venido haciendo estos videojuegos ancestralmente para no olvidar la cultura de dónde venimos nosotros." (En Mora, 2014, 4.04). En este sentido, el mito Yanomami encuentra un nuevo lenguaje para ser transmitido.

Otro de los desarrollos es *Huni Kuin: Yube Baitana*, videojuego desarrollado en Brasil entre un núcleo de antropólogos y miembros de la comunidad Kaxinawá o Hunu Kui. El videojuego fue publicado en el 2016 luego de un año de investigación y dos años de desarrollo. Es un juego de plataforma lateral que cuenta 5 historias de la tradición oral Hunu Kui, que Guillermo Meneses y Nadja Marín las denominan como cosmológicas (Meneses & Nadja, 2016) y que se desenvuelven en las 5 faces del juego; es un videojuego para computador dado que sus mecánicas requieren el uso del teclado y el ratón, además del clásico caminar y saltar de las plataformas laterales el ratón brinda una mecánica extra que da dirección del ataque ya sea de un arco, bastón o lanza. También tiene pequeños rompecabezas. Del diseño se destaca su enfoque etnográfico, el cual muestra un claro entendimiento de las complejidades del pensamiento Otro de la comunidad *Huni Kuin.*




Captura de *Huni Kuin*

Dentro del videojuego se pueden, cazar animales, recolectar plantas y partes del diseño, cada una de estas actividades adicionales hacen referencia a dinámicas y concepciones dentro de la comunidad que en el videojuego se hacen presentes mediante las mecánicas.

> En el mundo Huni kuin, todo lo que es vivo, como animales, plantas y seres humanos, pertenece a las llamas Yuxibu … Así, si el jugador retira mucha energía vital del bosque dejará los Yuxibu bravos. El personaje, de esta forma, debe mantener una buena relación con los Yuxibu (no matando animales demasiado en poco tiempo), si el contrario éste se va a vengar, transformando cazas "pasivas" en enemigos, haciendo sus carnes podridas y aumentando sus atributos como vida, ataque y área de alcance. (Meneses & Nadja, 2016, p. 7)

Otra de las mecánicas que tiene una relación directa con la cosmovisión del pueblo *Huni Kuin* es la injerencia de las plantas como el tabaco, que induce a estados alterados de conciencia.

> ... los estados alterados provocados por la ingestión de tales sustancias por el personaje, la gravedad actúa de otra forma (con menos intensidad, en el caso del nixi pae, y con más presión, en el caso del rapé), sus ataques se pueden aumentar y su energía vital es establecida a una velocidad mayor por cuenta de la agencia de las medicinas. Hay jefes (Ibu) de fase, como la jiboya Yube, que sólo pueden ser derrotados mediante el uso de tales sustancias, ya que tales seres poseen propiedades regenerativas tan fuertes que, en caso de

> "normalidad", serían invencibles. (Meneses & Nadja, 2016, p. 8)

En este sentido, este videojuego se configura como un aporte tanto para el videojuego como para las dinámicas de la comunidad; el videojuego es de acceso gratuito y está pensado principalmente para los jóvenes de la comunidad.

Otro de los videojuegos de la submuestra es *Mulaka* publicado en el 2018 y desarrollado por la productora independiente Lienzo, que se ubica en el estado de Chihuahua, México. Se trata de un videojuego de acción y aventura en 3d que realiza un tributo a la comunidad Tarahumara, se basa en la tradición oral de esta comunidad y cuenta la historia de *Mulaka* un joven Sucuruame (médico tradicional) que comienza una travesía para salvar al mundo. Los Tarahumaras creen en la destrucción cíclica de la sierra y del mundo, en la historia de *Mulaka* se avecina la cuarta destrucción, dado que los dioses sol y luna encontraron mucha maldad en el mundo y por esto decidieron su destrucción. En este pre-apocalíptico contexto, *Mulaka* intenta convencer a los semidioses del mundo Tarahumara de que la humanidad vale la pena.

Las mecánicas, escenarios, y personajes del juego son inspirados en criaturas de la tradición oral Tarahumaras. Inicialmente, vemos que los Tarahumaras son considerados como Rarámuri *Los hombres de los pies alados,* por lo que el personaje tiene la habilidad de correr muy rápido, esto hace que los escenarios de *Mulaka* sean grandes y se incentive la exploración. Cada nivel representa lugares reales en el estado de Chihuahua como el desierto de Samalayuca, la ciudad de Paquime, la cueva de las monas, las barrancas del cobre, la cascada de Basaseachi, etc.



Captura de *Mulaka*

Los Tarahumaras creen que los hombres tienen tres almas y las mujeres cuatro, en este sentido el *Mulaka* tiene 3 almas las cuales se pueden perder en los combates con distintas criaturas como alacranes, piedras come almas, los hombres mantis (Loselo), etc. Los cuales se basan en distintos mitos Tarahumaras. Cada nivel cuenta con una mecánica como arena de combate en la que se debe luchar contra todos los enemigos presentes antes de poder salir. *Mulaka* también tiene *Sucurame visión*, es una visión mágica, que permite ver algunos enemigos invisibles, objetos ocultos, leer algunas indicaciones de la exploración y ver la barra de vida de los enemigos.

El videojuego tiene recolección de hierbas con las que se crean algunas pociones, como la poción para curarse o la de lanzar una bomba. Cada jefe es un semidiós que al derrotarlo se adquiere el poder de transformación en un animal, lo que permite adquirir una nueva mecánica requerida en los siguientes niveles. Tiene elementos de RPG como secretos y mejoramiento de habilidades y armas. Si bien sus enemigos son personajes de la mitología Tarahumara no logran integrar la historia de estos al relato principal, recurriendo al cuadro de texto para profundizar, en su defensa podemos decir que el universo Tarahumara es muy vasto para coparlo en este primer acercamiento. También se puede decir que el juego no es educativo, ya que no busca enseñar de forma explícita, más bien se centra en el juego (de acción y aventura) con el que pretenden generar una experiencia llena de significados.

En consecuencia, con lo expuesto se puede deducir que el estudio Lienzo viene del mundo de los juegos independientes; las referencias a videojuegos como Shadow of the colossus, la saga de *Zelda* y la *The Wicher*, dialogan con el mundo de la comunidad Tarahumara y encuentran en la mitología Tarahumara elementos para la historia y las mecánicas, las cuales aprovechan para *Mulaka*. Hicieron un trabajo de investigación, involucraron a personas de la comunidad Tarahumara y se asesoraron de antropólogos, recorrieron su territorio y se aproximaron a la comunidad. También destinaron el 10% de las ventas del juego como retribución para la comunidad por medio del financiamiento de tres ONG, lo que indica que el videojuego es responsable con la comunidad a la que representa.

Para finalizar la submuestra tenemos a *Cuetaya: tierra de colores,* un videojuego de realidad aumentada sobre la comunidad indígena Nasa del suroccidente colombiano en el departamento del Cauca. El

desarrollo es producto de varias colaboraciones que surgen en el marco del programa Maestros Creativos perteneciente al proyecto SmartSchool. Inicialmente, recoge las inquietudes pedagógicas de maestros del Colegio Miravalle de la comunidad de Caldono, Cauca, quienes vieron la necesidad del videojuego como herramienta lúdica y posteriormente del grupo de investigación "Communications and Distributed Systems" de la Universidad de Girona; quienes apoyan el desarrollo y finamente de estudiantes de arte y de ingeniería en sistemas de la Universidad del Cauca quienes materializaron y desarrollaron el videojuego. Al desarrollo del juego se encuentran vinculados algunos proyectos de investigación como *Method for the Co Design of Augmented Reality - Game-Based Learning Games with Teachers* (que buscan incentivar la realidad aumentada como herramienta educativa) (*Cuetaya: Tierra de Colores*, 2014) y *La armonización como puente del fortalecimiento del pueblo nación Nasa* (López Panesso a, 2016, p. 2).




Captura de *Cuetaya*

Los maestros comienzan un co-diseño con padres de familia y mayores de la comunidad con el fin de "Retornar a los saberes ancestrales por medio del empoderamiento de las tecnologías, para crear y fortalecer experiencias de aprendizaje y resistencia cultural." (López Panesso a,

2016, p. 8). El juego requiere de un tablero, que contiene inventario, bodega, espacio para trueque y el mapa central que representa el territorio Nasa. El estudiante puede escoger entre dos personajes, el masculino Sek (sol) y el femenino Çxayu´çe (alegría). El juego contiene tres retos importantes en la Familia Nasa: La labranza del Maíz y del Tull (huerto) dentro del ciclo de siembra y cosecha; El tejer, la mochila y el sombrero Nasa y finalmente la construcción de la casa. Estas actividades se dan dentro del ciclo lunar que en la cosmovisión Nasa comprende ocho lunas y organiza los distintos trabajos. La profesora Carmen López explica que:

> Cada actividad implica cierto número de esfuerzos, que invita fortalecer varias de las estrategias, una de ellas está en aprovechar los dones que se adquieren con los símbolos del "chumbe" (es una pieza de tela que se usa para cubrir a los bebés) … Otra estrategia para avanzar en el juego depende del conocimiento que se tengan, de cómo combinarlas, épocas del año y de los caminos de la luna, así las tareas resulten de la mejor manera y se llega de forma más rápida a la victoria en el juego. (Löpez Panesso a, 2016, p. 9).

El juego es pensado desde miembros de la comunidad (maestros y padres de familia) Nasa para jóvenes Nasa, lo que muestra al videojuego como una forma de comunicación intergeneracional, pues transmite las inquietudes sobre el trabajo de la tierra de los padres y mayores a los estudiantes por medio del juego. Sin embargo, también puede ser jugado por niños de otra cultura, quienes quieran aprender de la cultura Nasa. El videojuego es gratuito para Android y sus mapas se pueden descargar, también incluye una guía para maestros. En este sentido, el videojuego tiene un interés educativo.

Lo anterior, muestra uno de los aspectos en común entre varios de los videojuegos descritos, cuál es el rompimiento de la brecha generacional, a través del videojuego. En esta vía Henry Jenkins dice que la brecha generacional es ensanchada por el miedo que los padres tienen de la influencia de los nuevos medios en los jóvenes "Los adultos se sienten cada vez más distanciados de las formas dominantes de cultura popular, que hoy reflejan los valores de sus hijos más que los suyos propios." (Jenkins, 2009, p. 236) Y ante este distanciamiento "La cultura popular se ha convertido en uno de los principales campos de batalla de los que se valen los adolescentes para reclamar autonomía respecto de sus padres." (Jenkins, 2009, p. 235); para Jenkins este miedo es el motivo por el cual existe una fuerte estigmatización de los videojuegos en Estados Unidos y se los vincula fácilmente a la violencia, adicción o problemas del aprendizaje.

Al romper la brecha generacional y tratar de comunicar los valores de la cultura propia surge la motivación de mayores nativos para participar en el diseño de videojuegos; *Never Alone* y *Cuetaya* son un ejemplo de ello, gracias a sus memorias es posible escuchar los motivos de los mayores: Liliana Velazco Guetia cuenta que "Desde la vereda Miravalle queremos recuperar lo que es las semillas nativas como lo es el maíz , el maíz que es ancestral para acá en las comunidades indígenas y a raíz de eso hicimos lo que es el juego Cuetaya" (Löpez Panesso b 2016, 1.01). Por su parte, Aggie Kellie (2014) indica que "Si *Never Alone* tocase a los jóvenes, sin importar si están en un pueblo o fuera de él, les hará querer conectarse con su herencia y aprender más. Hice esto por mi nieto. Quiero que juegue un juego que tenga la historia de su origen." (*E-Line Media*, 2014, 9)

Lo anterior indica que, la participación de los adultos y mayores de la comunidad en el diseño de videojuegos, es porque los reconocen como

un espacio donde los jóvenes interactúan y aprenden. Esto no quiere decir que el videojuego sustituya las formas de transmitir los relatos y la herencia cultural por otra forma. Si no que las formas de transmitir se adaptan y se transforman lo que potencia las formas existentes en la tradición propia, se vinculan a su oralidad, a sus usos y costumbres, que orientan la necesidad de ser y estar siendo lo que somos. En este sentido, adaptan el lenguaje de la narración oral a la narrativa del videojuego y se transmiten esquemas de diseño, estéticas, valores, normas que hacen parte del sistema de conocimiento de las culturas originarias, por lo tanto, el videojuego es también un artefacto intracultural[27] para las culturas propias.

La caracterización del videojuego indígena, explora las implicaciones sociales de la representación del indígena, en este sentido los videojuegos indígenas, muestran una imagen co-construida entre la representación propia del indígena en el espacio virtual y el lenguaje videoludico de los videojuegos.

La necesidad constante de las culturas indígenas de buscar formas de pervivir frente a la globalización, implica que la imagen co-construida retome las tradiciones. En esta vía se encuentran dos fuentes principales que se distinguen, pero que se presentan combinadas: las dinámicas actuales de la comunidad y las historias de la tradición oral del pueblo, el cual se hace vigente frente al epistemicidio como sanación frente al racismo. El videojuego indígena se posiciona, social y

[27] El término intracultural se usa desde las comunidades para designar la relación con la propia cultura. Para Illescas (1995) citado por (Machaca Benito et al., 2013, p 18) la intraculturalidad es
"... autoconstrucción reconstructiva de lo propio perdido en la transculturación [...]. Se trata de la afirmación de las raíces históricas, su memoria, su identidad y su proceso histórico para precisar de dónde se viene, hacia dónde se tiene que ir, cómo y por dónde se tiene que ir como cultura y civilización que tiene derecho a ser y existir con su diferencia sin ser desintegrada..." lo cual es distinto de a la interculturalidad la cual implica de una relación con otra cultura. La interculturalidad representa desde el punto de vista de la conservación de la cultura, es un riesgo, sin embargo, los términos no son contradictorios, ya que designan pasos distintos y complementarios.

narrativamente, en la tensión que vive el indígena entre otrificación de su tradición y las dinámicas nuevas que asume la comunidad. El indígena no se entiende como individuo aparte de su mundo, es así, que lleva en su viaje a sus espíritus, a su mundo. El espacio virtual, así mismo construido, es el espacio cósmico, que parte de las reglas y límites de sus ancestros.

Algunas conclusiones que surgen de toda esta reflexión sobre los videojuegos indígenas son: Si bien la imagen del indígena en los videojuegos se da desde un lugar de enunciación privilegiado, la narrativa moderna estereotipa al otro como bárbaro, justificando una seria de violencias simbólicas heredadas de la colonia y el eurocentrismo.

Las condiciones sociales y tecnológicas de algunos pueblos ha permitido que emerjan en los videojuegos los imaginarios de las comunidades indígenas y muestran cómo se ven a sí mismas sin suplantar el lugar del indígena, sino desde un lugar de enunciación fronterizo crítico. En el que los horizontes de los creativos de la comunidad de jugadores (con su tradición), los diseñadores y las comunidades indígenas coodiseñan videojuegos, partiendo de su tradición oral y la narratividad videolúdica del videojuego. Todo esto permite que los videojuegos indígenas surjan desde espacios fronterizos regulados por la decolonialidad, la mayoría desde prácticas solidarias digitales, que dimensionan la necesidad de visibilizar la visión de su mundo y de sus luchas. Son una nueva plataforma desde la cual el subalterno puede hablar, y a la vez son artefactos que permiten a las comunidades indígenas nuevas formas de transmitir su oralidad. El espacio fronterizo de su enunciación permite al videojuego indígena mirar hacia ambos lados de la frontera, generando puentes para el entendimiento.

Para concluir, considero necesario retomar la distinción propuesta por Catherine Walsh (2009) entre interculturalidad crítica e interculturalidad funcional, la cual permite cuestionar la finalidad de los procesos de reconocimiento que generan la interculturalidad que describimos en los videojuegos indígenas. Por una parte, la perspectiva funcional pretende el reconocimiento de la diversidad cultural para incluirla en la estructura social establecida, sin cuestionar el orden colonial y las desigualdades que generan segregación. Este tipo de reconocimiento neutraliza el conflicto étnico conservando la estabilidad social, incluyendo en los procesos de acumulación capitalista a la diversidad cultural. Desde el punto de vista de Walsh la interculturalidad funcional es una estrategia de dominación cultural.

Por otra parte, la interculturalidad crítica, parte del problema de la matriz colonial del poder racializado; es un proyecto dirigido a la transformación de la estructura social orientado a generar una sociedad distinta; es una práctica política que busca la liberación de los pueblos oprimidos. "... la interculturalidad crítica debe ser entendida como una herramienta pedagógica, la que pone en cuestionamiento continuo la racialización, subalternización e inferiorización y sus patrones de poder, visibiliza maneras distintas de ser, vivir y saber," (Walsh, 2009, p.15)

Ahora bien, en el contexto de los videojuegos que denominamos interculturales podemos decir que un criterio de distinción a aplicar es el posible aporte a los procesos de lucha o de liberación de los pueblos, por lo tanto, siempre que en la frontera (pensamiento fronterizo) prevalezca lo indígena, se inscriban a los procesos de resistencia cultural y que se critique el orden colonial, los videojuegos interculturales pierden rasgos de la funcionalidad. Es decir, exaltar la cultura, las historias y la cosmovisión de un pueblo indígena, mientras que se ignora sus reivindicaciones sociales y políticas actuales, es

generar una imagen incompleta de la identidad indígena y contribuye a la ruptura de su significado. Cumple el mismo esquema que señala Ana Paula Pintado, en el cual para construir el estado nación en México se exalta el pasado precolombino como forma de diferenciarse de la corona española, es decir, se exalta al indio muerto, mientras que se rechaza al indio vivo. En palabras de la autora, "Es el parteaguas entre un pasado doloroso y un presente que busca fortaleza a través de la nueva raza, pero encubre al indígena actual." (2012, 4). Paralelamente, podemos decir a partir de la caracterización de los videojuegos indígenas, que las identidades nacionales o las ciudadanías son las que se ven más alimentadas por las culturas indígenas que reclaman su reconocimiento ante estas, por lo tanto, las legitiman. Mientras que las reivindicaciones políticas, sociales y epistémicas no aparecen en los videojuegos indígenas, por consiguiente la representación del indígena se hace incompleta, funcional a la integración del indígena a la identidad moderna del ciudadano. Para matizar, podemos señalar que la misma Katerine Walsh considera que la interculturalidad crítica está por construirse, además que siempre hay un grado de funcionalidad en las relaciones interculturales; sin embargo, cabe preguntar ¿Es posible que entonces hacer videojuegos para la interculturalidad crítica?, o ¿Es posible hacer videojuegos que deconstruyan la decolonialidad y por los tanto que sanen las heridas heredadas por la colonia?

# Capítulo 3

## Caminos metodológicos del videojuego indígena: en la frontera y desde la otredad.

> El investigador tiene que ir de la superficie hacia la raíz, como la mata de papa que allí está cargada para cosechar. Después tiene que subir y, cuando escribe, va subiendo hasta llegar a la superficie. Pero el investigador no se puede quedar ahí, pues viene el retoño; tiene que subir y crecer con el tallo hasta dar toda la mata, todo el árbol; y después tiene que bajar, profundizar otra vez. Y así seguir hasta terminar todo completo (Hurtado & Aranda, 1998, p 6.

Este capítulo trata de la metodología, o más bien de la búsqueda de una metodología para hacer videojuegos indígenas, que finalmente es la misma metodología. Inicialmente, se parte de comprender aspectos generales del desarrollo de los videojuegos, como las metodologías iterativas y la construcción de documentos de diseño, para posteriormente indagar los caminos recorridos para desarrollar los videojuegos indígenas estudiados. Lo que nos permite reconocer algunas de sus rutas, que en todo caso siempre se basa en el aprendizaje de la cultura y el diálogo intercultural entre el mundo indígena y el mundo del desarrollo de videojuegos. Esto nos lleva a encontrar dos tendencias en la creación, por un lado, videojuegos que parten de dinámicas culturales desde las cuales se construyen mecánicas y dinámicas de juego y, por otro lado, que adaptan historias propias al lenguaje videolúdico. Esto nos lleva a profundizar en los

cambios de relación cultural al adaptar mundos míticos a lenguajes videoludicos.

El videojuego indígena aborda dos campos de estudio, el tecnológico y el social; cada campo tiene sus metodologías propias, (metodologías de diseño de videojuegos y de investigación social), por lo cual se evidencia la necesidad de un diálogo metodológico de los campos para encontrar el camino del proceso de creación del videojuego indígena.

Como el videojuego indígena se caracterizó por hacer parte de las formas de apropiación de nuevas narrativas por parte de las comunidades originarias, es necesario pensarse la construcción del videojuego desde las metodologías de las ciencias sociales; el videojuego indígena intenta significar por medio del lenguaje videolúdico el lugar de enunciación de una comunidad indígena, es un esfuerzo de entendimiento del lugar epistémico de la otra cultura, igualmente es una puesta creativa que explora los alcances del lenguaje del videojuego. Es claro que el punto de partida, la inspiración inicial del diseñador de videojuegos o la necesidad de expresar su visión del mundo es la cultura otra, es la otredad a la cultura hegemónica. En este sentido, el diseño de un videojuego indígena genera dos tipos de movimientos, por una parte, el diseñador en su aventura antropológica aprendiendo de la cultura y por otra, la comunidad y sus solidarios aprendiendo de diseño de videojuego.

Finalmente, se cuenta el camino de creación de un videojuego para el pueblo Misak, en él se abordan metodologías propias del pueblo Misak, y la decolonialidad como metodología, lo que implica conocer la historia Misak, pero también la propia, es decir, hacer memoria para reconocer heridas coloniales y que el proceso de creación del videojuego en lugar de profundizarlas las sane.

Por una parte, investigar la historia de la colonización española en el valle de Puben, en la cual personajes como Sebastián de Belalcázar despojaron de sus territorios y diezmaron al pueblo Misak; igualmente es importante conocer las luchas por la recuperación de tierras, sus luchas por la memoria para legitimar su arraigo al territorio, y conocer sus líderes, así como los espíritus que en sueños les guiaron para defender su cultura y autonomía.

Por otra parte, investigarme como parte del proceso de investigación y creación, dado que la investigación, especialmente en contextos indígenas, no es un acto neutral. Por lo que existe una desconfianza inherente en la capacidad del investigador y de la investigación misma para contribuir a la sanación en lugar de perpetuar heridas coloniales. Esto cuestiona el "corazón" del investigador, sus deseos y sus propias heridas. Por lo que deconstruir el rol de investigador y diseñador de videojuegos, es fundamental para permitir un diálogo.

En este sentido es necesario confesar una incertidumbre metodológica, en otras palabras los muchos palos de ciego, que desde la linealidad de la investigación académica se dieron, en la que, previo a la investigación se plantea la metodología para cumplir un objetivo y responder una cuestión inicial. Sin embargo, llegar a responder el "¿Cómo?", es el resultado de esta investigación. Es el proceso de creación que permite plantear un camino; en este sentido, la metodología se plantea más como una reflexión en torno a los caminos metodológicos posibles en el diseño de videojuegos indígenas, reflexión que permite superar los primeros borradores del videojuego (como si de hipótesis se trataran). La metodología cierra un ciclo más de iteración. Las reflexiones de esta investigación se complementan con el paradigma "investigación creación" en la cual la obra y la investigación se realizan en función de un problema (Montoya López, 2006). Y desde

el marco decolonial, la creación respecto a las heridas coloniales ayudan el proceso de sanación de estas, por lo tanto, la creación descoloniza.

Una de las pretensiones que se abandonaron durante la exploración sobre el diseño y adaptación a videojuegos de narrativas de los pueblos indígenas (y que en parte devienen de mi formación filosófica pretendía construir categorías comprender el mundo), fue la de encontrar las categorías que me permitieran analizar un relato (como del Señor Aguacero) y que posteriormente me permitieran hacer algunos ejercicios para diseñar un videojuego. Sin embargo, muchos de los análisis se hacen desde lo social, desde el punto de vista narrativo, o videoludico no pretenden diseñar videojuegos, su alcance es meramente analítico o descriptivo y por lo cual, las categorías encontradas poco ayudaban al trabajo de diseñar un videojuego.

En contraste, los mayores avances respecto al diseño del videojuego fueron creativos, derivados de experiencias de estar en la cultura Misak, de algunos sueños, de conversas con amigos y teniendo como referencias los videojuegos ya mencionados en el anterior capítulo. En muchos casos, el pretender analizarlo fue un obstáculo para el diseño. De igual forma, los saberes en el desarrollo de videojuego, los adquirí principalmente en las competencias o GameJam que la comunidad de desarrolladores colombianos y latinoamericanos organiza. El camino fue empezar a hacer y la metodología presidió al desarrollo.

## Metodologías de desarrollo de videojuegos

Inicialmente, se hace un recuento de algunas metodologías de desarrollo de videojuegos, para ubicar el camino más cercano para nuestra adaptación, este camino lo contrastaremos con los caminos de otros diseños con temáticas indígenas, con el fin de identificar como

resolvieron las necesidades en común. El proceso de producción de videojuegos está fuertemente influenciado por las metodologías de producción de software, sin embargo, las experiencias de diseñadores y productores de videojuegos aportan piezas metodológicas muy particulares del medio.

En la producción de software, el modelo más usual es de cascada de Royce (1970), el cual se enfoca en establecer unos requisitos, para pasar a un momento de diseño, luego de una fase de implementación y un último momento de verificación y mantenimiento. Este modelo innovó en su momento al insertar una fase de diseño entre los requisitos y el análisis con el fin de disminuir el riesgo de programar código no deseado, ya que "el diseñador del programa asegura que el software no fallará debido a razones de almacenamiento, temporización y flujo de datos" (Royce, 1970, p. 331). Este modelo se caracteriza por su vertical linealidad y una generación extensa de documentación.

El otro modelo es el iterativo y creciente, es un conjunto de tareas organizadas en etapas repetitivas (llamadas iteración), las cuales buscan generar un resultado parcial, el cual es evaluado y complementado en el siguiente ciclo de iteración. El modelo busca que los componentes evolucionen en la complementación, cambios o nuevos requisitos provenientes de iteraciones anteriores, ofreciendo un producto más completo que brinde resultados crecientes. Dentro de este último modelo se pueden encontrar algunos entornos de trabajo como Scrum, RUP (Proceso Unificado Racional, por sus siglas en inglés) y Programación Extrema XP que considera los nuevos requisitos como elementos naturales del proceso.

El modelo en cascada considera un solo proceso único y largo, inicial con un documento diseño SDD (Documento de Diseño del Software, por

sus siglas en inglés), el cual es ensamblado al final del proceso; su debilidad radica en que los errores de diseño se identifican al final del proceso y llevan a un rediseño, mientras que el modelo iterativo piensa varios procesos de corto tiempo, los cuales facilitan evaluación cíclica y realización de cambios en periodos tempranos de la producción.

Ahora bien, D. Vallejo y otros afirman que "las metodologías claramente establecidas para desarrollo de software no se adaptan a este proceso —al de desarrollo de videojuegos— con garantías de calidad suficientes y no existe en este ámbito un claro planteamiento de cómo afrontar el trabajo" (Vallejo et al., 2015, p. 518) sin embargo, estos dos modelos se encuentran muy presentes en las metodologías de diseño y presenta una tensión que termina por fusionar aspectos de uno y otro.

De las metodologías de desarrollo de videojuegos de los autores citados, el más cercano al modelo en cascada es D. Vallejo y otros autores. Justamente su libro hace énfasis en la programación de videojuegos, allí indican que "son muchos expertos los que coinciden en que el ciclo de vida del desarrollo de videojuegos se debe aproximar al del desarrollo de una película de cine, estableciendo tres fases claramente diferenciadas que son Pre- Producción, Producción y Post-Producción" (Vallejo et al., 2015, p. 518), si bien la producción de cine disminuye el número de fases continúa el esquema general del modelo en cascada. En esta cascada reducida "la fase de Producción agrupa todo aquello que conlleva la obtención de elementos tangibles y elaborados para el juego, mientras que la fase de Pre-Producción se asocia con los procesos de obtención de elementos poco tangibles o preliminares" (Vallejo et al., 2015, p. 518)

Si bien la fase de diseño del videojuego ayuda organizar el trabajo en las siguientes fases, el diseño puede presentar errores y puntos ciegos,

los cuales no se pueden prever y surgen durante la producción, por lo que el lugar común es que "requieran revisiones. En muchos casos, esta etapa y la anterior son repetidas de forma iterativa o se someten a ciclos iterativos" (Vallejo et al., 2015, p. 523). A menudo, los puntos ciegos y los errores de diseño solo son evidentes en la fase de *testing* o simplemente en momentos en que realizar cambios es muy costoso; Tracy Fullerton y Christopher Swain comentan la necesidad de sesiones de testeo, en las primeras fases de diseño: "Muchos diseñadores de juegos no involucran a los playtesters en su proceso, o, si lo hacen en los playtesters, están al final de la producción cuando es demasiado tarde para cambiar los elementos esenciales del diseño." (Fullerton et al., 2008, p. 3)

Este es funcional al modelo económico presente, siempre que una preproducción, pueda proyectar tiempos y presupuestos con una gran proximidad real, algo esencial para gestionar proyectos y buscar financiación. En contraste el desarrollo iterativo es más flexible, permite ajustar durante sus ciclos aspectos que no siempre son predecibles en una preproducción, por lo que en el desarrollo, el videojuego puede que este exija caminos por fuera del tiempo y del presupuesto, razón por la cual siempre faltarán ciclos iterativos.

El modelo iterativo se ajusta más a los videojuegos porque permite investigar sobre el mismo videojuego, descubrir si es divertido, si es realizable, si puede ser rentable: "Precisamente, en el área del desarrollo de sistemas interactivos, está claramente establecido que las pruebas, sobre todo de Usabilidad, deben hacerse desde las primeras fases, incluso cuando los prototipos están únicamente a nivel de bocetos y en papel" (Moya et al., 2015, p. 18).

Los modelos iterativos en los videojuegos plantean realizar prototipos del juego y ponerlo en pruebas con jugadores para testear y luego efectuar las correcciones en el siguiente ciclo iterativo, que termina con la entrega del próximo prototipo, se plantean varios ciclos de iteración, hasta que se obtiene una versión entregable. Estos modelos tienen muy poca previsibilidad, por lo que la etapa inicial de diseño no establece como será el producto final, más bien plantea la idea base que funciona para comenzar el proceso iterativo.

> Al igual que cualquier sistema viviente, los juegos se transforman a lo largo de su ciclo de desarrollo. Ninguna regla está escrita en piedra. Ninguna técnica es absoluta. Ningún esquema es el correcto. Si comprende cuán fluidas son las estructuras, puede ayudar a moldearlas mediante pruebas repetidas y observación cuidadosa (...) (Fullerton et al., 2008, p. 4)

En esta perspectiva, el trabajo del diseñador no es como el arquitecto que vigila que la obra se esté construyendo como dicen los planos, el diseñador de videojuegos si bien genera los planos, su trabajo no termina ahí, el diseño será un constante rediseño y toma de decisiones en cada iteración hasta refinar el producto a la versión final.

Las metodologías iterativas de desarrollo de videojuegos se abordan desde cuatro grupos: El de cocción lenta, el basado en lentes, el centrado en el jugador y el modelo en cascada.

El diseño de cocción lenta, parece darle libertad creativa al grupo de desarrolladores, inyectando tiempo y recursos si es necesario; En *Game Architecture and Design* Rolling y Morris (2004) plantean que luego de constituir el equipo de desarrollo, con uno que otro genio que le dé

sazón, se debe encerrar al grupo de desarrollo en un cuarto y esperar a que el videojuego esté listo.

> Deje hervir a fuego lento durante un período de 18-24 meses, revuelva periódicamente y agregue bebidas y pizza a gusto… Esté preparado para permitir un poco más de tiempo de cocción, pero también prepárese para que el resultado aún esté medio cocido o para que los desarrolladores se hayan agotado. (Rollings y Morris 2004, p 228)

Aunque parece desordenado, pero estos autores aseguran que parte de la industria de videojuegos funciona asi, y en este sentido no son normalistas (dicen como deben ser las cosas) sino que describen como han funcionado y siguen funcionando algunas producciones triple A.

La metodología basada en lentes plantea un ciclo sencillo de producción, pero su aporte metodológico es una serie de preguntas enfocadas a un tema, y encaminadas a realizar cambios y mejorar aspectos del juego; cada grupo de pregunta se les llama lente y Jesse Schell establece una serie de lentes para ir refinando de forma iterativa el videojuego. Sin embargo, el autor aclara "No son modelos o recetas, sino instrumentos para el examen de tu diseño… las utilizarlos para ver su problema de muchas perspectivas diferentes, usted podrá capaz de usar su discreción para investigar mejor diseño." (Schell, 2008, p. 26)

El esquema de trabajo es bastante intuitivo "1. Piense en una idea. 2. Pruébalo. 3. Siga cambiando y probando hasta que se le parezca bastante buena." (Schell, 2008, p. 88); al formalizarlo, el autor conserva el esquema, pero plantea más pasos:

> El bucle formal: 1 Estado del problema. 2. Lluvia de ideas, algunas soluciones posibles. 3. Elija una solución. 4. Enumerar los riesgos del uso de esa solución. 5. Construir prototipos para mitigar los riesgos. 6. Prueba de los prototipos. Sí, son lo suficientemente buenos. 7. Verifique el estado de los nuevos problemas que están tratando de resolver, y vaya al paso 2 (Schell, 2008, p. 120)

Durante cada ciclo, Jesse Schell plantea un repertorio de 100 lentes disponibles para evaluar los prototipos, pero no está muy claro el orden en que se deben aplicar los lentes, parece dejar a discreción del diseñador y del nivel de complejidad de cada proyecto: "Las lentes y los fundamentos son herramientas útiles, pero para comprender verdaderamente el diseño del juego se debe entender una increíble compleja red entre la creatividad, la psicología, el arte, la tecnología y los negocios" (Schell, 2008, p. 28)

Si bien los lentes no son un modelo metodológico, estrictamente hablando, si son una herramienta metodológica muy fuerte a la hora de refinar los prototipos; para este proyecto son de especial interés, ya que para enfrentar el problema de tratar con una historia indígena surgen diversas preguntas, las cuales encaminan el diseño y se pueden agrupar a modo de lente.

El modelo en cascada en los videojuegos y el modelo de cocción lenta, plantean una tensión, metodológica y económica, dado que el modelo de cascada pretende controlar desde el diseño la producción del videojuego para poder proyectar los costos de producción. Pero los videojuegos no se adaptan a este modelo de producción, porque, durante el proceso, durante su desarrollo, exige cambios y ajustes de

diseño. Por su parte, el modelo de cocción lenta parece estar dispuesto a asumir los sobrecostos, de los rediseños del videojuego; sin embargo, esto es algo que solo se lo pueden permitir las grandes industrias, ya que, un sobrecosto en una pequeña productora podría significar la quiebra.

Esta tensión suele resolverse planteando un documento de diseño del videojuego, que ayude a gestionar los recursos del juego para realizar un desarrollo iterativo de este. A pesar de que el juego pueda pedir un presupuesto mayor, si hay un punto en que es posible prever el costo del proyecto cuando lleva un 30% de realización, a esta altura el juego ya habrá tenido los cambios más esenciales y es posible saber que hay que hacer en el resto del desarrollo.

**El documento de diseño y el diseño de videojuegos**

El uso de GDD (documento de diseño del juego, por sus siglas en inglés), es una herencia del SDD del modelo en cascada, sin embargo, la mayoría de las metodologías de desarrollo de videojuegos se enmarcan en el modelo iterativo e incremental. Por lo tanto, se deduce que hay dos formas de entender el documento de diseño.

El diseño del videojuego, por un lado, es considerado como una fase de preproducción del videojuego y, por otro lado, es considerado como una actividad constante derivada de cada decisión tomada durante los ciclos iterativos. La primera perspectiva utiliza el "documento de diseño" como la forma de controlar el proceso de implementación del juego, "En este GDD, que debe ser elaborado por el equipo creativo del diseño de videojuegos, se debe identificar y fijar todo lo relacionado con el Diseño del Videojuego que será necesario abordar posteriormente (normalmente en la fase de Producción)" (Moya et al., 2015, p. 29). A pesar de tener un documento de diseño muy elaborado, es difícil

controlar la producción con un documento, ya que, "en teoría, los desarrolladores de juegos deberían poder tomar su copia del documento de diseño del juego y ejecutarlo. En la práctica, es muy difícil crear un documento tan fuerte" (Bethke, 2003, p. 105). La ausencia de un documento o de un diálogo alrededor del este, puede hacer que el equipo trabaje en distintas direcciones, como en el caso del desarrollo de *Trópico* (2001), "que después de un año de desarrollo, el equipo se dio cuenta de que había aproximadamente media docena de visiones diferentes de Trópico desarrolladas por varios miembros del equipo. ¡Cada miembro del equipo estaba implementando su propia versión del proyecto" (Bethke, 2003, p. 106) En contraste, la segunda perspectiva ve el Documento de diseño como una forma de comunicación del equipo de trabajo para que

> *(…) las decisiones sobre el diseño de su juego deben ser comunicadas a muchas otras personas en el equipo. Documentos son una forma muy efectiva de hacer eso. Y esta comunicación… no será de una sola vía. Será un diálogo, pues tan pronto como se pone una decisión en el papel, alguien va a encontrar un problema con él, o llegar a una forma de hacerlo mejor.* (Schell, 2008, pp. 282-283)

Como el GDD es una herramienta de comunicación, permite que las decisiones del diseño se asuman en una forma grupal, ya que "Los documentos pueden obtener más mentes en el diseño para encontrar y corregir las deficiencias en el diseño del juego más rápidamente" (Schell, 2008, p. 283). Lo anterior nos aclara que el diseño del videojuego como parte del desarrollo del videojuego debe tomar una serie de decisiones y plasmarlas en un documento de diseño con el fin de poder comunicar al equipo. Crear el primer prototipo, el cual permitirá conocer e investigar el juego, esto permitirá rediseñar sobre

él, es decir, tomar nuevas decisiones, documentarlas y comunicarlas al equipo para iniciar el ciclo.

Para empezar el primer borrador del Documento de diseño del juego se encuentran 2 esquemas, el primero el popular DMA y el segundo es la metodología de múltiples inicios. La metodología de múltiples inicios plantea que el videojuego es una red compleja de aspectos que sé interrelacionan constantemente (historia, arte, sonido, mecánicas, dinámicas, tecnología, interfaces), para iniciar a tejer esta red no es necesario empezar siempre por el mismo nodo, por lo tanto, plantea distintos puntos de partida para comenzar el proceso de diseño: diseñar a partir de la historia, a partir de la mecánica, a partir de otro juego, a partir de la estética.

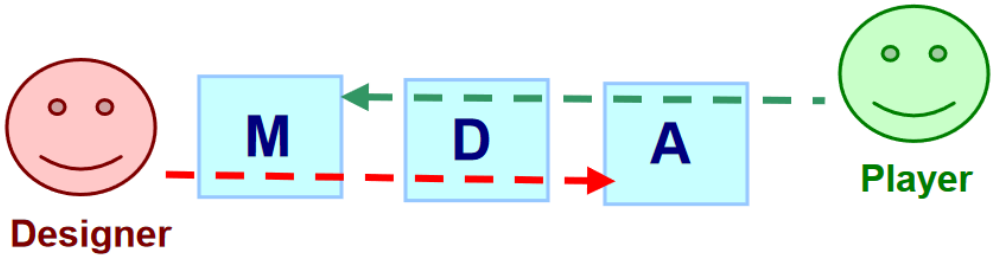



Diagrama relación diseñador jugador para el MDA - Tomado de (Hunicke, et al. 2004)

DMA es un esquema metodológico el cual plantea la relación (mediada por el videojuego) entre el jugador y el diseñador. Por lo que plantea tres momentos distintos del juego:

> *La mecánica que describe los componentes particulares del juego, a nivel de representación de datos y algoritmos. La dinámica describe el comportamiento en tiempo de ejecución de los mecanismos que actúan sobre las entradas del jugador y las salidas de cada uno a lo largo del tiempo. La estética describe las respuestas emocionales deseables evocadas en el jugador, cuando ella interactúa con el sistema de juego*.(Hunicke et al., 2004, p. 2)

Según el autor, el diseñador y el jugador tienen visiones distintas del videojuego, mientras que el jugador parte de la sensación del juego, el diseñador parte de las mecánicas. Cada uno de estos momentos afecta a los otros tres momentos, por lo cual, el diseñador debe preocuparse inicialmente por las mecánicas y la programación, pero visualizar la sensación que puede generar en el jugador cuando interactúa con el juego.

## El método y el proceso creativo

Más allá de las diferencias metodológicas estas se deben ajustar a ciertos puntos de partida; si bien todos los procedimientos llegan al diseño de un videojuego, las fuentes de inspiración son eternas y la idea inicial del juego considera uno o dos aspectos del diseño, en este sentido, se afirma que las metodologías deben ajustarse al punto de salida, como comenta Gustavo Aranda al hablar sobre las fases del diseño de videojuego "toda la metodología no sirve para nada si solo te quedas con ella -por ende, es necesario una- mezcla de ambas cosas, digamos de la metodología pura y dura… más el mundo real" (Aranda, 2014)

Ahora bien, respecto de la caracterización realizada de los videojuegos, se encuentra que ellos parten de las narrativas de las comunidades, por lo tanto, uno de los caminos es partir de la historia y tradición oral del pueblo Misak con el objetivo de llegar a un documento de diseño. Razón por la cual sigue la metodología propuesta por Brathwaite y Schreiber en el capítulo 13 del libro 'Challenges for Game Designers', la cual plantea el reto de diseñar un videojuego a partir de una historia ya establecida. Su metodología para este caso a nuestro interés se divide en adaptar la historia y en establecer sus dinámicas y construir las mecánicas.

Ahora bien, se asegura que el diseño de un videojuego indígena requiere un esfuerzo mayor, ya que se trata de entender al otro, de acortar la distancia entre qué puede haber con el mundo Misak. Se trata que el mundo diegético del videojuego refleje la cosmovisión del pueblo Misak. Por lo tanto, es necesario dialogar con la cultura y con el pueblo Misak deforma tal que permita darla sentido e intención al videojuego. Al igual que, que permita busca identificar dinámicas culturales, patrones de diseños, conceptos, que se escapan de las metodologías existentes, para proponer interactividad con la historia, dinámicas y mecánicas de juego. En pocas palabras, adaptar el videojuego a la tradición oral del pueblo Misak. No la tradición al videojuego. Esto implica entender la creación del videojuego indígena y distribución como una, como una acción colectiva que de una u otra forma tiene impactos en la comunidad.

Sin embargo, el significado que han tenido los videojuegos indígenas en sus propias comunidades y en las comunidades de fans de videojuegos es un aspecto poco explorado. *Dayo* comenta que hay un segmento de la comunidad de jugadores que rechaza la inclusión de minorías en los videojuegos bajo la consigna "no metáis la política en los videojuegos"

(Altozano, 2019), Por su parte, la profesora Carmen Lorena López Panesso encuentra el impacto pedagógico de Cuetaya en el interés renovado de sus estudiantes por la cultura Nasa.

Aunque no es el objetivo del trabajo de tesis, pues no incluye el desarrollo del videojuego, el proceso de diseño como una fase de investigación, nos permite explorar el lenguaje del videojuego, los sistemas culturales del pueblo Misak, para visualizar los alcances del videojuego como medio para la expresión de culturas otras. Es decir, exige un alcance narrativo que permita que su sistema de juego también exprese la cosmovisión del pueblo Misak.

## Diseño y co-odiseño de los videojuegos indígenas

Si bien el propósito del videojuego es que todo juego debe divertir si no dejaría de ser un juego, se demostró que los videojuegos son artefactos que no están exentos de posturas y herencias culturales. El querer hacer un videojuego y disponerse es algo que comparten esta primera muestra de videojuegos. Esto requiere el diálogo de dos horizontes en los que es posible las prácticas de solidaridad digital: por una parte, entusiastas de los videojuegos que se interesen en las posibilidades de las narrativas indígenas, y por otra, miembros de las comunidades que reconozcan en el videojuego una posibilidad para la tradición propia.

Sin embargo, ese querer necesariamente no es un querer generalizado en la comunidad, la tecnología está en el centro de las disputas intergeneracionales y la estigmatización de esta es un punto común, ya que es un campo en que los adultos no comparten y en el cual los jóvenes pueden refugiarse. Querer hacer un videojuego indígena implica reconocer la influencia que tienen los videojuegos como lenguaje en los jóvenes, lo cual puede generar y recuperar vínculos. Implica que en él

horizonte de resistencia cultural también se dibuja una territorialidad digital.

*Never Alone, Huni Kuni, Iwariwe, Mulaka y Cuetaya*, se iniciaron desde un diálogo de intencionalidades: por una parte, la de recuperar la cultura con la inclusión digital, entre comuneros indígenas y diseñadores, lo cual puso de manifiesto la necesidad de generar contenidos propios en medios digitales. Por otra parte, la consecución de conexión a internet, de difusión de la cultura, de recuperación de los mitos propios, de generar material pedagógico como una forma de lucha de los pueblos y organizaciones indígenas.

Por otro lado, también hay iniciativas que procuran la inclusión de las TIC a los procesos de enseñanza aprendizaje como una apuesta didáctica; es así como se realizó *Cuetaya*, en el marco del programa Maestros Creativos de SmartSchool y la Universidad del Cauca, en el que se integró el proyecto de la investigación del doctorado "Supporting Technology for Augmented Reality Game-Based Learning" (Muñoz, 2017), que trata el co-diseño de juegos de realidad aumentada e involucra a varios maestros. Inicialmente, los maestros recibieron capacitación sobre diseño de videojuegos, posteriormente realizaron un diseño iterativo del juego propuesto y finalmente se evaluó. Por una parte, *Cuetaya* recibió el apoyo metodológico de Muñoz y, por otra parte, recibió el apoyo tecnológico de la Universidad del Cauca. Sin embargo, la profesora Carmen Lorena López Panesso, fue quien logró integrar a los padres de familia de Caldono en el diseño del videojuego; López cuenta que para iniciar con el videojuego:

> (…) se hizo pertinente convocar a la comunidad educativa en torno al diálogo comunitario e intercultural, mayores, mayoras, autoridades representantes del

> cabildo indígena de las Mercedes en Caldono, Cauca, a partir de la necesidad ya identificada, realizamos un primer diagnóstico con el fin de retomar y analizar cómo se vienen apropiando las tecnologías emergentes en la institución educativa, y cuáles han sido los impactos generados en el contexto de la educación propia (...) (Löpez Panesso, 2016, p. 8)

Estas conversaciones iniciales son relevantes porque dispone a los participantes al aprendizaje y el diálogo, al igual que generan las condiciones objetivas para el desarrollo de los juegos en mención. Es así que miembros de la comunidad, organizaciones indígenas y estudiosos solidarios comenzaron el trabajo previo de preparación y de conseguir presupuesto, el equipo de trabajo el de instalar paneles solares, tener acceso a internet, producción de videos, fundar estudios de videojuegos, realizar estudios, documentarse, etc.

La creación de medios digitales, desde culturas otras, tiene como punto común sus narrativas míticas, es por esto que la tarea inicial es la de compilación de las historias y sus matices. En Never Alone participaron mayores de la comunidad grabando en estudio, mientras que para el desarrollo de *Huni Kuin* se realizaron cuatro visitas, debido a la lejanía del territorio kaxinawá Río Alto Jordão, Baixo Río Jordão y Seringal Independência en las que se logró la "participación directa de *Huni Kuin* en la escritura de guiones, selección y narración de historias, grabación música, captura de efectos de sonido, traducción de idiomas y en la narración de las escenas" (Meneses, 2017, p. 86). Si bien el registro de los mitos es importante para el diseño, muchos de los mitos, se encuentran registrados en libros, al igual que otros materiales como cartillas y videos que también son fuentes para la adaptación del mito al videojuego, *Mulaka* por ejemplo, basó buena parte de su diseño en la

obra del Enrrique Servín Herrera (2015) académico reconocido en Chihuahua, conocedor de la cosmovisión Rarámuri.

Sin embargo, la adaptación de las narrativas de una comunidad indígena a un videojuego no es un asunto de traducción, implica una comprensión profunda de la cultura del sistema mítico en que se empotran sus normas y de las posibilidades del lenguaje videolúdico y las posibilidades del motor de juego. Igualmente, la producción del videojuego no es lineal, por lo cual la historia no es solo el contenido de las mecánicas, ni las mecánicas son la forma de la historia, una afecta a la otra, lo que produce que en el proceso de diseño y desarrollo del videojuego la producción sea circular. Lo que implica un constante diálogo entre miembros de la comunidad y los diseñadores, para decidir el camino del videojuego, entre las narrativas y el sistema de juego. El diseñador aprende de la cultura y el comunero aprende del videojuego. Es así como cuentan que se realizó *Never Alone*

> (…) así como el desarrollador será un estudiante de la cultura, estos representantes de la comunidad también deben estar dispuestos a asumir el papel de estudiantes de diseño de juegos y estar abiertos a escuchar y aceptar que las historias y los personajes pueden necesitar estirar para adaptarse a las necesidades de un videojuego y que esto se puede hacer de una manera que se mantenga respetuosa y auténtica con el material de origen. (E-Line Media, 2014)

Hasta ahora hemos dilucidado los aspectos sociales que rodean la creación del videojuego indígena, donde muchos de los desarrollos comparten una lectura colectiva del contexto de la comunidad (La

relación tradición, tecnología), en la cual se plantea el videojuego indígena, como una forma de mostrar, de difundir la cultura indígena y de transmitir las narrativas propias. Si bien, muchos de los juegos son iniciativas individuales, logran el respaldo y participación de organizaciones y de miembros de la comunidad, lo que en varios casos son acciones colectivas.

## Mito, rito, literatura y videojuegos

El término "mito" en la cultura popular, es sinónimo de mentira, de ilógico (Rocha, 1989) o de cuento, concepción que genera violencia epistémica sobre la tradición oral de las comunidades, por esta razón el término "mito" es rechazado por miembros de los cabildos indígenas de Colombia. En el caso de la comunidad Misak este término es sustituido por el "derecho mayor", en el cual, se hace énfasis de la función normativa que tiene el relato propio. El derecho mayor reglamenta la convivencia en comunidad y con la naturaleza; sin embargo, hay un sentido del mito desde la antropología que lo estudia, que le otorga distintas funciones y analiza sus estructuras, como objeto de estudio el mito es visto como fuente de conocimiento de una cultura. A pesar de esto, las ciencias sociales no son ajenas a las herencias coloniales, y términos usados como "primitivos" revelan una concepción de la indígena peyorativa, al igual que la objetivación generan una concepción antropocéntrica del mito. A pesar de las discusiones, el estudio antropológico es una fuente importante a la hora de hablar del mito, siempre que nos permita algunos elementos para un diálogo con la comunidad y sus tradiciones.

Adaptar el mito al videojuego implica contar el mito nuevamente, cambiarlo de medio, pues cada tecnología de la palabra trae consigo sus propios mensajes. Adaptar el mito al videojuego implica ante todo

entender el universo mítico y el lenguaje del nuevo medio (videolúdico) al igual que otros procesos de adaptación. Antonio Perèz (2002) advierte que malas prácticas etnográficas en la transcripción de mitos llevan a que el documento final contenga errores antropológicos.

La distancia con otra cultura, así como los prejuicios modernos sobre las narrativas indígenas, pueden llevar a generar el confundir el mito indígena con la literatura indígena. Es relativamente normal, que un mito en forma de historia sea inverosímil y considerado un cuento. Sobre todo, si no se comparte todo el conjunto de concesiones que se traen. Lo anterior se evidencia, en la experiencia de Laura Bohannan (1966), en la que cuenta su intento por transmitir el significado que para la autora es universal de Hamlet a una comunidad en el África occidental; para los mayores de la comunidad, Hamlet no tendría derecho a vengar a su padre por qué su padrastro era un anciano, por lo que debió convocar a los ancianos para decidir qué hacer. El significado de las acciones de Hamlet se interpretó por la presencia de una bruja, ya que "Sí, solo la brujería puede enojar a cualquiera, a menos que, por supuesto, uno vea a los seres que acechan en el bosque" (Bohannan, 1966, 53). La autora entiende que la pretensión de universalidad de una obra es un obstáculo para el entendimiento, de la otra cultura. Las teorías decoloniales muestran como estos obstáculos epistemológicos se encuentran incluso en las Ciencias Sociales, en este caso los efectos epistemológicos de la división racial implican, una división entre el mito y la ciencia en el cual la ciencia es una superación del mito. Sin embargo, esta separación es artificiosa, ya que la misma ciencia tiene sus propios mitos, sobre los cuales se basa la creencia de un conocimiento verdadero. El mismo eurocentrismo impide reconocer sus propios mitos. Enrique Dussel describe el mito de la modernidad

como aquel en que el colonizador es el héroe que salva a los colonizados de su culpable minoría de edad (Dussel, 2017).

Ahora bien, la distancia cultural también produce que miremos los mitos como los mitos muertos, carentes de sentido a diferencia del mito vivo

> La diferencia entre unas y otras radica tanto en el grado de separación entre el pueblo que creó los mitos y el pueblo que los escucha como en la escritura … Esta distancia puede ser enorme, aunque ambos pueblos se hayan sucedido sobre el mismo territorio e incluso aunque el pueblo moderno se considere a sí mismo como heredero directo del precedente (Pérez, 2002, p. 2)

El devenir histórico hace que la realidad social, así como la mentalidad de las personas se transforme y se generen nuevas narrativas en la conciencia; en este sentido el mito se va mutando, cada vez que es contado el mito se cuenta de forma distinta, se contextualiza, cambia como cambia la cultura. Por su parte, el mito muerto ya no hace parte de la realidad de un pueblo, su narrativa no es creíble; Barthes recuerda que "no hay mitos eternos, puesto que la historia humana es la que hace pasar lo real al estado de habla, solo ella regula la vida y la muerte del lenguaje mítico" (Barthes & Schmucler, 2006, p. 108). Sin embargo, siguen siendo parte de la tradición o se folclorizan impidiendo que cambie: "De aquí en adelante, el mito, para poder ser conservado con el honor de un elemento sagrado de la cultura, o tiene que ser interpretado místicamente o cultivado puramente como literatura" (Huizinga, 2007, p. 166), solo se hace alusión para explicar parte de las creencias antiguas, se presenta a menudo como literatura de la época.

La literatura mítica, como género literario, tiene la particularidad de contar una historia dentro de un universo mítico, no repite los mitos

tradicionales, si no que intencionalmente busca nuevos caminos, otras motivaciones y relaciones entre sus personajes, sin embargo, guarda ciertos patrones en ellos; para Jeny Chayo "Los mitos forman la matriz de la cual emerge la literatura tanto histórica como psicológica; como resultado de esto, los caracteres, temas e imágenes que aparecen en la literatura son básicamente complicaciones y desplazamientos de elementos similares en mitos (..)" (Chayo, 2002, p. 54).

Por su parte, el mito vivo está inmerso en prácticas sociales de los pueblos que le significan y resignifican; el mito vivo se incorpora en los ritos de un pueblo y configura su realidad.

> Lejos de situarse fuera de lo real, el mito se presenta como una forma de instalarse en lo real. El indígena se orienta perfectamente en esta estructura —a pesar de la sorpresa y despiste del observador moderno—. El mito es un pensamiento semiencarnado, no desprendido de las cosas; y se refiere a un contexto existencial integrado en el paisaje. De esta suerte, los elementos del mito tienen una validez permanente: el mito proporciona la cifra obligatoria de todo comportamiento, pues como estructura ontológica, perpetúa una realidad dada. (Cruz-Cruz, 1971, p. 40)

En la dinámica social el mito se transmite y se transforma cada vez que es contado, se hace acción en cada rito, involucra a los participantes quienes lo re-viven, producen pensamiento social de larga duración (Austin, 2018). Esta misma dinámica social hace que no sea posible hablar de una versión única del mito, las versiones del mito a menudo corresponden con la distribución territorial de una comunidad o a divisiones sociales y políticas que otorgan nuevo significado al mito una

vez es contado; en todo caso, la comunidad no se puede entender como una totalidad coherente. En este sentido "un mito se compone del conjunto de sus variantes, no hay versión verdadera u originaria" (Lévi-Strauss, 2011, p. 240) y todas las versiones son igualmente válidas. [28]

La forma de transmisión del mito, la narrativa oral, implica un lenguaje corporal que siempre se conecta con el contexto, la dinámica de la transmisión oral siempre está actualizando el mito con las vivencias, con los sentimientos. El mito en acción se recrea, integra al hombre a su historia, el mito se dice, es palabra que se contextualiza con la realidad social cada vez que se cuenta a su vez es constitutiva de la realidad, el universo mítico ubica al indígena, da cierta coherencia en la que es posible verificar mediante el acto. Para Otálora la relación entre el rito y el mito se asemeja a la relación teoría práctica, el rito repite el mito en forma de acción y lo celebra "el mito es una celebración en palabras, el rito es una declaración en acto"(Cruz-Cruz, 1971, p. 50). El mito escrito, por su parte, pierde su capacidad de contextualizarse, sin embargo, registra las intencionalidades, los sentimientos y los nuevos significados que generan la vivencia mítica de quienes lo cuentan.

Para Huizinga (2007), el juego tiene una estrecha relación con el rito, ya que los dos comparten la abstracción de la vida cotidiana la cual requiere la delimitación del espacio y el tiempo, requiere del ingreso al círculo mágico, el lugar sagrado en el que se asumen otras normas en el que las acciones adquieren significado, en ese espacio-tiempo, el caos desaparece, para dar curso a un orden del cosmos y a los ciclos de la comunidad.

[28] Precisamente, la complejidad de versiones y sus significados hace que Levi-Straus aplicará por primera vez el análisis estructuralista a las versiones conocidas del mito a historia de Asdiwal recopiladas por Franz Boas. Esta concepción de estructura mítica la relacionaremos con la de universos narrativos.

> El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado. El sacramento y el misterio suponen un lugar consagrado. Por la forma, es lo mismo que este encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formalmente, del templo ni del círculo mágico. (Huizinga, 2007, p. 35)

Sin embargo, el juego y el rito terminan "(...) su esplendor ilumina el mundo de todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta, seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelve de nuevo la temporada de los juegos sagrados (...)" (Huizinga, 2007, p. 29).

Al respecto es necesario señalar que la dualidad narrativa es una de las características narrativas del videojuego y concuerda con el surgimiento de nuevas versiones del mito vivo, África Curiel (2015) muestra que si bien hay una historia que es contada con diversos recursos narrativos en el videojuego y que establecen una narrativa embebida[29]. Al ser el videojuego un sistema de juego con el cual el jugador interactúa, ocurre una narrativa emergente, es decir, la experiencia de juego, así como la posibilidad de realizar acciones dentro de un sistema dan cabida a historias emergentes. Estas narrativas emergen desde la experiencia de jugar el relato, parten del sistema de juego o de la estructura narrativa, pero que pueden tener su propia trama y darle nuevo significado a las

[29] Curiel (2010) cita y traduce el siguiente fragmento de Salen y Zimmerman en el libro Rules of play (2004)"La narrativa embebida es contenido narrativo pre-generado que existe con anterioridad a la interacción del jugador con el juego. Está diseñada para proveer motivación para los eventos y acciones del juego, los jugadores experimentan la narrativa embebida como una historia contextual. [La narrativa embebida] se experimenta a través de la interacción del jugador pero formalmente existe separada de ésta. [...] La narrativa embebida también provee la trama principal del juego, estructurando la interacción y el movimiento del jugador a través del mundo virtual de forma significativa"

acciones realizadas. Las narrativas emergentes son recreaciones de la historia embebida.

En este sentido, el juego, así como el rito, puede entenderse como acción mítica, siempre que el juego se mueva dentro del sistema cultura, al jugar se revive constantemente el mito.

Si bien, clasificamos el videojuego como representativo de la cultura en la cual inconscientemente se carga de contenidos culturales, se asegura que hay base mítica que se transmite en el videojuego y ya se han señalado algunos mitos políticos, sin embargo, en la cultura contemporánea hay unas bases míticas que se reproducen por los medios de comunicación. Leonardo Otálora (2012) evidencia la continuidad del mito en la modernidad, afirma que la secularización ha desplazado lo divino a lo mundano, permitiendo que la realidad tenga un carácter sagrado, en el cual es posible el fetiche del objeto de consumo. Según el autor, lo anterior da pie a "(...) los incipientes mitos de la razón, de la tecnociencia, de la política, pero sobre todo, del mercado." (Otálora Cotrino, 2012, p. 100), afirma que mediante las prácticas rituales actuales, cómo las del culto al cuerpo, es posible rastrear discursos míticos, así mismo en otras prácticas profanas.

> El pasaje de los adolescentes no son los mismos que se realizaban y se realizan en comunidades tradicionales, caracterizados por las pruebas de iniciación para acceder a la adultez: los ritos de matrimonio adquieren una significación distinta, gobernados más por las lógicas de la moda y del consumo; el ingreso a las sociedades secretas es reemplazado por la especialización de los oficios, casi siempre referidos a los principios de la

> división del trabajo en los cuadros del capitalismo. (Otálora Cotrino, 2012, p. 101)

El mito, en la cultura contemporánea, ha encontrado nuevas formas de transmitirse; Walter Ong indaga sobre las tecnologías de la palabra al índicar que la escritura es de las primeras tecnologías que transforman la palabra: "La escritura o grafía difiere como tal del habla en el sentido de que no surge inevitablemente del inconsciente. El proceso de poner por escrito una lengua hablada es regido por reglas ideadas conscientemente (...)" (Ong, 1993, p. 71). En este sentido, la escritura como tecnología no significa únicamente un cambio de herramienta, sino una transformación en la conciencia. "El uso de una tecnología puede enriquecer la psique humana, desarrollar el espíritu humano, intensificar su vida interior" (p. 71). El hábito de escribir y de leer generan una direccionalidad en la interpretación, dirigirse de izquierda a derecha y de arriba a abajo, tiene un sentido de espacialidad. "El pensamiento y el habla escuetamente lineales o analíticos representan una creación artificial, estructurada por la tecnología de la escritura" (ONG, 1993, p. 34), igualmente, las listas en la escritura plantean una forma analítica de organizar las ideas. Por su parte, la palabra puede tomar cualquier dirección.

El mito se registra en la memoria y se transmite de forma oral, esto caracteriza que las formas de narrar sean reiterativas, que hablen de tiempos pasados, pero que se reviven en el tiempo presente y que se contextualicen corporalmente. El mito vivo en la memoria se transmuta cada vez que es contado, ya que, la memoria selecciona e incorpora detalles, así como olvida otros aspectos. El mito vivo se nutre así de nuevos elementos de la experiencia del narrador, permite que se interactúe con la narrativa, se indague y que se transforme. Hay ciertos espacios y prácticas sociales en que la oralidad transmite las

tradiciones, la charla alrededor del fogón, o trabajando en el Tul[30], la transformación de las actividades, así como las practicas rituales. A medida que las actividades de las comunidades cambian, su arquitectura, los espacios cambian y las prácticas cambian. En la actualidad, muchos de los cambios producidos por la globalización, son demasiados rápidos para que solidifiquen los saberes y las tradiciones de las comunidades.

El escribir el mito se da en algunas comunidades como estrategia de conservación, el mito escrito, no desaparece, se registra, pero como cualquier escritura en el transcurso del tiempo, pierde su contexto social, el sentimiento y el gesto desaparece de la narrativa, su mutabilidad se paraliza y se cristaliza en el tiempo, por lo que produce cierta lejanía.

Barthes por su parte, indica que el relato mítico encuentra su forma de expresarse en distintos medios, ya que para el autor el mito es un habla y ante todo un mensaje

> (…) por lo tanto, no necesariamente debe ser oral; puede estar formada de escrituras y representaciones: el discurso escrito, así como la fotografía, el cine, el reportaje, el deporte, los espectáculos, la publicidad, todo puede servir de soporte para el habla mítica. El mito no puede definirse ni por su objeto ni por su materia, puesto que cualquier materia puede ser dotada arbitrariamente de significación: la flecha que se entrega para significar un desafío es también un habla. (Barthes & Schmucler, 2006, p. 108)

[30] El Tul dentro de la cultura indígena Nasa se refiere al huerto, dentro de la tradición Nasa el huerto es el que alimenta a la familia y se cultivan plantas medicinales, es un lugar de trabajo familiar y espacio donde se transmiten gran parte de los saberes y conocimientos.

Esto le permite al autor encontrar en los medios de comunicación, en las formas de relacionarse, en las ceremonias e incluso en las instituciones, indicios de la narrativa mítica que le rinde tributo a la representación de la burguesía.

Ahora bien, podemos encontrar en los videojuegos, discursos míticos vivos y muertos, por una parte, los videojuegos que conscientemente retoman la mitología griega Nordica y cristiana. La narrativa de estos juegos arguyen al mito antiguo como universo literario en el cual se desarrolla la historia del videojuego, tal como con la saga de *God of War* que ha pasado o ha retomado la historia de Kratos de la mitología griega; también en esa línea está *Darksiders* en que el personaje es la Guerra, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis, *Hellblade*, por su parte, muestra el viaje de Senua hacia el Helheim (reino de los muertos) para rescatar a su novio; lo mismo ocurre con otros juegos como *Apotheon* y *The Wicher*. Por otra parte, hay videojuegos que se encarnan dentro de matrices comunicativas, que su discurso mítico es coherente con la visión de mundo occidental y encarnan elementos de dichos discursos como el esquema amigo enemigo de los juegos de disparos, al igual que el discurso racial en otros.

Por otra parte, está el lugar de enunciación del videojuego que se produce desde las periferias culturales que encuentran en este una forma de expresar su visión de mundo.

Todo lo anterior corrobora que el videojuego es una forma de mantener el mito, ya no en su dinámica oral, sino en un medio interactivo, *Never Alone* es un intento de esto. En este sentido, la participación de miembros de la comunidad es paradigmática, ya que el tratamiento del mito en el proceso de adaptación es distinto. Diseñar un videojuego indígena es una nueva forma de contarlo, jugar un videojuego indígena

es una forma de recrear el universo mítico, por el hecho de que el juego es acto, es un acto mítico; en consecuencia, para el indígena diseñar un videojuego indígena se aproxima a la creación del rito.

**Del habla al videojuego.**

Para Walther Ong las computadoras, aunque parezcan novedosas, solo continuaron el cambio paradigmático que realizó la escritura, el cambio de una cultura oral a una visual, por ende el cambio de una narrativa oral a los videojuegos es el mismo proceso de transcribir mitos, los cuales tienen ciertas pérdidas y ganancias. Los cambios que puede generar la escritura de mitos para Pérez es un tipo de paradoja, ya que, por una parte, "transcribir los mitos de un pueblo indígena ágrafo… no es tarea sencilla porque, escribiéndolos sin las debidas garantías, se les puede congelar -a los mitos y, a la postre, a los mismos indígenas", por otra parte, "(...) transcribir los mitos indígenas -representarlos- es también la única manera que conocemos los occidentales de conocerlos, atados como estamos a la representación como método de estudio" (Pérez, 2002, p. 3)

Aunque el videojuego está anclado en la tradición visual que le precede a la escritura, en el cambio de lenguaje escrito al videolúdico también encontramos concesiones y ganancias. En todo proceso de adaptación se sacrifican aspectos narrativos en función del lenguaje del nuevo medio. En esta vía, José Altozano, indica que *Never Alone* "tiene partes muy de videojuego y plantea su mitología como obstáculos que podrían sustituirse fácilmente con cualquier cosa, en pocas palabras estoy jugando esto como podría estar jugando a *Hércules* de *PlayStation*" (Altozano, 2015). Al no insistir en que las dinámicas y mecánicas cuenten la historia, se podría preguntar ¿por qué un videojuego y no otro medio?

Como resultado de forzar la historia a las mecánicas, Altozano agrega "en el fondo es un juego donde la historia y la jugabilidad van cada quien a su rollo" (Altozano, 2015), al jugar *Never Alone* se podría ver solo las animaciones y comprender la historia que se quiere contar, pero su jugabilidad no aporta mucho al relato, Este fenómeno que es referenciado como "disonancia ludiconarrativa"[31] la cual sucede cuando la narrativa y la jugabilidad se contradicen:

> Al poner los elementos lúdicos y narrativos de la obra en oposición, el juego parece burlarse abiertamente del jugador por creer en la ficción del juego. El apalancamiento de la estructura narrativa del juego contra su estructura lúdica casi destruye la capacidad del jugador de sentirse conectado con cualquiera de ellos (...) (Hocking, 2007)

Un ejemplo es el final de *Metal Sung* (1996) en el cual, luego de disparar durante 4 horas, termina con una bonita animación sobre "*paz perpetua*", cosa que deja un gran sin sabor del juego. Sin embargo, la crítica de Dayo precisa que simplemente la narrativa y la jugabilidad no van de la mano, es un distanciamiento, es más sutil y lo llama *desanexión*. Noción que en *Never Alone* lo vemos "con las auroras boreales, por ejemplo la narración te está hablando de estas entidades fascinantes, pero el juego lo reduce a 'y aquí está el nuevo obstáculo'" (Altozano, 2015). La desanexión sucede cuando el jugador percibe un tipo de contradicción entre mecánicas (saltar y evitar los obstáculos) y la narrativa (las auroras boreales son espíritus que salen a llevarse a los niños desobedientes). Con la democratización de los motores de videojuegos, surgieron muchos juegos en los que repetían la mecánica

[31] Este término es acuñado por primera vez por el diseñador de juegos Clint Hocking en el 2007 en un artículo llamado "disonancia ludonarrativa en Bioshock", en la cual critica su propia obra. El término fue adoptado por la comunidad de diseñadores

de juegos conocidos e introducían una historia y un motivo nuevo. A esto la sucedió la creación de videojuegos prefabricados y tiendas de accesorios para el diseño de estos, incluso de la idea de reciclar el sistema de juego en sagas como *Call of Duty* ha llevado el mismo principio, la historia y las mecánicas por su parte. Por lo que el fenómeno de la desanexión ha ocurrido en la industria desde hace tiempo.

Una de las características de *Cuetaya* es que su narrativa no parte necesariamente de una historia, parte de las costumbres de los mayores que se pretenden recuperar, la narrativa de *Cuetaya* se basa en el ciclo de vida Nasa, que coincide con el ciclo lunar durante un año; el sistema de juego se plantea a partir de la cosmovisión Nasa que propone al jugador cuatro actividades, las cuales se desbloquean con la consecución de recursos, como el tiempo no es suficiente para terminar las actividades, el jugador necesita realizar trueques y usar "chumbes"[32], cartas que dependiendo de la luna aceleran los trabajos. En otras palabras, en Cuetaya son las dinámicas y las mecánicas las que cuentan las historias.

En una entrevista con el medio *Xataka México (MartinPixel, 2015)* el estudio de Lienzo creadores de Mulaka, señalan su parecido con *Never Alone* como concepto, pero que las mecánicas tienen otras fuentes de inspiracion como Zelda, que eran más acordes con la progresión de la historia; sin embargo, la adaptación necesita de cierta libertad creativa, como en el caso de la visión Sucurame, (es una visión que le permite al personaje ver el mundo espiritual, en el que aparecen almas, enemigos y señas para guiarse en los mapas), "no es que el Sucurame en la vida real pueda ver espíritus… es una forma de mostrar gráficamente el trato

[32] Son tejidos indígenas en forma de correa con los que se envuelven a los niños para cargarlos en la espalda y poder hacer oficios como trabajar en el campo. Están llenos de símbolos y representaciones propios de la cosmovisión de cada pueblo.

con ellos que también nos permitió diseñar algunas actividades en el juego" (A. Aguirre, carta, 2018). Puede que el videojuego, al igual que cualquier adaptación, no siempre sea una fiel copia, pues el tipo de adaptación es libre, pero se encuentra dentro del universo mítico del mundo Tarahumara. Si bien no es acorde con la realidad, la enriquece con la tradición y referencias que el videojuego en su historia ha generado: La idea inicial de *Mulaka* fue "que tal un Zelda indígena" haciendo referencia a la conocida Zaga *The Legend of Zelda*, igualmente, *Shadow of the colossus* y de *The wicher,* son videojuegos de los que heredan luchas titánicas y la preparación de pócimas. Son las referencias de una comunidad de jugadores que entran en relación con la tradición de la comunidad indígena.

*Never Alone* y *Mulaka* tienen aspectos en común, ellos no adaptan el mito como tal, cuentan una historia dentro del universo mítico. Tarahumara, Iñupiaq y *Mulaka* toman como argumento la interrupción del ciclo de destrucción de la tierra. Mientras que *Never Alone* toma el relato de la ventisca que no para como esquema principal, se toma como argumento uno de los mitos, desde el cual y en el cual se integran personajes y otros mitos como subtramas y niveles que se van desarrollando.

El videojuego *Huni kuin* cuenta cinco narrativas orales, las cuales se hilan en una meta narrativa, sin embargo, es la historia misma de la comunidad y su diversidad que se presenta como hilo entre las historias. Tiene la capacidad de mantener la sensación del tiempo mítico, ya que, separa el momento de contar la historia con el tiempo mítico y cada historia es contada por un mayor de la comunidad. En cada nivel hay una historia que se juega con el personaje, su personaje correspondiente y cuando termina la historia se regresa a la cotidianidad de la comunidad, así que el tiempo mítico se presenta

como el pasado lejano, que es irreversible y a la vez reversible. El progreso de niveles del juego también se ve reflejado en un desarrollo de la comunidad, lo cual refuerza la relación de la comunidad con la historia y su estructura mítica.

## El estudio de la cultura y el lente antropológico en el diseño del videojuego indígena

Ahora bien, siguiendo la metodología de lentes, propuesta por Schell se puede proponer un lente antropológico, el cual, se preocupe por respetar el sistema o estructura mítica de la cultura con la cual se relaciona el videojuego. La función del lente antropológico consiste en buscar que el sistema lúdico como el sistema narrativo del videojuego, sea lo más coherente y respetuoso posible con el sistema mítico de la cultura indígena, teniendo en cuenta las limitaciones que el medio y las implicaciones simbólicas que podrían tener al interior de la comunidad que vive su cultura. El lente antropológico trata de construir un mundo coherente que no adapte una historia a las mecánicas usuales de los géneros de videojuegos, sino que comprenda otros mundos y desde estos mundos construya el juego y la narración. El lente antropológico busca ser una herramienta que comprenda al otro, conversar con la otredad y coodiseñar el videojuego con ella, esto implica cuestionar imaginarios y supuestos en la cultura del videojuego: el uso de la violencia, la existencia de un enemigo, la estructura de tres actos, o el mito del héroe, la conquista del mundo.

Desde la antropología, el universo mítico es el conjunto de mitos, historias, prácticas, ritos de una cultura, y que componen una forma de comprender el mundo y, por lo tanto, de habitarlo. En este sentido, la tradición oral Misak hace parte de un sistema cultural, al adaptar cualquiera de sus narrativas como la de *El señor aguacero*, se debe

partir del sistema narrativo del derecho Mayor Misak para construir el sistema del juego. Al usar la noción de sistema cultural o sistema narrativo engloba un repertorio de actividades, objetos, personajes, escenarios del cual el relato del 'Señor Aguacero' solo representa una parte, por lo tanto, son referentes necesarios para estructurar las mecánicas y dinámicas del videojuego, el relato hace referencia a un universo mucho más grande, solo el relato no es referente suficiente.

En este sentido, el diseñador debe ser un estudioso de la cultura Misak, es necesario hacer uso de material etnográfico como fuente para entender aspectos de la cultura Misak, ya que este es un rasgo común de otros procesos de desarrollo de videojuegos indígenas, como *Huni Kuin, Mulaka y Never Alone*. Pero es necesario contrastarlo y cuestionarlo con la visión de miembros de la comunidad que viven la cultura Misak en su cotidianidad.

Ahora bien, tanto el estudio de la cultura por parte de la antropología, tanto los análisis narrativos y la teoría de juegos, comparten la noción de estructura y aunque sus definiciones pueden variar, representan un núcleo problemático común al cual se puede acudir constantemente para trasladar conceptos y dinámicas de la tradición oral y la cultura Misak a una estructura narrativa no-lineal, a mecánicas y a dinámicas de juego. De esta manera se espera que el anterior tránsito permita generar una unidad lúdico-narrativa, de forma tal, que el videojuego pueda transmitir al jugador parte del mundo cosmológico del pueblo Misak, que sus dinámicas y mecánicas sean acordes con la tradición oral, en este sentido, también puedan contar la historia del señor aguacero, pero sobre todo que el jugador se sumerja al mundo Misak donde sucede dicha historia.

> Si tu objetivo es crear un juego inmersivo, entonces debes dedicarte a investigar tanto como puedas para comprender los matices del mundo que estás creando. Una investigación exhaustiva le ayudará a alcanzar el nivel de detalle necesario para crear un mundo creíble. (Mitchell, 2012, p. 170)

Es por esto, que los diseñadores de juegos se convierten en estudiosos de la cultura, y dependiendo de la cercanía con la comunidad, recurrirá a libros, a miembros de la comunidad, a sus organizaciones para comprender su mundo, todo desde él dialogó. Es un compromiso ético que el diseñador con una cultura, de lo contrario, como lo vimos en el capítulo 1 es posible reproducir prejuicios coloniales, hacer extractivismo cultural, encubrir aspectos culturales relevantes o como lo vimos anteriormente en este capítulo, cometer errores antropológicos. ¿Pero cuál es el alcance de este compromiso? Considero que dicho alcance, más que respetar la originalidad de mito como obra folclórica, consiste en reflejar la estructura mítica en el videojuego.

Lo que implica hacer un símil entre las concepciones estructuralistas de la antropología (de estructura mítica o sistema social), con la construcción de mundos transmedia y desde ahí recoger las concepciones narrativas (de estructura narrativa) y de la teoría de juegos (de sistema de juego) tradiciones que componen un lenguaje videoludico, para construir un videojuego. En pocas palabras, que el mundo del videojuego refleje el universo mítico del indígena.

Es de decir que se trata de hacer un símil entre lo que en la antropología se llama estructura mítica o sistema cultural, con lo que en la narratología llamarán universo narrativo del videojuego. En este sentido, Jenkins identifica como la narrativa transmedia ya no construye

únicamente historias ni personajes, sino que construye mundos que contienen personajes que cuentan historias a los cuales se ingresa por distintos medios.

A favor de este símil, Jenkins identifica que las culturas tradicionalmente expresan su cosmovisión por diferentes medios y pone de ejemplo la historia de Jesús en la edad media.

> Jesús no aparecía ligado a un libro, sino que lo encontrabas en múltiples niveles de la cultura. Cada representación (una vidriera, un tapiz, un salmo, un sermón, una escenificación) presuponía que uno ya conocía al personaje y su historia por algún otro lugar. (Jenkins, 2008, p 124).

Igualmente, encuentra que el personaje de Ulises para el público griego no necesitaba presentación, ya que "Homero fue capaz de crear una épica oral a base de informaciones fragmentarias procedentes de mitos preexistentes, contando con un público entendido para superar cualquier confusión eventual" (Jenkins, 2008, p 125).

Es decir, los universos narrativos existen en las cosmovisiones de los pueblos y mucha de su expresión cultural son formas de entrada. Igualmente, Jesse Schell considera como mundos transmedia contemporáneos como la historia de Santa Claus la cual, cuenta con muchos puntos de entrada, así como la posibilidad de escribir cartas:

> Piénselo: un personaje ficticio llega a su casa, se come sus galletas y luego deja un tesoro escondido de regalos. Tenemos tantas ganas de que este mundo exista que millones de personas hacen enormes gastos y hazañas

> de engaño para hacer que los niños crean que es una realidad incuestionable" (Schell, 2008, p. 334)

La creación de mundos comparte una premisa con el saber antropológico y consiste en considerar la existencia de un mundo independiente de los medios que lo cuentan. Por lo tanto, comprender un relato tradicional de una comunidad indígena requiere conocer las referencias culturales propias, conocer otros relatos, las historias de los otros personajes, las sabidurías, el territorio y acercase al fogón para conversar e ir hilando el tejido cósmico del mundo indígena. En este sentido, el videojuego puede ser entendido como una forma más de acceder a la cosmovisión.

## La comunidad Misak y los horizontes creativos

El pueblo Misak se encuentra asentado en el suroccidente colombiano, la mayor parte de sus comuneros se encuentran en el oriente del departamento del Cauca. Junto a la comunidad Nasa son las comunidades que más han influenciado el campo político; en los años 70 y 80 recuperaron tierras de su antiguo territorio y fortalecieron la organización indígena CRIC y AICO. Igualmente, participaron en la asamblea constituyente del 91 en Colombia. Esta investigación propondrá un videojuego aplicando los criterios de la decolonialidad, en conjunto con el pueblo Misak y su memoria de resistencia.

Originarios de lo que hoy se conoce como Popayán. En la colonización fueron diezmados y desplazados hasta el municipio de Silvia, se resguardaron en los páramos y zonas montañosas, lo que hoy se conoce como Wampia. En los primeros años del siglo XX sus tierras fueron despojadas por hacendados apoderados del poder político en la

época, sin embargo, se resistieron a irse de sus tierras y los hacendados los tomaron como terrajeros, personas que, a cambio del uso de un pequeño pedazo de tierra para vivir y cultivar, pagan con trabajos en las haciendas. De esta forma los hacendados se quedan con la tierra y con el trabajo de los Misak.

Durante mediados del siglo XX la concentración de la tierra y el crecimiento demográfico de comunidades indígenas y campesinas sin tierras, incrementó el conflicto por la tierra, en los años 60 se propuso una reforma agraria; sin embargo, no solucionó los problemas de fondo. En Wampia comenzó una estrechez de tierras, por lo que en el año 1980 el pueblo Misak comenzó el proceso de recuperación de las tierras antes despojadas, acompañado por una movilización del movimiento indígena y campesino en el Cauca. "Recuperar la tierra para recuperarlo todo" fue la consigna que dirigió la movilización. En consecuencia, luego de recuperar las tierras, se dedicaron a recuperar su historia y sus prácticas tradicionales. Crearon una de las primeras escuelas propias, que fueron modelo para los sistemas de educación propia indígena del Cauca, de igual forma se conformó el comité de historia de Wampia quienes en los años siguientes publicaron una serie de libros y cartillas producto de la memoria oral de los mayores y mayoras.

Esta producción escrita contrastó con diversas publicaciones en periódicos locales que afirman que el pueblo Misak es pueblo traído por el conquistador Belalcázar, sumado a esto y artículos académicos que sustentan que el Namtrik lengua del pueblo Misak es derivado del Quechua, apoyando la narrativa de que son traídos, esta narrativa atacaba la legitimidad del pueblo a ocupar las tierras. En el 84 sale la publicación "somos retoño" como respuesta a la anterior narrativa, donde cuestiona los argumentos y metodología de las publicaciones

académicas, así como presenta distintos cronistas que confirman que los Misak o Guambianos son originarios.

Para esta tesis es primordial el trabajo del Comité de historia Misak que en el 84 publica el libro *Guambianos, Hijos del agua y del aroiris* que contienen el ejercicio de investigación de la historia y la memoria del pueblo. El relato del *señor aguacero* motivó el diseño del videojuego de su historia y a explorar a las formas a adaptación narrativa, pero también brindó una primera entrada al mundo Misak.

La constituyente del 1991 le otorga autonomía territorial a los resguardos indígenas, por lo que estos se configuran como entidades territoriales y reciben recursos de transferencias nacionales para en sus territorios y con base a sus "usos y costumbres" administrar la educación propia, la salud, la justicia propia así como resolver los asuntos territoriales.

El páramo es parte central de la cultura Misak, desde allí viene la vida, el derecho mayor Misak deviene de la relación armónica con los espíritus que habitan; pese a esto y a las tierras recuperadas la comunidad tiene una crisis de falta de tierras, lo que genera que se extienda la ganadería al páramo o el desplazamiento a otros territorios, donde se crean nuevos cabildos, como el de La Plata Huila, La María, Piendamó y el de la ciudad de Santiago de Cali. Es así como poco a poco los Misak van desenrollando el territorio.

La educación es parte fundamental del proyecto cultural del pueblo Misak, con ella se espera revertir el proceso de colonización propia, en ella está inmersa, en este sentido la *Ala Kusreik Ya Misak Universidad* surge en el 2010 de la necesidad de una educación superior para los jóvenes y de una casa de la investigación del territorio, desde entonces ha realizado diferentes

La historia del pueblo Misak es un testimonio de resistencia, recuperación y revitalización cultural. A lo largo de los siglos, han enfrentado desafíos que han puesto a prueba su existencia, desde el despojo territorial hasta las narrativas que intentan cuestionar su origen. Sin embargo, la comunidad ha respondido con una organización sólida, una revalorización de su memoria y la creación de proyectos educativos como la Ala kusreik Ya Misak Universidad. Hoy en día, el pueblo Misak continúa su lucha por el territorio y la cultura, utilizando herramientas modernas como el videojuego propuesto en esta investigación, que busca no solo preservar, sino también expandir los horizontes creativos de su resistencia. Este enfoque decolonial no solo visibiliza su historia, sino que también la proyecta hacia un futuro en el que las nuevas generaciones puedan seguir tejiendo su identidad y autonomía.

**Dialogó con el pueblo Misak**

Plantear la realización de una propuesta de videojuego con uno de los relatos de la cosmogonía Misak, es el producto de varios encuentros con esta comunidad, que no solo ha permitido un acercamiento más profundo a su cultura sino la inserción con su pueblo y la interacción de saberes, percepciones y en fin sueños y expectativas. Pude acompañar a la comunidad Misak en distintos eventos que se hicieron en su territorio y participar en discusiones sobre educación propia, que eran de mi interés en mi época de estudiante del pregrado, luego hice mi práctica docente en la Institución Educativa Misak Mama Manuela, conocida popularmente como el ‘colegio Gambiano’ y realicé algunos talleres en la Misak universidad.

Uno de los encuentros que motivó la realización de un videojuego con temáticas de este pueblo originario, fue una ocasión en la que asistí a la

Misak universidad para dar un taller sobre filosofía y estaban en el cabildo estudiantil discutiendo alrededor del fuego sobre la reciente instalación en este centro educativo propio una red de internet; algunos querían tener la clave del Wifi y otros no querían que la tecnología distrajera aún más los trabajos. La mayoría de la discusión se dio en Namtrik, su idioma propio, por lo que en el momento no pude saber los detalles de la discusión, sin embargo, me sorprendió mucho el hecho de discutirlo, lo cual implica una reflexión entre los estudiantes sobre la tecnología y su uso. Los celulares eran motivo de reflexión constante, ya que parte de la comunidad condena el uso de la tecnología al considerarla como otra de las herramientas de dominación del proceso de colonización; el proceso de reflexión en la Misak Universidad llevó a considerar que la comunidad también tenía sus tecnologías, sus técnicas y toda una cosmovisión que muestra su saber, como la chonta del médico tradicional con la cual hace la mayoría de los trabajos.

En una de las discusiones sobre los celulares, el profesor Javier Fayad preguntó ¿cuál música tenían en los celulares? Encontrándose que la mayoría no tenían música Misak y usaban el celular para escuchar música de sus gustos; quienes tenían música de *Sol nacer*[33] o canciones tradicionales Misak las pusieron orgullosos, pero incluso eso fue motivo de reflexión. Algunos hicieron énfasis en los contenidos y no en los ritmos, dado que era posible escuchar ritmos como el rap o el reguetón con letras coherentes con los principios de la cultura Misak. Concluyendo que la tecnología no es mala de por sí, más bien depende del uso que se haga de ella y desde esa perspectiva hay que explorar usos para la comunidad.

[33] Grupo musical de la comunidad

En un curso de cultura digital que orienté en la mencionada institución Misak, se tocó el hecho que los mayores siempre critican el uso de la tecnología como algo malo, sin embargo, en su defensa, no se consideraban aspectos de tipo ideológicos y los conflictos culturales que pueden generan su empleo indiscriminado.

La experiencia y aprendizajes en el territorio de Wuampia me siguieron hasta la ciudad de México, donde retomé la idea de diseñar un videojuego indígena. Las tres semillas de Coca que lleve conmigo no germinaron en la tierra mexicana, pero sí echaron raíces en mi memoria que, ante el colorido territorio Mexica, Maya y Purépecha rememora la sensación de las redondas montañas del territorio Wampia. Que el videojuego tratase de la comunidad Misak no fue una decisión que tomara, fluyó como fluyen los sueños que llegan con el río, sueños que en las metodologías de investigación de la Ala kusreik Ya Misak Universidad se reciben desde las aguas y lagunas del territorio de Wampia. Fue un impulso vital, el acompañar el proceso en el territorio Misak delegó cierto mandato para vincular este proceso con el pueblo Misak. En retrospectiva de nuevo en Ciudad de México y con la doble nostalgia del migrante, se evidencia que obedecía a un mandato de vincular los procesos donde me encontrara con el pueblo Misak. No hay un diagnóstico estructurado de la comunidad Misak para pensar que el videojuego pueda ser una solución a los problemas y la comunicación entre mayores y jóvenes. Tampoco es resultado de una metodología consensuada, simplemente, continuaba en dos mundos y tenía un compromiso de contribuir de alguna forma al pueblo Misak.

También debo decir que la decisión de contribuir con un videojuego, en lugar de muchas otras formas, tiene que ver con algunos deseos personales que neciamente surgen desde la experiencia como jugador casual, como acompañante del movimiento indígena, y como

comunicador. Del deseo de poder hacer algo novedoso, de superar las habilidades en la producción digital que tenía y de responder de alguna forma a los potentes discursos políticos que reconocía en los videojuegos. También es necesario mencionar el tránsito disciplinar que hacía, desde la filosofía a la comunicación: mientras estudiaba filosofía, trabajaba haciendo comunicación para sindicatos y movimientos sociales, por lo que al terminar la licenciatura en Filosofía, decidí formarme en comunicación en medios virtuales. Esto lo menciono porque las prácticas problematizadoras de la filosofía fueron finas a la hora de analizar los videojuegos, pero no lo son tanto a la hora de diseñar videojuegos, lo que requiere otras prácticas comunicativas que no tenía y que son propias del medio de los videojuegos. La formación en comunicación solo fue una apertura para estas nuevas prácticas. En retrospectiva debo decir que no sabía en qué me estaba metiendo y que dicho deseo de hacer un videojuego es común en muchos jugadores de clase media.

Los primeros borradores del diseño del videojuego del 'Señor Aguacero' retoñaron rápido. Sin embargo, no sentía la legitimidad ni la proximidad para representar respetuosamente a un espíritu como el señor aguacero. Fue necesario regresar a Wuampia y a su raíz para terminar esta tesis.

**¿Será que el señor Aguacero quiere ser videojuego?**

El territorio enseña, caminarlo es parte de la pedagogía del pueblo Misak. Estar pendiente del camino y el caminar es la forma de construir conocimientos, es por esto que para esta tesis es importante caminar la memoria, desenrollar el camino recorrido para continuar caminando.

Durante el 2018 el profesor Javier Fayad conforma un equipo de trabajo solidario para fortalecer el eje sociopolítico, uno de los 4 pilares en el




Mama Julia Velasco palabreando con estudiantes al rededor del fogón de la Ala Kusreik Ya Misak Universidad. 2019

modelo de educación propia en la Ala Kusreik Ya Misak universidad, la cual se encuentra ubicada en la vereda Santiago en Wuampia. Desde entonces el Eje ha acompañado el proceso educativo, siempre adaptándose a los ritmos del territorio y de los solidarios.

Parte del modelo comunitario de la Ala kusreik Ya Misak Universidad, consiste en partir de las necesidades del territorio y de los estudiantes, para priorizar dichos temas y adaptar en pénsum, por lo cual cada año se evalúa para planear los temas y los invitados de las sesiones. El tema de la memoria del pueblo Misak es transversal, por lo que escuchar a los mayores y mayoras recorrer sus memorias es fundamental en las prácticas educativas. El tema del videojuego

indígena no fue pertinente esos primeros años de retornar; sin embargo, la narrativa Misak siempre estaba presente.

En el 2019 se visitó la casa de la mama Bárbara Muelas en la vereda el Gran Chamán, ella contó que en su infancia vivió el despojo de tierras por hacendados, y como tumbaron su casa. Que luego de todo el proceso de lucha y recuperación de tierras de su pueblo, pudo reconstruir su casa según la cosmovisión Misak. Los sonidos de su hablar Namtrik se combinaban con el viento Tombe. Una llovizna intermitente acompaña la conversa, fue entonces que la mama se queda en silencio y nos pide que miremos a los dos hermanos pelear, la nube de aguacero tratando de subir montaña arriba, mientras que la nube de páramo la echaba, miramos los dos espíritus encontrándose. Si bien, ya conocía la historia gracias al trabajo de recuperación de la historia propia consolidado en el libro *Los hijos del agua y del aroiris*, fue una experiencia diferente, el derecho mayor Misak no es una historia es como los mayores y mayoras comprenden la vida del territorio, lo que pasa, es el conocimiento expresado, es su propia ciencia. El señor aguacero no es un personaje, es un ser del territorio, que llega y se va por un tiempo, al igual que el páramo.

En el 2020, en plena pandemia, el pueblo Misak enjuició al espíritu de Belalcázar, es decir, la autoridad propia del pueblo Misak a partir de las memorias de la colonización, desde una conciencia histórica, decidió tumbar la estatua como un acto de justicia a la memoria de las víctimas y al territorio. Fue una rebeldía contra el olvido. La jurisdicción indígena aplica para cabildantes en el territorio nacional y actos realizados en resguardos indígenas, por lo que tumbar a Belalcázar tenía una doble significación. Por una parte, recordaba que Popayán una vez fue del pueblo Misak y que ellos lo consideran parte de su territorio, por lo que la justicia propia aplica. Por otra parte, que Belalcázar fue un asesino, y

que solo fue fundador para las familias que heredaron las tierras y bienes despojados. Por un lado, despertó a nivel local, un rechazo por parte de la clase política y tradicional del Cauca, recompensas para capturar a los responsables y maquinaria pesada para tratar de volver a poner la estatua fueron destinadas, de forma parecida la prensa revivió las narrativas de que los Misak eran traídos y que no eran propios. Por otra parte, recibió el apoyo de sectores populares que encontraron una crítica a la clase tradicional, que construye su identidad con referentes de dominación y muerte. A nivel nacional se despertó un debate sobre el patrimonio histórico, la identidad e historia nacional, la cual ha exaltado a criminales en las estatuas generan heridas. Era una crítica a la matriz de colonización de la civilización occidental, por medio de derribar sus propios símbolos coloniales.

En el 2021 el tema de recuperar la memoria fue necesario, ese año se trabajó desde el derecho mayor, la historia política del pueblo Misak, y las formas contemporáneas. Las formas de la historia, permitió hacer un recorrido por la historia oral, el tránsito a la memoria escrita y la cultura visual, a los distintos medios para transmitir la historia como la pintura, la literatura, la fotografía, el video, la radio y los videojuegos.

En este sentido, se realizó el 16 de abril del 2021 un taller de historias indígenas en los videojuegos, en que se incluyen varios de los videojuegos que están esta tesis, al igual que se planteó el debate sobre la conveniencia de los videojuegos en las comunidades, sin negar su presencia en el territorio. Se mostró las herencias coloniales de los videojuegos al representar al indígena, pero también se mostró como otros pueblos los usan para transmitir sus tradiciones.

Si bien el taller cumplió los objetivos dentro de la planeación de la espiral Sociopolítica, permitió varios aprendizajes que se ven reflejados en esta tesis. Inicialmente, reconfirma la desconfianza sobre los nuevos medios por difundir la cultura hegemónica en los territorios, pero al mismo tiempo su potencial pedagógico, sobre todo a las generaciones que se ven más atraídas por los videojuegos.



Profesor Eyder Calambas y estudiantes Jugando Cuetaya

Parte de los estudiantes Misak son mayores de la comunidad, plantearon que los niños ya no escuchan la palabra de los mayores por "estar pegados al celular" esto mostró que los videojuegos como una amenaza contra la cultura Misak, esta idea se reforzó al mostrar los discursos durante el taller cuando se mostró las herencias coloniales en los videojuegos. Sin embargo, conocer los videojuegos que realizaron otros pueblos indígenas, y de paso conocer sus historias, permitió ver las posibilidades para el ejercicio de la memoria que permitía el videojuego.

La segunda parte del taller trató de acercar los videojuegos indígenas a los estudiantes Misak a partir de 3 dispositivos distintos: computadoras portátiles de profes que acompañaron el taller; celulares de los mismos



Taita Jesús Aranda jugando a Fitness Boxing en la Nintendo Switch

estudiantes donde se compartió los juegos por medio de la aplicación *Xender* y con una Nintendo Switch. Para posteriormente se hizo una reflexión de cierre, en la que los estudiantes comentaron sus experiencias y perspectivas.

Inicialmente, se esperaba que la experiencia de juego confirmará que el videojuego es un medio para que los estudiantes se adentrasen a la cosmovisión de otros pueblos; sin embargo, el tiempo destinado, la poca familiaridad con los controles y las mecánicas de juego. No permitió que los estudiantes jugaran lo suficiente para desarrollar la historia. Los videojuegos requieren largas horas de juego y la disponibilidad de los artefactos para jugar es escasa en los territorios. Sin embargo, sí genero una expectativa frente las culturas representadas.

Personalmente, el taller me permitió reconocer mis propios sesgos frente a los videojuegos. Inicialmente, mi acceso a ellos, especialmente a través de consolas, fue limitado durante mi infancia, aunque pude jugar gracias a familiares. Sin embargo, en los territorios indígenas, las posibilidades de acceso son aún más reducidas. Por lo tanto, asumí habilidades que ya tenía, como saber jugar videojuegos, moverme en un espacio 3D usando controles, avanzar hacia la derecha y manejar un personaje usando ambas manos. De la muestra de juegos, el más

accesible en términos de dispositivo y habilidad fue *Tata Quispe*, un videojuego móvil de tipo *endless runner*, en el que el jugador solo debe tocar la pantalla para saltar. El protagonista es un líder indígena de Bolivia. En resumen, si el videojuego es para el pueblo Misak, debe ser lo más accesible posible tanto en mecánicas como en dispositivos. Por esta razón, después del taller, el interés del grupo se mantuvo en torno a la capacidad de detectar el movimiento de los mandos de la Nintendo Switch, con la cual se divirtieron jugando un juego de boxeo.




Profesores solidarios de la Ala Kusreik Ya Misak Universidad probando videojuegos.

Posteriormente, se realizó una serie de encuentros con compañeros Misak compañeros, profes de la Misak Universidad y comuneros que conocen la historia del señor aguacero. Fueron espacios más personalizados de acercamiento con videojuegos, cuyo objetivos fue consultar el tipo de videojuego que se adaptaría mejor a la historia del *Señor Aguacero*. Se probaron videojuegos como *Undertale, Gris, Age of war 2 y Flatworld.*

En estos encuentros los participantes exaltaron en la capacidad narrativa de los videojuegos y la experiencia estética, así como la inmersión. Al mismo tiempo que se compartieron ideas de mecánicas de juego y debatieron sobre qué tipo de videojuego sería mejor.

Pero al mismo tiempo uno de los profes cuestionaba la veracidad de la historia del señor aguacero que estaba plasmada en el libro *Los hijos del agua y el aroiris,* Para él, la investigación dejo por fuera versiones de la historia que circulan en veredas que no consultaron, desde su perspectiva historia estaba mal contada. A lo que debo adicional que escuche al menos dos versiones más de la narrativa del Señor Aguacero. Por lo que, la historia del señor aguacero sigue viva y caminando el territorio. Por otra parte, al ser el Señor Aguacero, un espíritu del territorio debía consultarse a él también de forma ritual. En este sentido se estableció como criterio para la realización de una consulta al territorio y al espíritu del Señor Aguacero, consulta que no fluyo.

Esta falta de fluidez fue acompañada con cuestionamientos internos, sobre el propósito de adaptar la historia del *Señor Aguacero* si de verdad este videojuego ayudaría más a la comunidad o a mis propios fines. Una de las funciones que se identificaron en la caracterización del videojuego indígena es la capacidad del videojuego para transmitir de las historias tradicionales; sin embargo, dinámicas culturales del pueblo Misak aún tienen la capacidad de transmitir sus propias narrativas por lo que juego aguacero sería más funcional a culturas foráneas que a la comunidad.

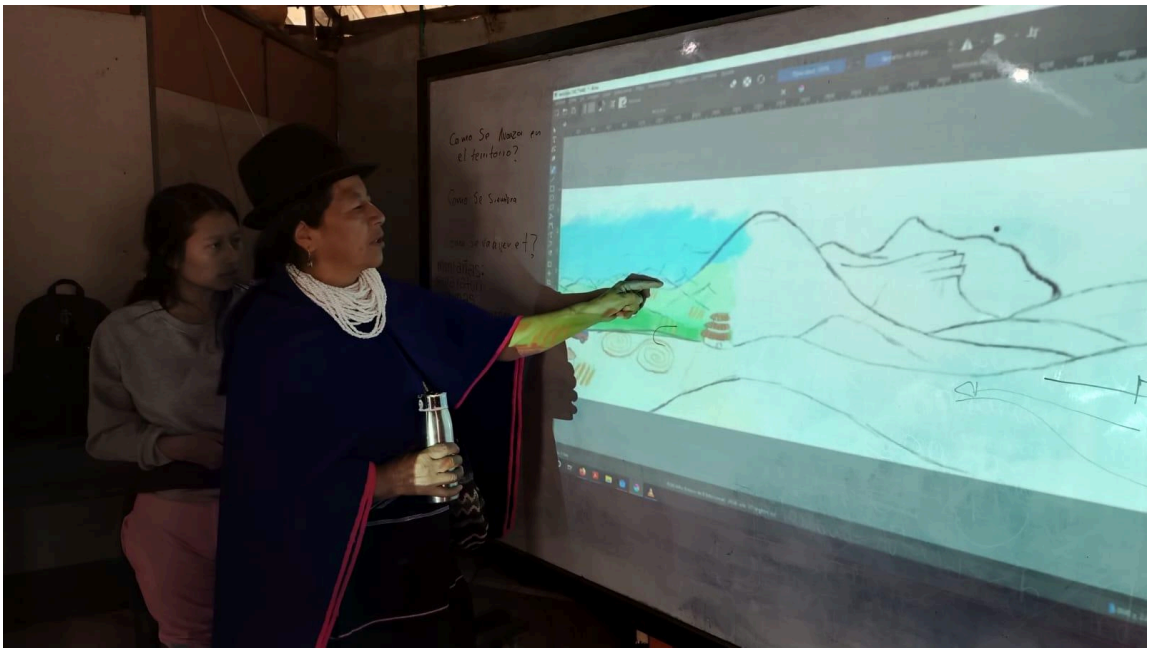
Sumado a esto estuvieron las reflexiones sobre el colonialismo interno qué realiza Silvia Rivera Cusicanqui en la cual, el corazón del investigador y su investigación misma se encuentra ligadas a economías

del conocimiento. Así como, la distinción entre una interculturalidad funcional y crítica de Catherine Walsh. Me hacía pensar que mi propósito solo era llevar una historia indígena más para alimentaria, el mercado de la diferencia y el entretenimiento.




Posicionamiento político y lectura del manifiesto gambiano en la pirámide de Tulcán

Sin embargo, el proceso de acompañamiento como profesor solidario, compartir rituales, caminar el territorio, estar en los espacios de reflexión y de memoria como la Casa Payán; la constante lucha por recuperar la memoria del pueblo Misak, el consejo de mayores como el taita Misael Aranda de "seguir realizando acciones para despertar la memoria" y el gran ejemplo de justicia al tumbar la estatua de Belalcázar, fue el contexto en el que surgió la idea juego. Idea que fue madurando hasta convertirse en un documento de diseño.



Mama Clementina Troches Tombe y Gladis Almendra coodiseñando Misak Videojuego

Este documento de diseño fue la escusa para iniciar un proceso de consulta y corrección con miembros de la comunidad y estudiantes y docentes solidarias de la Misak Universidad y la artista Puyuma, quienes posteriormente conformaron el equipo de diseño para el desarrollo de videojuego. Hasta el momento se ha realizado un pequeño prototipo que se ha iterado con para mejorar el documento de diseño.

# Capítulo 4

## Retoño de Payán

*Design document Videogame*

### Resumen de Género/Historia/Mecánicas:

El juego es un *tower defense* donde eres parte de la comunidad Misak que busca justicia histórica por los abusos recibidos por Belalcázar en la colonización española, es así que las autoridades Misak condenan al destierro a su espíritu y símbolo, por lo cual te propones tumbar sus estatuas. La mecánica principal del juego consiste en llamar estratégicamente a los comuneros para tumbar la estatua, sin embargo, esta es custodiada por policías y "gente de bien", quienes además de defenderla intentarán debilitarte tumbando las ollas comunitarias donde toman la resistencia los comuneros. Precisamente, la fuerza de la gente está en su alimentación, por lo que si quieres progresar tendrás que fortalecer las cocinas y sus cocineras, así como la producción de alimentos en las huertas del territorio. Cuando las estatuas son alzadas de nuevo y la represión contra el pueblo Misak se haga muy fuerte, será necesario llamar a los músicos para alentar a los comuneros, a médicos para fortalecer la resistencia y al páramo para qué cuide al pueblo Misak.

### Características:

Es un *Tower Defence* en cuál se juega desde la perspectiva del pueblo Misak quienes desde su fogón son capases de tumbar la estatua de Belalcázar, lo que provoca que muchas otras estatuas en Colombia caigan. El juego se basa en hechos que ocurrieron durante movilizaciones sociales entre el 2019 y el 2021. Resalta el papel de las huertas y las cocineras Misak quienes desde el fogón y la preparación de alimentos suman puntos de resistencia a los comuneros para que puedan hacer justicia histórica y derribar a Belalcázar el símbolo del despojo, violación y genocidio que vivieron sus ancestros durante la colonización.

El mismo videojuego es un acto de justicia histórica y estética, ya que permite a la comunidad Misak expresarse por los videojuegos para simbólicamente ajusticiar las estatuas que han sido nuevamente alzadas. Es un acto para movilizar la memoria del pueblo Misak.

**Identidad del Juego:**

Ajusticiarás a la estatua de Belalcázar para que la memoria e historia del pueblo Misak pervivan.

**Objetivo**

Cumplir el mandato de las autoridades Misak quienes enjuician a la estatua de Belalcázar, la cual debes tumbar, ya que es símbolo de despojo de tierras y desplazamiento forzado, es el espíritu de una civilización de orden colonial y patriarcal. Cada estatua ajusticiada permitirá armonizar la tierra y la memoria del pueblo Misak, lo que hará que las huertas produzcan alimentos para la vida.

## Historia

La estatua del conquistador oculta la memoria de los conquistados, la tierra aún guarda la tristeza y la sangre, por eso las semillas no crecen en la huerta, el hambre apaga la vida.
Los médicos Moropik han orientado que solo la justicia hará que los retoños crezcan, que la memoria de los ancestros descansen y que el pueblo Misak pueda continuar su lucha, su vida. Ajusticiar la estatua, despertará la memoria y armonizará el territorio y permitirá que las huertas y las ollas de barro alimenten al pueblo Misak. El sueño indica que todo iniciará con tres piedras y una olla y la resistencia estará a cargo de valerosas mujeres.

## Línea de tiempo de los eventos

- Animación: La colonización española a la confederación de Puben en la que el pueblo Misak es diezmado.
- Tutorial del juego: Un médico sueña con una Mujer con una olla, logra llamar a su pueblo y tumban una sombra, de ella sale agua sucia hasta que todo queda limpio.
- Las autoridades del pueblo Misak realizan la condena contra Belalcázar
- Popayán: La *mama* llega y monta su olla y comienza a subir el nivel de (resistencia, alimentos) del pueblo Misak
- Con suficiente comida podrá convocar un comunero
- El comunero tratará de tumbar la estatua
- Aparecen los policías para defender la estatua
- Es necesario llamar más mamas, músicos, médicos y al páramo
    - Puede que los policías logran tumbar la olla
    - Los Misak logran tumbar la estatua

- El territorio sigue con el *sucio* y árido
- Pueden cultivar y tendrán más alimento

- Renombramiento de lugares:
  - La pirámide
  - Avenida Misak
- Pueden estar en un momento de alistamiento en la huerta antes de la siguiente movilización.
- Luego tendrán una nueva movilización que ir a una nueva estatua a la que regeneran.

**¿Cómo funcionan las mecánicas?**

La mecánica principal es el llamado a comuneros, esto con el objetivo de que los comuneros tumben la estatua de Belalcázar. Sin embargo, dependerá de otras dos mecánicas como la producción de comida y la siembra de la huerta.

**Siembra de la Huerta:** La huerta necesita que el territorio esté armonizado y que se trabaje la tierra, de esta forma producirá alimentos: Cebolla, papa, ullucos, pañí, zanahoria, maíz y frijol.
Traer agua limpia y chicha.
También producen plantas medicinales.

**Producción de la comida:** Esta es posible gracias a la olla. Ella recibe alimentos, tendrá una cocinera quien prepara los alimentos en comida.
Sin alimentos no hay comida y sin cocinera tampoco. Los alimentos se producen a una velocidad, entre más cocineras, más comida, por lo

tanto, más capacidad de llamar comuneros. Cuando la olla es derribada por los policías se pierde el juego.

**Llamado de comuneros:** En la barra inferior están los diferentes comuneros que se pueden llamar, solo se podrán llamar si se cuenta con la comida suficiente, posteriormente se tendrá un tiempo adicional de espera en el que el comunero "come".

Cada comunero tendrá 4 características principales:

- **Resistencia**
    - Puede entenderse como la vida, ya que cuando se acaba el personaje se retira del juego.
- **Velocidad para moverse**
    - Una vez el personaje sale de la cocina, comienza a caminar hacia la estatua, esta característica es la que define la velocidad con que camina.
- **Fuerza de ataque**
    - Una vez llega donde su rival, realiza un ataque. Esta característica define el peso del ataque contra la vida o resistencia de un defensor de la estatua (enemigo) o la estatua.
- **Frecuencia de ataque**
    - Es la frecuencia con la que sé retoma un ataque.

Habrá diferentes tipos de comuneros que variarán de características.

Una vez se logra derribar el espíritu de Belalcázar, el territorio tendrá más armonía, la armonía afecta positivamente la producción de alimentos, de la huerta, lo que a su vez afectará la capacidad de generar alimentos para los comuneros y medicina para los médicos.

**¿Quién y qué hace el jugador?**

El jugador es un comunero que ayudará a organizar el juicio contra Belalcázar.

Puede que sea una autoridad del pueblo Misak pero siempre siguiendo el derecho mayor Misak. Representa al pueblo Misak y puede llamar a otros comuneros como los son: La cocinera, la tejedora, Guardia, Médico y Músico.

**El guardia.** Caminará hasta la estatua empujando todo lo que se encuentre a su paso con un bastón, su objetivo es evitar que los policías tumben la olla a la vez.

Características:

- Ataque: empujón
- Resistencia 80
- Velocidad para moverse 20
- Fuerza de ataque 50
- Frecuencia de ataque 4
- Costo: 50 cucharadas

**La tejedora.** Ella podrá amarrar su chumbe directamente a la estatua, para jalar la estatua, afecta directamente, después de enchumbar se aparece una segunda tejedora.

- Ataque: empujón
- Resistencia 40
- Velocidad para moverse 30
- Fuerza de ataque 30
- Frecuencia de ataque 5
- Costo: 50 cucharadas

**La cocinera.** Ella generará la comida para poder llamar a los comuneros, ella defenderá a la olla si es necesario.

- Ataque: empujón o leño
- Resistencia 20
- Velocidad para moverse 30
- Fuerza de ataque 20

- Frecuencia de ataque 5
- Velocidad de cocinar 10
- Costo: 300 cucharadas

**Médico**: Tiene el poder de subir la resistencia de los comuneros, también podrá ralentizar al adversario, adicionalmente podrá pedir ayuda al páramo para espantar los malos espíritus.

- Ataque: Lanza remedio
- Resistencia 50
- Velocidad para moverse 20
- Fuerza de ataque 0
- Frecuencia de ataque 5
- Costo: 300 cucharadas

**Músico**. Subirá el ánimo de los comuneros, lo que aumentará la frecuencia de ataque y velocidad para moverse de todos los comuneros. El tambor podrá invocar al poder del rayo.

- Ataque: Melodías ancestrales
- Resistencia 40
- Velocidad para moverse 30
- Fuerza de ataque 0
- Frecuencia de ataque 2

**¿Quiénes son los enemigos?**

**La estatua** tiene una resistencia grande que permite aguantar gran cantidad de ataques

**Los policías** evitarán que se acerquen los indígenas para proteger la estatua, empujarán para evitar dañar la estatua, igualmente ellos empujarán hasta llegar a la olla comunitaria para tumbarla.

**Gente de bien**[34] cumplen la misma función que la policía, solo que con mayor fuerza de ataque.

**Lanzador de gases**, lanzará un gas que retrasa la velocidad de los comuneros y bajará su resistencia.

**Los medios de comunicación** comenzarán a desinformar y afectarán la velocidad de ataque de los comuneros.

**Mecanismos, obstáculos, potenciadores, coleccionables**

**Obstáculos:**

Pesticidas que hacen que las comidas debiliten a los comuneros.
Los venenos o sucios que hacen que las huertas no produzcan alimentos ni medicinas.

**Potenciadores:**

**Los médicos:** no tendrán fuerza de ataque, pero su medicina permitirá aumentar la resistencia de los comuneros.

**Los músicos:** tampoco tendrán fuerza de ataque, pero su música aumentará la velocidad de movimiento y la frecuencia de ataque.

**Mecanismos:**

[34] Gente de bien es una expresión del imaginario conservador sobre una persona bien educada, en este caso hace referencia a un grupo de personas que durante él para nacional del 2019 y 2021 salieron a respaldar al gobierno al mismo tiempo que atacaron a los manifestantes de con armas de fuego hiriéndolos o causando la muerte.

**Llamado del páramo:** Este solo lo podrán realizar los médicos tradicionales, el páramo bajará de las montañas, cubrirá todo el campo y hará que los policías se desubiquen y abandonen el campo.

Una cocinera más será la forma de avanzar en el juego, ella permitirá que los alimentos se produzcan más rápido, por lo tanto, así podrá llamar a más comuneros.

## Escenarios

Los escenarios representan los espacios reales dónde estaban las estatuas sin intentar replicar el espacio tal cual es, adaptándolo a las necesidades del juego, estos espacios son: el mirador de Belalcázar en Cali; pirámide de Tulcán en Popayán; Avenida Jiménez con carrera 8a en Bogotá y Avenida El Dorado también en Bogotá.

Aunque la mayoría de los juegos de *Tower defense* son desde una cámara cenital que permite ver los movimientos de los personajes en los ejes X y Y, al igual que el diseño del terreno y colocación de torres, es posible encontrar videojuegos en el que los elementos del terreno son fijos y que únicamente permitan un movimiento lateral, como lo son:

- *Metal Slug Defence*
- *Battle Cats*
- *Kingdom Classic*

Como se quiere recrear los espacios reales donde ocurrieron los hechos, las estatuas son fijas, es por esto que los escenarios contarán siempre

con los siguientes elementos: la chiva[35] desde donde se llega, la olla comunitaria (torre a defender), y finalmente la estatua (torre a atacar).



Muestra de estructura del nivel con perspectiva caballera

El uso del espacio para el desplazamiento lateral, así como los ataques entre personajes, son referencias para este diseño. En este caso se quiere evitar, por una parte, la acumulación de personajes en el punto de encuentro entre los policías y los comuneros sin que se puedan distinguir claramente la cantidad y, por otra parte, la colisión entre ellos deforma que se haga una larga fila.




Captura de pantalla de *99 Vidas*

Una perspectiva caballera genera un efecto de profundidad como lo realiza *99 vidas* y deforma más limitada *Battle Cats*. La perspectiva caballera se caracteriza por conservar los ejes X y Y en un ángulo de 90° mientras que el eje Z sí tiene una inclinación dependiendo de la profundidad que se quiera

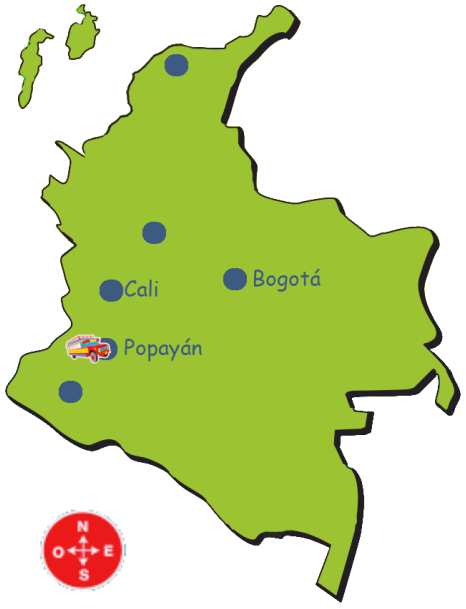
[35] Es un medio de transporte usual en la ruralidad colombiana utilizado por el movimiento indígena en sus movilizaciones, por la cantidad de personas y recursos que permite movilizar

generar. Es por esto que, una perspectiva caballera ayuda a distribuir en el eje Z los personajes.

Ahora bien, las estatuas de Belalcázar en Cali y Popayán son usadas como miradores, por lo que su recreación refiere fondos con una profundidad en varias capas y movimiento en parallax cuando se requiera.

El mapa, desde una vista superior, muestra las ciudades donde están las estatuas y permite la navegación de niveles desbloqueados. La navegación se realiza por medio de la tradicional chiva.

El espacio territorial propio es el lugar donde se siembra los alimentos y las plantas medicinales en las huertas familiares.




Croquis de Colombia señalando lugares donde se derribaron estatuas

**Niveles**

El juego consta de 7 niveles, el primero es un tutorial, los otros 5 niveles son por cada estatua que se tumbe y finalmente el último nivel es el derribo del jefe final. La dificultad se aumenta con cada nivel primero es la protección con que cuenta cada estatua, el segundo

requiere que se desbloqueen: comuneros, cocineras, médicos y músicos.

Para los Misak los sueños enseñan, es por esto que enseñar las mecánicas del juego se realiza a partir de un sueño de un comunero. En este primer nivel se enseñará como tumbar la sobra negra que está detrás de la estatua de Belalcázar:

- Sombra negra en el mundo espiritual, en otro tiempo.

Los niveles siguen la cronología de las estatuas que se fueron tumbando por los Misak, (Hay más estatuas que se tumbaron por otros actores durante el paro en el 2021):

- Estatua de Belalcázar en Popayán, 16 de septiembre 2020
- Estatua de Belalcázar en Cali, 28 de abril 2021
- Estatua de Jiménez de Quesada en Bogotá, 7 de mayo 2021
- Estatua de Cristóbal Colón en Bogotá, 9 de junio 2021
- Estatua de la Reina Isabel en Bogotá, 9 de junio 2021

Posteriormente, las estatuas caídas fueron ubicadas en otros espacios como museos y lugares de restauración, en el caso de Cali fue ubicada nuevamente el 9 de diciembre del 2021. Por lo que, tumbarla nuevamente sería el último nivel de videojuego:

- Estatua de Belalcázar en Cali.

**Interfaz**

El juego pretende mostrar en la parte inferior de la pantalla una barra con la lista lateral de los personajes, estos se activarán una vez obtenida la comida suficiente para convocar.




Estructura de la interfaz del videojuego

Una vez activados se podrá hacer clic con el *mouse* para computador o tocar el personaje para el celular. La barra contará con un conteo de comida, el cual permitiría calcular cuántos comuneros se podrían convocar. En la parte superior habrá un botón de pausa que permitirá salir al menú principal.

**Indicadores de estado de los personajes.**

- La velocidad y la frecuencia serán visibles en los tiempos de los movimientos de los personajes.
- La resistencia en el cambio de color de la piel del personaje.
- La fuerza de ataque en el volumen, del efecto de golpe de cada personaje, así como del aumento del destello del golpe.

**Indicador del estado de la olla.**

La olla tendrá un indicador de la cantidad de comida, puede estar escrito en lenguaje natural.

**Estilo de Arte:**



Muestra de ilustración del comunero Misak

El estilo general del juego es un arte estilizado que busca contrastar la grandeza, la oscuridad y la sobriedad de las estatuas, con los colores vivos y la cantidad de comuneros del pueblo indígena Misak.



Muestra de ilustración de mujer Misak

Por una parte, la paleta de colores de los personajes son muestras de los trajes tradicionales del pueblo Misak. La proporción del cuerpo de los comuneros es de tres cabezas para que sobresalgan los rostros, así como los sombreros tradicionales Misak.

Los personajes son de una resolución baja, no lo acerca al *pixel art*, ya que se intenta reflejar algunos detalles significativos para la cultura Misak en los trajes tradicionales como lo son los pisos de los sobreros tradiciones o Tamparancuari, los diseños de los chumbes, las mochilas y los diseños de las listas, (que se han agrandado para poderlos distinguir). El sombreado degradado y la no marcación de contornos intentan dar una sensación de profundidad, así como un aire antiguo.

Los personajes son pintados y luego divididos en diferentes partes móviles e intercambiables, por un lado, por la técnica de animación por huesos a utilizar y, por otro lado, nos permite que al implementar diferentes imágenes para intercambiar vestidos, zapatos, sombreros, rostros, peinados diferentes para tener una diversidad de personajes comuneros en lugar de siempre los mismos. Esta diversidad refleja la diversidad de comuneros que podemos encontrar en la cultura Misak.



Sprites de mujeres Misak

Se quiere acercarse a las tradiciones Misak por eso se resalta de forma espacial algunos elementos como lo son las ollas, tradiciones de barro del pueblo Misak que en luchas pasadas permitieron recuperar parte de sus territorios. Igualmente, el fogón en la cotidianidad de la cultura Misak es el lugar de encuentro y conversa familiar.

El arte de los escenarios recrea los sitios donde se encontraban las estatuas, usando muestras para las paletas de colores, adaptando la proporción de los espacios a la proporción de los personajes y siguiendo la perspectiva caballera antes mencionada. Es un dibujo digital de bajo pixelado sin pretender ser pixelar.

Se divide en varias capas, para aislar elementos como el cielo, la tierra y elementos constructivos del entorno. Por una parte, para generar el efecto de parallax cuando sea movimiento lateral y, por otra parte, por las transformaciones del cielo y la tierra que suceden durante la partida. Una referencia de esto es *Kingdom Classic* en el cual su sistema de día y noche transforma constantemente los escenarios.



Captura de pantalla de *Kingdom Classic*

Igualmente, para el espacio del territorio propio se tiene como referencia la vereda Santiago en Wampia donde está la casa del cabildo y también donde hay muchas huertas familiares del pueblo Misak. Las Huertas son las que producen los alimentos para las ollas.

Para mostrar la sensación de progreso, cada una de las capas cambiará de color y permitirá sembrar alimentos, indicando que el sucio del territorio se limpió.

**Música/Sonido:**

En los actos políticos del pueblo Misak siempre es acompañado por los músicos y la medicina propia del pueblo Misak, ya que convocan el acompañamiento de espíritus de la naturaleza. Cuando se tumbó la estatua por primera vez, los músicos tocaron la canción tradicional El Comunero por lo que esta acompañará el juego.

Un grupo de música tradicional en el pueblo Misak está compuesto por 2 flautas tradicionales Misak y dos tambores, cada uno con un sonido diferente.

El juego inicia con el acompañamiento de un músico con una flauta (por lo tanto, acompañados por el viento Tombe) y que a medida que aumente la tensión en el juego se puedan llamar a los otros 3 músicos uno por uno, y así ir sumando pista por pista de la música hasta completar la canción. De tal forma que la música está inmersa en la diégesis del juego, ya que se produce dentro de la escena, dado que, la función de la música en el juego está ligada a la mecánica de llamar a un músico.

Para ver una muestra de la melodía.

https://drive.google.com/file/d/118d6Igqdz3obO46BO1A_xRWokH-5Wi84/view?usp=sharing

**Pilares del Diseño:**

Tristeza en lo individual
Alegría en lo Colectivo

Sanación en el territorio

**Guion:**

Animación de inicio:

voz en off en Nam Trik:

Kan kualøm namui nupirau pishintø Misak purampøp køpen, chi isumø køpen, wampik kutri isikrelø ketruik køpik køntan mish kapmera lateiklløusrø kape pusrar, nøtrø kaullimerayu itøwanar, trek ketruppe trupa nu køtrinchip, kappi lusøskøp, kuechip, namui nupirøwan aniranøp, mimatankarup, trektøwai namuntø kømøtø, katø namui namui puluwan warap nunelan, nuchalan nøtrø pinisaik køn.

Køtrø isumtø utømera køpik køncha shuramera, shurmera kappi ututelø waminchipelø køn, namui isupikwan, namui kualiklan, namui chinetø tøka kuiklan, nømui srutrapelø tøka, tsantsønmera tøka, maya miskan kuetsik kuin køn.

Mananasrønkutri misak purampøp kuiklan, piniship, nilap, mur pøntrap misakwanne asrmeran pitismarøpelø køntan, namui misak ani lusinpala, yamera Patrik usrøpala, namui shurmerai untak yapala, nøm kutri misakmera køn chip, nømui yameran, nøs yameran kusrawa nømui munchimara pøsraiklø køn, nøm mantø kuechip, mu pera kuechip
Ketruiknukpe truiklaik asrmeran tsantsøn tøka palaiklø kusruwa pønsraiklø møinkatik pøntran.

Trek kuintø kucha møiyasrøn katik chinchiptø kucha misak purampøp ker, maya wampik kutri isikrelø pinishintrap asinkucha, namui wam øsik pasrap, namui chikøpik naik tøkar kuinkatikpe, Trek kutri nampe kan tusrchik kal-lap latawai, yu kal-lawarker mananasrønkutri, mananasrønkatik yu Piraueløker mu srua amtruiklø kømøtø.... [36]

**Subtítulos en español**

Vinieron montados en sus bestias, arrastrando el dolor y la muerte de otros pueblos,
destruyeron nuestras huertas con la codicia,
atravesaron nuestros pechos con sus hierros,
violaron nuestros cuerpos y desgarraron nuestra dignidad,
se quedaron con el fruto de nuestro trabajo,
mutilaron a quien se resistía y sobre nuestra sangre,
sobre las cenizas de nuestras casas,
sobre las tumbas de nuestros abuelos,
se hicieron llamar fundadores y alzaron estatuas

"Pero hoy, hemos resistido, hemos pervivido al pensamiento e imposición colonialista para reafirmar que somos raíz y retoño, que somos nacidos de aquí, de estas tierras, como nace un árbol."

[36] Traducción realizada por Miguel Antonio Tumiña Tumiña

# Conclusiones

Durante este trabajo se ha estudiado los videojuegos indígenas desde lo social, lo teórico, lo técnico, desde el mercado y el lenguaje videoludico, con el objetivo de diseñar un videojuego indígena con el pueblo Misak, creyendo que puede ser una herramienta que apoye su proceso de resistencia cultural. Desde la distancia se ha partido de la idea de adaptar a un videojuego la historia del *Señor Aguacero*, una de las narrativas del Derecho Mayor Misak. Sin embargo, el mismo proceso de acompañamiento y desarrollo con el pueblo Misak llevó a cambiar el concepto del videojuego. Lo que ha sido un proceso de aprendizaje de la cultura Misak y del desarrollo de videojuegos.

Inicialmente, se propone realizar una exploración teórica que permita comprender el fenómeno de los videojuegos indígenas. El videojuego indígena se ha hecho un lugar en la industria y en el mercado desde el lanzamiento de *Never Alone* en el 2014 y su crecimiento ha sido considerable en los últimos años. Ante su novedad se evidencia que las categorías como "videojuegos culturales", "políticos" o "*World games"* usados para referirse a los videojuegos indígenas no captan toda su naturaleza. Porque arrastran sus propias herencias coloniales y porque su lugar de enunciación (céntrico y privilegiado) de los videojuegos les impide ver que los videojuegos ya son políticos y culturales, y que solamente son visibles con la aparición del Otro, al que se le intenta exotizar y subalternizar para reforzar la imagen civilizada y dominante de la cultura occidental.

Ante la anterior crítica se analizan los videojuegos indígenas desde las teorías decoloniales, ya que permite deconstruir las herencias coloniales

en los videojuegos, rechaza las relaciones coloniales y promueve un diálogo intercultural.

Los videojuegos no solo representan, sino que también imponen paradigmas dominantes a través del entretenimiento. La representación negativa o estereotipada perpetúa las jerarquías coloniales y refuerza la subjetividad del colonizador. En este contexto, los estudios decoloniales aplicados a los videojuegos revelan cómo los videojuegos tradicionales, al igual que otras formas de entretenimiento, suelen perpetuar estereotipos raciales y jerarquías coloniales. Sin embargo, videojuegos como Never Alone y Mulaka muestran que hay un interés creciente en la representación cultural en los videojuegos, aunque enfrentan desafíos como romper la distancia entre diseñadores de videojuegos y comunidades indígenas. Es por esto que, los videojuegos indígenas no deben ser simplemente "inclusivos" o "representativos". Es necesario que adopten una interculturalidad crítica, que no solo visibilice a los pueblos indígenas, sino que también desafíe las estructuras coloniales que han condicionado su representación. Esto implica cuestionar las dinámicas de poder subyacentes en la producción de videojuegos y construir narrativas, que reflejan las realidades contemporáneas y las reivindicaciones políticas de estas comunidades.

Por su parte, al caracterizar el videojuego indígena se encuentra que una de las categorías para un análisis geocultural es la cercanía cultural, en la cual, lo indígena se representa desde la generalidad racial, la especificidad étnica, y desde los lenguajes indígenas propios. La representación general puede resultar en una imagen exterior y distanciada, mientras que el reconocimiento étnico específico puede fomentar una mayor cercanía y autenticidad. La inclusión de idiomas propios refuerza la identidad cultural y la accesibilidad para la comunidad. En este sentido, uno de hallazgos más significativos es que,

los videojuegos indígenas fortalecen las culturas e identidades nacionales, ya que el enfoque predominante son los idiomas nacionales hacia los cuales los videojuegos se enuncian y se legitiman.

A pesar de lo anterior, también se encontró que videojuegos, como *Never Alone*, *Cuetaya* e *Iwariwe*, pueden ser una herramienta de comunicación intergeneracional, ayudando a transmitir valores y conocimientos ancestrales a través de medios digitales. Este enfoque responde al temor de que las formas modernas de entretenimiento distancien a los jóvenes de sus raíces culturales.

Los videojuegos indígenas tienden a combinar mecánicas basadas en mitos, ciclos de vida y rituales, en lugar de basarse únicamente en arcos narrativos tradicionales de héroes y antagonistas. Un ejemplo es *Cuetaya*, que integra actividades relacionadas con el ciclo lunar Nasa y prácticas culturales. Estos juegos no solo cuentan una historia, sino que crean experiencias inmersivas que reflejan el sistema de creencias, valores y prácticas cotidianas de las comunidades indígenas.

Los videojuegos indígenas pueden ser tanto un espacio de auto-representación como de perpetuación de estereotipos. Aunque se basan en tradiciones y mitologías propias, a menudo no logran incluir las luchas sociales y políticas contemporáneas de estas comunidades, creando una imagen incompleta de la identidad indígena.

Es por esto que fue muy útil la visión crítica de los decoloniales, quienes señalan la interculturalidad funcional por qué permite la inclusión de la diversidad cultural sin cuestionar las estructuras coloniales subyacentes, y promueven una interculturalidad crítica que busca transformar esas estructuras. Los videojuegos indígenas, para ser verdaderamente interculturales en un sentido crítico, deben incluir elementos que cuestionen y resistan las formas coloniales de poder. Es por esto que se

hace un llamado a desarrollar videojuegos que no solo exalten las culturas indígenas desde una perspectiva histórica o estética, sino que también aborden sus reivindicaciones actuales y resistan las narrativas coloniales.

Ahora bien, el tercer capítulo retomó los caminos de desarrollo de videojuegos, para identificar un camino metodológico para adaptar la tradición oral a un videojuego. Lo cual, permitió evidenciar cómo se condiciona la relación entre diseñadores de videojuegos y comunidades indígenas. El diseño de videojuegos es un proceso que va más allá de las metodologías estrictas y requiere ajustarse a diferentes puntos de partida como las historias y las dinámicas culturales inmersas en la cosmovisión.

En el caso del desarrollo de videojuegos basados en narrativas indígenas, como las del pueblo Misak, es esencial entender a fondo la cultura para crear un mundo diegético que refleje fielmente su cosmovisión. El estudio del mito desde la antropología, aunque provee una fuente importante de conocimiento cultural, no está exento de las influencias coloniales y epistemológicas que pueden distorsionar o reducir las complejidades de estos relatos. Las malas prácticas etnográficas pueden llevar a interpretaciones erróneas y sesgadas de los mitos. La distancia cultural y los prejuicios sobre las narrativas indígenas pueden convertir los mitos en meras ficciones literarias.

Se requiere un diálogo directo con la comunidad Misak para acortar distancias con su mundo, transitarlo, y comprender que lugar puede tener el videojuego en su cultura. De esta forma se adapta el videojuego a la tradición oral del pueblo Misak, no la tradición al videojuego. Este enfoque también reconoce que la creación de un videojuego indígena debe ser vista como una acción colectiva, con

impactos significativos en la comunidad. Este proceso circular y continuo permite que tanto los diseñadores como los miembros de la comunidad se enriquezcan mutuamente, garantizando que el videojuego respete la memoria y cultura Misak.

La diferencia entre el "mito muerto" que pierde su relevancia en la realidad social de un pueblo, y el "mito vivo" que está intrínsecamente ligado a las prácticas sociales y rituales es relevante en el proceso de diálogo con el pueblo Misak. El mito vivo se resignifica continuamente a través de su transmisión oral y ritual, manteniendo su pertinencia en el contexto contemporáneo. La relación entre mito, rito y juego se explora, destacando cómo el juego y el rito comparten características de abstracción y creación de significados dentro de un espacio-tiempo específico. En este contexto, el videojuego puede ser una extensión del mito, donde los discursos narrativos emergen y se transforman.

En el caso del pueblo Misak, la narrativa del "Señor Aguacero" es solo una parte de un universo más amplio que, a pesar de estar escrito, las dinámicas culturales del pueblo Misak continúan movilizando en sus espacios propios y bajo sus propios interés. Mientras que no exista una apropiación del videojuego en la cultura Misak, que permita al medio incluirse en sus dinámicas sociales y rituales, no es éticamente viable adaptar la historia del Señor Aguacero. Ya que, puede generar relaciones de extractivismo cultural en la cual el consumo y la visión nacional prevalece a la visión del territorio. En este sentido, el diseñador de videojuegos, puede ser un agente más de la colonialidad.

Ante esta crítica y para poder cumplir el objetivo de elaborar un documento de diseño para un videojuego indígena que contribuya a sus procesos decoloniales, se prioriza el proceso de acompañamiento, de este proceso se puede concluir lo siguiente.

El desarrollo de un videojuego indígena debe ser visto como un acto de resistencia cultural que desafía las representaciones coloniales y hegemónicas de los videojuegos tradicionales. Un documento de diseño que apoye los procesos decoloniales debe ser fruto de un trabajo conjunto y continuo entre diseñadores de videojuegos y las comunidades indígenas. Es esencial que este proceso se realice mediante un diálogo intercultural genuino, donde se respeten las dinámicas, las narrativas orales y los valores culturales propios de la comunidad, permitiendo que sus voces sean las que guíen el diseño.

El acompañamiento en la Ala Kusreik ya Misak Universidad mostró que existen heridas históricas en la memoria del pueblo Misak y que el ajusticiamiento de Belalcázar fue un acto de justicia. Es por esto que el videojuego para el pueblo Misak se cambia de uno que cuenta la historia del *Señor Aguacero* por uno qué ajusticia al espíritu de Belalcázar. En este contexto, funciona como un acto de justicia videoludica, y solo bajo esta consigna fue posible avanzar en su diseño de forma colectiva con estudiantes y mamas Misak.

Ahora bien, el diseño de videojuego planteado en el capítulo 4, deja preguntas abiertas. Por una parte, frente a los procesos de apropiación del videojuego en la cultura Misak, ¿Puede este diseño generar cambios en la forma como se relaciona el pueblo Misak con los videojuegos? Y ¿Qué dinámicas sociales, espirituales y políticas puede el pueblo Misak movilizar en el desarrollo del videojuego? Por otra parte, frente a la cultura nacional, ¿podrá el colombiano comprender la perspectiva histórica del pueblo Misak frente a los símbolos coloniales? Y en caso tal, ¿podrá incluirse en la identidad nacional? Y finalmente, para sintetizar las dos anteriores partes, ¿Puede el videojuego curar heridas coloniales?

## Referencias


Aguirre, A. (2018). Entrtevista con Adolfo Aguirre director de Lienzo (M. A. Martínez Penagos) [Comunicación personal].

Alkar. (2009, noviembre 8). Unreal Engine Developer Kit, en descarga gratuita. Genbeta. https://www.genbeta.com/imagen-digital/unreal-engine-developer-kit-en-descarga-gratuita

Altozano, J. (Director). (2015, abril 26). El videojuego como producto cultural [Opinión]—Post Script [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=EZ3rlGAP-GY

Altozano, J. (Director). (2019). ¿Se han polarizado los videojuegos? - Post Script [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=YKEQxEE4mJQ

Aranda, G. (2014). Fases del diseño de un juego. En DummyMedia (Ed.), Gamification Spain Meetup de Valencia. https://www.youtube.com/watch?v=EWh6MeC2f_M&t=1021s

Arnau Roselló, R. (2013). Videojuegos y subversión estético-política: El diseño lúdico, como motor del proceso hermenéutico. En Videojuegos y cultura visual (pp. 135-156). Sociedad Latina de Comunicación Social. http://www.revistalatinacs.org/068/cuadernos/cac42.pdf

Asociación Española de Empresas Productoras y & Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. (2017). LIBRO BLANCO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE LOS VIDEOJUEGOS. Hobby Industria.

Austin, A. L. (2018). Mito y género literario mítico en la tradición mesoamericana. En Elem (pp. 100-122). Academia Mexicana de la Lengua. http://www.elem.mx/genero/datos/12

Barredo, Á. (2018, noviembre 11). China instaura una Ley Seca en los videojuegos. La Vanguardia. https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20181111/452837875338/china-restricciones-videojuegos.html

Barriendos, J. (2011). LA COLONIALIDAD DEL VER. HACIA UN NUEVO DIÁLOGO VISUAL INTEREPISTÉMICO. Nómadas, 35, 13-29.

Barthes, R., & Schmucler, H. (2006). Mitologías (2. Aufl). Siglo XXI-Ed.

Batalla, G. B. (1972). EL CONCEPTO DE INDIO EN AMÉRICA: UNA CATEGORÍA DE LA SITUACIÓN COLONIAL. ANALES DE ANTROPOLOGÍA, 9, 105-124. http://dx.doi.org/10.22201/iia.24486221e.1972.0.23077

Bethke, E. (2003). Game development and production. Wordware Pub.

Bohannan, L. (1966). Shakespeare in the Bush. https://www.naturalhistorymag.com/picks-from-the-past/12476/shakespeare-in-the-bush

Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2017). CHALLENGES FOR GAME DESIGNERS. Charles River Media.

Buchanan, L. (2009, marzo 6). A History of Insensitivity. IGN. https://www.ign.com/articles/2009/03/06/a-history-of-insensitivity

Burch, S. (2005). Société de l'information /Société de la connaissance. En Enjeux de Mots: Regards multiculturels sur les sociétés de l'information. C & F Éditions. https://vecam.org/2002-2014/article518c69a.html?lang=es

Candil, D. (2014, febrero 21). Unity, el motor de desarrollo capaz de partir la historia de los videojuegos en dos. Vidaextra. https://web.archive.org/web/20220405081101/https://www.vidaextra.c

om/industria/unity-el-motor-de-desarrollo-capaz-de-partir-la-historia-de-los-videojuegos-en-dos

Carrillo Vera, J. A. (2015). LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LOS VIDEOJUEGOS 'ONLINE': DE LAS COMUNIDADES DE JUGADORES A LOS 'E-SPORTS'. Comunicación, 5, 39-51.

Castells, M. (2003). La dimensión cultural de internet. el ciclo debates culturales "Cultura XXI: ¿nueva economía?, ¿nueva sociedad?, 7-10. http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.htm

Castro-Gómez, S. (2007). Decolonizar la universidad. En R. Grosfoguel (Ed.), El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global. (pp. 79-92). Siglo del Hombre. https://ram-wan.net/restrepo/decolonial/14-castro-descolonizar%20la%20universidad.pdf

change.org. (2015). Amazon: Killing Indigenous Australians is not a game! Change.org. buch

Chayo, J. A. (2002). E l mito, el rito y la literatura. Casa del tiempo, octubre, 54-71.

Costikyan, G. (2001). The Scratchware Manifesto Phase One: Prelude To Revolution. Home of the Underdogs. http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php

Cruz-Cruz, J. (Juan). (1971). Sentido antropológico del mito. http://dadun.unav.edu/handle/10171/1846

Curiel, A. (2015). El Videojuego como Medio Narrativo [Investigación, Universidad de Sevilla].

https://www.academia.edu/28812924/El_Videojuego_como_Medio_Narrativo

Danbolt, M. (2017). Retro Racism. Colonial Ignorance and Racialized Affective Consumption in Danish Public Culture. De Gruter Open, 7(2). https://doi.org/10.1515

Dickter Grunstein, A. (2005). Segregación y discriminación: El nacimiento de Jim Crow en el sur de los Estados Unidos. El Cotidiano, 134, 95-102.

DroidenZ. (2015, marzo 4). Valve anuncia Source 2... Y lo distribuye de forma gratuita [GDC 2015]. Vidaextra. https://www.vidaextra.com/industria/valve-anuncia-source-2-y-lo-distribuye-de-forma-gratuita-gdc-2015

Duseel, I. (2016). Los videojuegos como experiencia y como cultura. EDUforics.
http://www.eduforics.com/es/los-videojuegos-experiencia-cultura/

Dussel, E. (2006). SISTEMA-MUNDO Y "TRANSMODERNIDAD". En Filosofìa de la cultura y la liberaciòn (p. 26). UNAM.

Dussel, E. (2017). Enrique Dussel y el mito de la modernidad. Cuadernos de Filosofía Latinoamericana, 38(116), 19.

E-Line Media. (2014a). Never Alone—World Games. Never Alone. http://neveralonegame.com/world-games-inclusive-development/

E-Line Media. (2014b). Never Alone—World Games. Never Alone. http://neveralonegame.com/world-games-inclusive-development/

Enríquez Clavijo, J. (2011). Desarrollo de las TIC en los procesos de resistencia de los pueblos indígenas [PONTIFICIA UNIVERSIDAD

JAVERIANA]. https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12235/EnriquezClavijoJavier2011.pdf?sequence=3

Escobar, A. (2012a). Cultura y diferencia: La ontología política del campo de Cultura y Desarrollo. Wale´keru, 2, 7-16.

Escobar, A. (2012b). Más allá del desarrollo: Postdesarrollo y transiciones hacia el pluriverso. Revista de Antropología Social, 21(0). https://doi.org/10.5209/rev_RASO.2012.v21.40049

Escobar, M. R. (2007). Universidad,conocimiento ysubjetividad Relaciones de saber/poder enla academia contemporánea. NÓMADAS, NO. 27, 48-61.

FayerWayer. (2013). Nintendo explica las reglas para publicar juegos indie en la eShop. FayerWayer. https://www.fayerwayer.com/2013/03/nintendo-explica-las-reglas-para-publicar-un-juego-indie-en-la-eshop//

Ford, por D. (2016). "EXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": La escritura afectiva de la historia poscolonial y la educación en la civilización V. Game Studies. http://gamestudies.org/1602/articles/ford

Frasca, G. (2013). Newsgames: El crecimiento de los videojuegos periodísticos - Universidad ORT Uruguay. https://web.archive.org/web/20221220181314/https://fcd.ort.edu.uy/16033/3/newsgames:-el-crecimiento-de-los-videojuegos-periodisticos.html

Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). GAMEDESIGN WORKSHOP A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Second Edition). Elsevier.

http://host.conseiljedi.com/~kira/Game%20Design%20Workshop-A%20playcentric%20approach%20to%20creating%20innovative%20games-2nd%20Edition.pdf

Garay, M. (2016, agosto 26). [G2D] ¿Que es un «Metroidvania»? MásGamers -Tecnología y Entretenimiento Digital. http://www.masgamers.com/metroidvania-g2d

Giraldo, S. (2003). NOTA INTRODUCTORIA de ¿PUEDE HABLAR EL SUBALTERNO? Revista Colombiana de Antropología, 39, 297-301.

González, R. M. (2016). LOCALIZACIÓN Y CULTURA: COMPRENDER LOS VIDEOJUEGOS COMO REFERENTES CULTURALES. Entreculturas, 7-8, 741-759.

Guzmán Games, F. J. (2017). Freire in the digital era: Oppression and liberation of indigenous groups using ITC. Innovación Educativa, 17(75), 9-28.

Henry-Waring. (2007). The Persistent Popularity Of The Golliwog Is Symbolic Of Australia’s Unease With Blackness. TASA & SAANZ Joint Conference 2007, 1-7. http://hdl.handle.net/11343/30759

Hernán, T., Buch, A., & Lalouf, A. (2008). Actos, actores y artefactos: Sociología de la tecnología. Universidad Nacional de Quilmes.

Hernández Pérez, J. F., Cano Gómez, Á. P., & Parra Meroño, M. C. (2015). Taxonomía del videojuego: Un planteamiento por géneros. En La pantalla insomne (70.ª ed.). Revista Latina de Comunicación Social. https://doi.org/10.4185/cac90

Hernández Salgar, O. (2007). Marimba de chonta y poscolonialidad musical. NÓMADAS, 26, 56-69.

Hidalgo, S. (2014). Los mexicanos vistos a través de los videojuegos—Código Espagueti. https://codigoespagueti.com/noticias/mexicanos-videojuegos/

Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. Click Nothing. https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Huertero Valle, G. A. (2007). Videojuegos Políticos: Una Forma Diferente de Entender la Política. Razón y Palabra, 12, núm. 58, 23.

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens (E. Imaz, Trad.; Decimo Quinta). Alianza Editorial. 978-84-206-3539-2

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Game Developers Conference Game Tuning Workshop,.

Huntington, S. P. (1997). El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial (R. Grasa, Ed.; J. P. Tosaus Abadía, Trad.; 1.ed., 1. reimpr). Ed. Paidós. https://mercaba.org/SANLUIS/Historia/Universal/Huntington,%20Samuel%20-%20El%20choque%20de%20civilizaciones.pdf

Jenkins, H. (2008). Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Grupo Planeta (GBS).

Jenkins, H. (2009). Fans, blogueros y videojuegos, La cultura de la colaboración. PAIDÓS.

Lacina, D. (2017). What We Talk About, When We Don’t Talk About Natives. https://web.archive.org/web/20191210155431/https://medium.com/@

dialacina/what-we-talk-about-when-we-dont-talk-about-natives-60f4af9ef675

Lander, E. (2000). La colonialidad del saber: Eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivaslatinoamericanas. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100708034410/lander.pdf

Langer, J. (2011). Postcolonialism and science fiction. Palgrave Macmillan. https://trove.nla.gov.au/version/173358134

Lévi-Strauss, C. (2011). Antropología estructural (E. Verón, Trad.). Paidós. https://monoskop.org/images/6/67/Levi-Strauss_Claude_Antropologia_estructural_1978.pdf

Löpez Panesso, C. L. (2016, octubre 12). Cuetaya: "Tierra de Colores". VII Coloquio Internacional de Educación. www.unicauca.edu.co/educoloquio

Löpez Panesso, C. L. L. (Director). (2016). Despertar de Semillas—Cuetaya [Video recording]. https://www.youtube.com/watch?v=y8xdIjOSOdM

Lugo, J., Sampson, T., & Lossada, M. (2002). Game Studies—Latin America's New Cultural Industries Still Play Old Games. http://www.gamestudies.org/0202/lugo/

Machaca Benito, G. C., Zambrana, A., & FUNPROEIB Andes (Eds.). (2013). Hacia una educación intracultural, intercultural y plurilingüe: Metodologías y estrategias interculturales de enseñanza y de

aprendizaje: memoria del seminario-taller, Chimoré, Cochabamba, julio de 2012 (Primera edición). FUNPROEIB Andes.

Maldonado-Torres, N. (2007). Sobre la colonialidad del ser: Contribuciones al desarrollo de un concepto. En S. Castro-Gómez (Ed.), El giro decolonial. Refl exiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global (pp. 127-167). Siglo del Hombre Editore. http://www.unsa.edu.ar/histocat/hamoderna/grosfoguelcastrogomez.pdf

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. Paidós Ibérica.

Martel, F. (2010). Cultura Mainstream CÓMO NACEN LOS FENÓMENOS DE MASAS (N. PetitFontseré, Trad.). TAURUS. https://gestionyliderazgodeproyectosculturales.files.wordpress.com/2013/10/100374057-martel-frederic-mainstream.pdf

Martínez Guaca, W. (2021). Caminando la palabra, Prácticas comunicacionales en pueblos originarios suramericanos [Tesis, Universidad Nacional de La Plata]. https://doi.org/10.35537/10915/129711

MartinPixel. (2015, marzo 24). "Mulaka es antes un videojuego sólido y divertido" entrevista con la gente de Lienzo. Xataka México. https://www.xataka.com.mx/entrevistas/mulaka-es-antes-un-videojuego-solido-y-divertido-entrevista-con-la-gente-de-lienzo

Medellín Urquiaga, S., & Huerta Vélazquez, E. (2007). La Promoción de las TIC para el Desarrollo y los Pueblos Indígenas: ¿Extensión o Comunicación? Psicumex, 10(1), 21-38. https://doi.org/10.36793/psicumex.v10i1.334

Meneses, G., & Nadja, M. (2016). Videogame Huni Kuin: Uma aventura antropológica. http://www.gamehunikuin.com.br/wp-content/uploads/2016/09/MENESES-MARIN.-Videogame-Huni-Kuin.pdf

Meneses, G. P. (2017). Saberes em jogo: A criação do videogame Huni Kuin: Yube Baitana. GIS - Gesto, Imagem e Som - Revista de Antropologia, 2(1). https://doi.org/10.11606/issn.2525-3123.gis.2017.129176

Mignolo, W. (2011). Historias locales/diseños globales Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo (J. Madariaga & C. Vega Solis, Trads.). Akal.

Millán, T. R. A. (2004). Comunicación intercultural: Fundamentos y sugerencias. En ANTOLOGÍA SOBRE CULTURA POPULAR E INDÍGENA I, Lecturas del Seminario Diálogos en la Acción, Primera Etapa (pp. 87-101). CONACULTA.

Mitchell, B. L. (2012). Game Design Essentials. John Wiley & Sons, Inc.

Montoya López, A. (2006). La investigación en arte. Cómo acceder a nuevas formas de expresión. Artes, la revista, 12, 15-20.

Mora, J. (Director). (2014). iwariwe—Video Promocional en HD - Parte 1 [Video recording]. Jaime. https://www.youtube.com/watch?v=YqeF8g0HnFI

Moya, F., Gonzalez, C., Villa, D., Camacho, S. P., Redondo Duque, M. A., Mora Castro, C., Villanueva Molina, F. J., & Corchero, M. G. (2015). Desarrollo de Videojuegos: Tecnicas Avanzadas. Cursos en Español.

Muñoz, H. F. T. (2017). Supporting Technology for Augmented Reality Game-Based Learning [Universitat de Girona]. https://bcds.udg.edu/ARGBL/Thesis/pdf/PhDThesis.pdf

Navarro, V. (2012, diciembre 16). Geopolítica del videojuego – SesiónDeControl.com. https://web.archive.org/web/20150514065449/http://sesiondecontrol.com/ocio/videojuegos/la-ue-del-videojuego/

Never Alone. (2014). Never Alone—Our Team. E-Line Media. http://neveralonegame.com/our-team/

Newgaming. (2003, septiembre 25). "SEPTEMBER 12th, A toy world " – Political Videogame About The War On Terror. http://newsgaming.com/press092903.htm

ONG, W. J. (1993). ORALIDAD Y ESCRITURATecnologías de la palabra (A. SCHERP, Trad.). Fondo de cultura de México. http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/NT_Ong_Unidad_2.pdf

Ortega, P. J. L. (2017, enero 9). Videojuegos japoneses VS. Videojuegos occidentales. IGN España. https://es.ign.com/videojuegos/113103/feature/videojuegos-japoneses-vs-videojuegos-occidentales

Ortiz, P. (2016). Politicas estatales, territorios y derechos de los pueblos indíndigenas del Ecuador (1982-20129. En Los desafíos de la plurinacionalidad: Miradas críticas a 25 años del levantamiento indígena de 1990. Universitaria Abya-Yala.

Ortizá, J. (2016). De SCUMM a Unity: Motores que cambiaron la industria del videojuego. https://web.archive.org/web/20170125224631/https://www.malavida.c

om/es/analisis/de-scumm-a-unity-motores-que-cambiaron-la-industria-del-videojuego-006175

Otálora Cotrino, L. (2012). Mitos y ritos modernos: La fabricación de creencias en los medios de comunicación. Alteridades, 22(44), 99-114.

Pascual, J. A. (2018, octubre 12). 15 años de Steam: Evolución y anécdotas. HobbyConsolas. https://web.archive.org/web/20220222021054/https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/15-anos-steam-evolucion-anecdotas-312159

Pérez, A. (2002). Ovarios, gemelos y mezquindades: Sobre ediciones de mitos y literatura. Revista de Antropologia Experimentaol, 2.

Pérez Latorre, Ó. (2012). EL LENGUAJE VIDEOLÚDICO Análisis de la significación del videojuego (Primera). Laertes.

Pintado, A. P. (2012, de lujio). Entre el indio muerto y el indio vivo. La jornada, 908. https://www.jornada.com.mx/2012/07/29/sem-paula.html

Pintos Magdalena, N. (2018). Evolución de la industria del videojuego a través de sus manifiestos. Mosaic, 157. https://doi.org/10.7238/m.n157.1806

Porras Ferreyra, J. (2014, septiembre 2). World Music: ¿sonido sin fronteras o eficaz estrategia de mercado? Revista Global, 60. https://web.archive.org/web/20200605235905/https://www.revista.global/world-music-sonido-sin-fronteras-o-eficaz-estrategia-de-mercado/

Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder y clasificación social. En Cuestiones y horizontes: De la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder (pp. 287-327). CLACSO.

https://lavaca.org/wp-content/uploads/2016/04/quijano-clasificacion-social.pdf

Quijano, A. (2015). COLONIALIDAD DEL PODER Y SUBJETIVIDAD EN AMÉRICA LATINA. Contextualizaciones Latinoamericanas, 0(5). http://revistascientificas.udg.mx/index.php/CL/article/view/2837

Ramíres P., I., & Gutiérrez S., A. (2008). La brecha digital en Colombia. CINTEL.

Raposo, M. (2008). Estructura y evolución reciente de la industria del videojuego. Palermo Business Review, 1, 61-72.

Robertson, P. (2011, agosto 15). Super I am 8 Bit pics. http://probertson.tumblr.com/. http://probertson.tumblr.com/post/8938531304/super-i-am-8-bit-pics

Rocha, G. P. (1989). Lógica de los mitos: Lógica paraconsistente. Una alternativa en la discusión sobre la lógica del mito. Ideas y Valores, 38(79), 27-68.

Rollings, A., & Morris, D. (2004). Game Architecture and Design: New Riders.

Roncoroni, U. (2012). Filosofía y software: La cultura digital detrás de la pantalla. Universidad de Lima, Fondo Editorial.

Royce, D. W. W. (1970). MANAGING THE DEVELOPMENT OF LARGE SOFTWARE SYSTEMS. IEEE WESCON, 328-338.

Rueda, N. (2014). ¿Cómo va Colombia en la industria de los videojuegos? • ENTER.CO. ENTER.CO. https://www.enter.co/especiales/videojuegos/como-va-colombia-en-la-industria-de-los-videojuegos/

Sánchez, I. (2015, septiembre 15). El problema de los videojuegos mexicanos es que son DEMASIADO mexicanos. Gamedots. https://web.archive.org/web/20180601011617/http://www.gamedots.mx/el-problema-de-los-videojuegos-mexicanos-es-que-son-demasiado-mexicanos

Sanchez, T. (2014). Ultimo carnaval. Gamemaster.mx, 20.

Sánchez Upegui, A. (2011). Manual de redacción académica e investigativa cómo escribir, evaluar y publicar artículos ; un enfoque lingüístico-textual (1 ed). Universidad Católica del Norte.

Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Elsevier/Morgan Kaufmann.

Sedeño-Valdellos, A. M. (2010). Videogames as cultural devices: Development of spatial skills and application in learning. Comunicar, 23(45), 183-189. https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-18

Servín Herrera, A. (2015). Anirúame. Historias de los Tarahumaras de los tiempos antiguos.

Seymour, R. (2012, septiembre 21). Golliwogs are a vile throwback to a racist past – even Tory MPs must see this. The Guardian. https://www.theguardian.com/commentisfree/2012/sep/21/golliwogs-vile-throwback-tory-mps

Spivak, G. C. (2003). ¿PUEDE HABLAR EL SUBALTERNO? (A. Díaz G, Trad.). Revista Colombiana de Antropología, 39, 297-364.

Starkey, D. (2015, junio 15). This American Indian Dungeons and Dragons lets you weave powerful stories / Offworld. sffworld. v

Steinkuehler, C. A. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? Games and Culture, 1(1), 97-102. https://doi.org/10.1177/1555412005281911

Twain, M. (2010). The Adventures of Tom Sawyer. Library of America,.

Unión Internacional de Telecomunicaciones, U. (2015). Informe sobre Medición de la Sociedad de la Información 2015.

Vallejo, D., Martin, C., González, C., & Jurado, F. (2015). Desarrollo de videojuegos: Un enfoque práctico. CreateSpace Independent Publishing.

Venegas Ramos, A. (2016, septiembre 6). Videojuegos, una herramienta política. Presura. https://web.archive.org/web/20190418015735/https://www.presura.es/2016/09/06/videojuegos-una-herramienta-politica/

VideojuegosMx. (2017). VideojuegosMx. CONCURSO NACIONAL VIDEOJUEGOS MX 2017. https://www.videojuegosmx.com/bases/

Walsh, C. (2008). Interculturalidad, plurinacionalidad y decolonialidad: Las insurgencias político- epistémicas de refundar el Estado1 Interculturality, Plurinationality and Decoloniality: Political-Epistemic Insurgences to Refound the State Interculturalidade, plurinacionalidade e descolonização: As insurgências político- epistêmicas de re-fundar o Estado. TABULA RASA, No.9, 131-152.

Walsh, C. (2009). Interculturalidad crítica y educación intercultural. Seminario “Interculturalidad y Educación Intercultural”, 2-18.

## Anexos:

Base de datos de videojuegos indígenas

| Nombre | País | Año | Creador | Comunidad | Motor | LInk1 | Acceso | Apoyo público | Idioma Indigena | Idiomas | Plataformas | Tiendas |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Yaopan | Mexico | 2021 | Ong | Tlaxala | Unity | https://www.noticonquista.unam.mx/yaopan | Gratis | si | | Esp | Mobil | Playstore |
| Malu y los objetos perdidos | Colombia | 2021 | Estudio | Indigena | | https://www.elnuevosiglo.com.co/cultura-y-sociedad/malu-y-los-acertijos-el-primer-videojuego-sobre-la-cultura-indigena | Gratis | si | | Esp | Mobil | Playstore |
| Halcón y Puma | Chile | 2023 | Estudio | Andino | Bitsy | https://nieblagames.itch.io/guaman-poma | Gratis | | | Esp Ing | Web | itchio |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| When Rivers Were Trails | Usa | 2020 | Solidarios | AnAnishinaabeg | Unity | https://indianlandtenure.itch.io/when-rivers-were-trails | Gratis | | | Ing | Pc Mobil | itchio Propia |
| NovaMundi | Colombia | 2023 | Estudio | Muisca | Unity | https://slashware.games/novamundi/roadmap.html | Pago | si | si | Esp Ing | Pc | Steam |
| muyscamuy | Colombia | 2021 | Estudio | Muisca | Unity | https://slash.itch.io/muyscamuy | Gratis | | | Esp Ing | Pc Web | itchio |
| Mulaka | Mexico | 2018 | Estudio | Taraumará | Unity | https://www.lienzo.mx/mulaka/ | Pago | | | Esp Ing Tw Jp Ko Ch | Pc Consola | gog com |
| Cuetaya | Colombia | 2019 | Solidarios | Nasa | Unity | | Gratis | | SI | Esp | Mobil | Playstore |
| Huni Kuin: Beya Xinã Bena | Brasil | 2016 | Solidarios | Huni Kuin | Unity | http://www.gamehunikuin.com.br/es/ | Gratis | si | SI | Esp Pt Ing | Pc | Steam itchio Propia |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Never Alone | Usa | 2014 | Estudio | Iñupiat | Unity | http://neveralonegame.com/ | Pago | | Si | Ing Pt Ko Fr Ru Cs Fr | Pc Mobil Consola | Steam PlayStore AppStore gog com |
| En busca del augua | Bolivia | 2013 | Ong | yungas | Unity | https://musol.org/enbuscadelagua/ | Gratis | si | | Esp | Web | Propia |
| Iwariwe | Venezuela | 2016 | Solidarios | Yanomami | Godot | https://iwariwe.enamazonas.com.ve/ | Gratis | si | si | Esp Pt Ing | Pc Mobil | itchio PlayStore Propia |
| Smashing Spirits: Brazil's First Boxer | Brasil | 2020 | Estudio | Amazonas | Unity | https://sensengames.itch.io/smashing-spirits-first-boxer | Pago | | | Esp Pt Ing Fr It | Pc | Steam itchio |
| Kumu | Colombia | 2023 | Jam | Amazonas | Unity | https://dkad96.itch.io/kumu | Gratis | | | Esp | Pc Mobil | itchio |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Runashimi | Colombia | 2015 | Ong | Otabalo | | https://elcampesino.co/runashimi-videojuego-rescata-costumbres-kichwa/ | Gratis | si | SI | Esp | Mobil | Playstore |
| Viaje Ancestral | Bolivia | 2019 | Estudio | Indigena | | https://lapatria.bo/2019/12/31/tata-quispe-ya-tiene-su-propio-videojuego/ | Gratis | | | Esp | Mobil | Playstore |
| SAi actividades infantiles | Colombia | 2017 | Ong | Etnias | | http://www.memoriaycreatividad.com/home/sai/aplicativos/ | Gratis | si | | Esp | pc Mobil | Playstore AppStore Propia |
| SAI Objetos Escondidos | Colombia | 2016 | Ong | Etnias | | | Gratis | si | | Esp | pc Mobil | Playstore AppStore Propia |
| O Povo do Mel | Brasil | 2021 | Estudio | Ofaié | | https://lightkeepersmachine.itch.io/o-povo-do-mel | Gratis | | | pt | pc | itchio |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Yapo | Paraguay | 2015 | Solidarios | avá guaraní | Bitsy | http://galerias.bid-dimad.org/bid_14/?p=3940#prettyPhoto | Gratis | | | Esp | Web | Propia |
| Invaders | Usa | 2015 | Artista | Indigena | Unity | https://elizabethlapensee.itch.io/invaders | Gratis | | | INg | Pc | itchio Propia |
| Along the River of Spacetime | Usa | 2020 | Artista | Anishinaabe. | | https://elizabethlapensee.itch.io/along-the-river-of-spacetime | Gratis | | | INg | Pc | itchio Propia |
| Thunderbird Strike | Usa | 2017 | Artista | Indigena | Unity | https://elizabethlapensee.itch.io/thunderbird-strike | Gratis | si | | INg | pc | Propia |
| Mikan | Usa | 2017 | Artista | Anishinaabemowin. | Solar 2D | https://elizabethlapensee.itch.io/mikan | Gratis | | si | INg | pc | itchio |
| Qalupalik | Canadá | 2021 | Jam | Motoligia Alasca | Unity | https://guidisisco.itch.io/qalupalik | Gratis | | | INg | pc Web | itchio |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Terra Nova | Usa | 2019 | Solidarios | Indigena | Unity | https://maizelongboat.itch.io/terra-nova | Gratis | | | INg | pc Web | itchio |
| Sleep Guardian | Usa | 2016 | Artista | Indigena | | https://darianj.itch.io/sleep-guardian | Gratis | | | INg | Web | itchio |
| Path of the elders. | Canadá | 2010 | Ong | Indigena | | https://www.pathoftheelders.com/newgame | Gratis | | | INg | Web | Propia |
| This Land Is My Land | Usa | 2020 | Estudio | Indigena | Unity | https://www.thislandmyland.com/ | Pago | | | Esp Pt INg si si | pc | Steam |
| Spirits of Spring | Mexico | 2014 | Estudio | Indigena | | http://larvagamestudios.com/portfolio/spirits-of-spring/ | Pago | | | INg | Mobil | appstore |
| Wao Kanaka | Usa | 2018 | Solidarios | Kánaka Maoli | Unity | https://skins.abtec.org/skins6.0/?page_id=1689 | Gratis | | si | INg | pc | Propia |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spirit Lake | Usa | 2020 | Estudio | Dakota | | https://www.7generationgames.com/spirit-lake/ | Pago | | | INg | pc | Microsoft Store |
| Honour Water | Usa | 2016 | Estudio | Anishinaabemowin, | | http://www.honourwater.com/ | Gratis | | si | INg | Mobil | appstore |
| Tunche | Perú | 2019 | Estudio | Amazonas | Unity | https://leap-games.itch.io/tunche | Pago | | | Esp Pt INg si si | pc Consola | Steam Epicgames itchio |
| El Descenso de la Serpiente | Mexico | 2022 | Estudio | Maya | | https://artsandculture.google.com/experiment/vAEAZBv58OliBA | Gratis | si | | Esp Pt INg si si | Mobil Web | Playstore |
| abya-yala | Colombia | 2022 | Solidarios | Karijona | Unity | https://dahyam-sanabria.itch.io/abya-yala | Gratis | | | Esp INg | pc | itchio |
| Arauco Saga | Chile | 2019 | Estudio | Mapuche | RPG Maker | https://www.fayerwayer.com/2019/01/arauco-saga-videojuego-guaton-loyola/ | Pago | | | Esp INg | pc | Steam itchio |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Karihonnien nihtshera | Usa | 2019 | Estudio | Mohawk | | https://revitalsoft.itch.io/karihonniennihtshera | Gratis | | si | INg | Web | itchio |
| Tentlan | Alemania | 2015 | Estudio | Maya | Propio | https://int.tentlan.com/?refId=OhESo7mN5j5Do%2FVi6Eb7t6Bfd5OUH%2Bh8S1Zos%2B%2BAKiQ%3D | Pago | | | Esp Pt INg si si | Web | Steam Propia |
| Ai apaec | Perú | 2021 | Jam | Mochicas | Unity | https://satoshiwaku.itch.io/aiapaecc | Gratis | | | INg | Web | itchio |
| Pewer Collecter | Chile | 2012 | Estudio | Mapuche | | https://chile-hoy.blogspot.com/2011/09/jovenes-chilenos-crean-videojuego-que.html | Gratis | | | Esp | Mobil | appstore |
| Pueblos originarios de Chile | Chile | 2014 | Estudio | | | http://www.studiopangea.com/games/pueblos-originarios-de-chile/ | Gratis | | | Esp | Web | Propia |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K'IN/UW: THE LOST SONG CHRONICLES | Mexico | 2021 | Jam | | Unity | https://javramcos.itch.io/kinuw-the-lost-song-chronicles | Gratis | | | INg | pc | itchio |
| purunmachu | Perú | 2021 | Jam | Chachapoyas | Unity | https://vaniacasu.itch.io/purunmachu | Gratis | | | INg | pc | itchio |
| Laidaxai y el árbol negro | Argentina | 2020 | Artista | Qom | Unity | https://danimagfer.itch.io/laida | Gratis | si | | Esp | pc | itchio |
| Anata Carnival. | Bolivia | 2017 | Estudio | | Unity | https://www.masgamers.com/anita-carnival-street-fighter-boliviano | Gratis | | | Esp INg | Mobil | playstore |
| Imp of the Sun | Perú | 2022 | Estudio | Cultura peruana | Unreal | https://sunwolfentertainment.com/#aboutus | Pago | | | Esp Pt INg si si | pc Consola | Steam Epicgames |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ITORAH | Alemania | 2022 | Estudio | | Unity | https://www.grimbart-tales.com/ | Pago | | | Esp Pt INg si si | pc | Steam |
| Aritana and the Harpy's Feather | Brasil | 2014 | Estudio | | Unity | https://www.duaik.com/ | Pago | | | Pt INg | pc | Steam |
| Aritana and the Twin Masks: | Brasil | 2021 | Estudio | | Unity | https://www.duaik.com/ | Pago | | | Pt | pc | Steam |
| Mayan Pitz | Guatemala | 2015 | Estudio | Popul vu | | | Gratis | | | Esp | Mobil | playstore |
| NaÀra: Contos de Resistência | Brasil | 2022 | Estudio | tupinambá | Unity | https://www.rebulico.com/naara | Pago | si | | Pt | pc | Steam |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tropicalia | Brasil | 2023 | Artista | Guaraní | RPG Maker | https://www.facebook.com/tropicaliagame/ | Pago | | | Pt Ing | pc Mobil | Steam |
| Aztech Forgotten Gods | Mexico | 2020 | Estudio | Mexicas | Unity | | Pago | | | Esp Ingsi | Pc Consola | Steam Epicgames gog com |