

Habitar, Construir y Narrar Mundos Virtuales. Construcción de Narrativas en Minecraft

Noelia Soledad Gregor ⁽¹⁾

Resumen: El presente artículo explora la intersección entre el diseño arquitectónico, el diseño de experiencias y la semiótica en el contexto del videojuego *Minecraft*. A través de la teoría de la semiosis social de Eliseo Verón (1987), se analiza cómo las construcciones virtuales y las experiencias de juego se convierten en prácticas significativas dentro de la cultura digital contemporánea. *Minecraft*, con su diseño procedimental, permite a los jugadores crear mundos únicos, promoviendo la creatividad y la interacción social. Desde una perspectiva semiótica, el juego se puede ver como un sistema de signos en el que cada elemento adquiere múltiples significados. Se examina cómo los jugadores, especialmente los niños, desarrollan una comprensión de conceptos arquitectónicos y de diseño a través de sus experiencias en el juego. Además, se investiga el papel del contenido generado por los usuarios en plataformas de video, destacando su impacto en la construcción de narrativas y en la percepción de los jugadores.

Palabras claves: *Minecraft* - semiosis social - diseño arquitectónico - diseño de experiencias - cultura digital - educación en videojuegos - narrativas en videojuegos - *Gameplays*

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 93-94]

⁽¹⁾ Arquitecta (UNLAR, 2011). Maestranda en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo, 2023). Diplomada en diseño de experiencias digitales (UNICEN, 2020). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Expresión de la Facultad de Diseño y Comunicación. Decoradora de interiores. Diseñadora de Servicios en Banco Galicia. Especialista en Visual Thinking. Correo: noeliagregor@gmail.com

Introducción

El presente artículo explora la intersección entre el diseño arquitectónico, el diseño de experiencias y la semiótica en el contexto del videojuego *Minecraft*. A lo largo de la última década, *Minecraft* se ha consolidado como una plataforma educativa y creativa que permite a los jugadores habitar, construir y pensar en mundos virtuales de una manera única. Este fenómeno se examina a través del lente de la teoría de la semiosis social de Eliseo

Verón (1987), enfatizando cómo las construcciones virtuales y las experiencias de juego se convierten en prácticas significativas dentro de la cultura digital contemporánea.

Minecraft, a través de su diseño procedimental, ofrece un entorno en el que cada jugador puede generar mundos únicos, promoviendo así un sentido de descubrimiento y creatividad casi ilimitado. Este juego no solo facilita la expresión individual y la experimentación arquitectónica, sino que también fomenta una profunda interacción social y una construcción colectiva del sentido, resonando con las teorías de Verón sobre la producción discursiva y la circulación de significados.

Desde una perspectiva semiótica, *Minecraft* puede ser analizado como un vasto sistema de signos donde cada bloque, estructura y elemento del juego se convierte en un significante que adquiere múltiples significados dependiendo del contexto y la interacción del jugador. Este enfoque permite entender cómo los niños y jóvenes interpretan y resignifican los elementos del juego, desarrollando una comprensión más profunda de conceptos espaciales y arquitectónicos.

El objetivo de este estudio es analizar cómo los jugadores, especialmente los niños, se involucran con estos mundos virtuales y cómo sus experiencias se traducen en una comprensión y apreciación de conceptos arquitectónicos y de diseño. Además, se investiga cómo el contenido generado por los usuarios, especialmente a través de plataformas de video y redes sociales, contribuye a la construcción de significados compartidos y a la transmisión de conocimientos y habilidades relacionadas con el diseño.

Este juego de mundo abierto permite a los jugadores explorar, construir y crear en un entorno virtual casi ilimitado, capturando la imaginación de millones de personas alrededor del mundo. Sin embargo, el impacto de *Minecraft* va más allá del simple acto de jugar; gran parte de su influencia se debe al contenido generado por los usuarios y compartido en plataformas como *YouTube*. En este escrito se destaca cómo los videos de *gameplays* influyen en la construcción de narrativas, la aparición de patrones en las construcciones y la percepción de los jugadores, incluso si solo han visto el juego en videos.

Y, además se propone examinar el papel crucial de *Minecraft* en la educación y la cultura digital, destacando su capacidad para servir como una herramienta poderosa para el aprendizaje y la creación. Se abordarán las implicaciones de estas prácticas en el desarrollo cognitivo y creativo de los jugadores, proporcionando una visión integral de cómo los mundos virtuales pueden influir en la forma en que los individuos perciben y construyen su realidad a través del análisis semiótico de sus interacciones y construcciones dentro del juego.

Desarrollo

Minecraft, desarrollado por *Mojang Studios* y lanzado en 2011, ha emergido como uno de los videojuegos más influyentes y exitosos de la última década. Este juego de mundo abierto, donde los jugadores pueden explorar, construir y sobrevivir en un entorno generado proceduralmente, ha capturado la imaginación de millones de jugadores en todo el mun-

do (Kaplan, 2014). La simplicidad de sus gráficos en bloques esconde una profundidad y complejidad que permite una creatividad casi ilimitada.

Minecraft se distingue de otros videojuegos por varias razones. En primer lugar, su falta de una narrativa fija o misiones específicas ofrece a los jugadores una libertad casi total para decidir sus propios objetivos y proyectos dentro del juego. Esta característica fomenta un alto grado de creatividad y personalización, lo que ha resultado en una amplia variedad de construcciones impresionantes y proyectos colaborativos entre jugadores.

El juego se puede dividir en varios modos que incluyen el modo Supervivencia, donde los jugadores deben recolectar recursos, gestionar su hambre y defenderse de criaturas hostiles, y el modo Creativo, que proporciona recursos ilimitados y la capacidad de volar, lo que facilita la construcción sin restricciones. Además, el modo Aventura permite a los jugadores experimentar mapas personalizados creados por otros usuarios, y el modo Espectador les permite explorar el mundo sin interactuar con él.

Desde su lanzamiento, *Minecraft* ha tenido un impacto significativo en diversos ámbitos. En el campo de la educación, ha sido utilizado como una herramienta pedagógica para enseñar a los estudiantes conceptos de matemáticas, geometría, historia y ciencias. Su capacidad para simular entornos y situaciones reales permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje interactivas y prácticas. Por ejemplo, las escuelas han utilizado *Minecraft* para enseñar geometría mediante la construcción de figuras tridimensionales, y para explicar principios de física a través de la creación de mecanismos dentro del juego (Ahumada, 2023).

Además, *Minecraft* ha contribuido a la formación de comunidades en línea. Plataformas como *YouTube*, *Twitch* y *TikTok* han visto un aumento masivo en la creación y el consumo de contenido relacionado con *Minecraft*, desde tutoriales y guías hasta narraciones de partidas y construcciones impresionantes. Este contenido no solo sirve como entretenimiento, sino también como un recurso educativo y una forma de compartir conocimientos y habilidades entre los jugadores.

El impacto cultural de *Minecraft* es también notable. Ha influido en otros videojuegos y en la industria del entretenimiento en general. Su estilo visual icónico y su enfoque en la creatividad han inspirado una serie de productos derivados, desde libros y juguetes hasta una película en desarrollo. La comunidad de *modding* (modificación del juego) es especialmente activa, creando nuevas funcionalidades, objetos y experiencias de juego que amplían aún más las posibilidades del juego original.

Por lo tanto, *Minecraft* no es solo un videojuego, sino una plataforma creativa y educativa que permite a los jugadores explorar, construir y aprender en un entorno digital. Su influencia se extiende más allá del entretenimiento, impactando la educación, la cultura y las comunidades en línea, lo que lo convierte en un fenómeno significativo en la era digital actual (Kaplan, 2014).

La teoría de la semiosis social de Eliseo Verón (1987) proporciona un marco teórico útil para analizar cómo los jugadores de *Minecraft* interactúan y crean significados en el juego. Verón (1987) sugiere que cualquier producción de sentido es necesariamente social y que los discursos no pueden ser analizados sin tener en cuenta sus condiciones de producción y recepción. En *Minecraft*, los jugadores no solo construyen estructuras, sino que también

participan en una red de significados compartidos a través de comunidades en línea y plataformas de video como *YouTube* y *Tik Tok*.

Según Verón (1987), la semiosis social implica que los significados no son inherentes a los signos, sino que son generados a través de la interacción social y cultural. En el contexto de *Minecraft*, esto se manifiesta en cómo los jugadores interpretan y resignifican los elementos del juego. Por ejemplo, una estructura construida en el juego puede tener diferentes significados dependiendo de la comunidad que la observe o participe en su creación. Este proceso de resignificación es continuo y dinámico, influenciado por la cultura del jugador y su interacción con otros.

Minecraft no se juega en un vacío cultural; está enmarcado por una rica interacción social a través de comunidades en línea y plataformas de video. Los jugadores comparten sus construcciones, estrategias y experiencias en *YouTube*, *Twitch*, foros y redes sociales. Estos espacios se convierten en lugares de mediación donde los significados se negocian y redefinen continuamente. La teoría de Verón (1987) destaca que estos discursos en las plataformas de video no solo reflejan la actividad del juego, sino que también contribuyen a la creación de nuevas interpretaciones y prácticas dentro de *Minecraft*.

Un claro ejemplo de semiosis social en *Minecraft* es el fenómeno de los *Let's Play* y los tutoriales en *YouTube*. El fenómeno de los *Let's Play* se refiere a videos en los que jugadores graban y comentan su experiencia mientras juegan videojuegos. Estos videos no solo muestran cómo jugar el juego, sino que también educan y fomentan nuevas formas de interactuar con el mundo virtual. Los jugadores aprenden a través de la observación y la imitación, incorporando nuevas técnicas y estilos en sus propios juegos. Este proceso de aprendizaje y adaptación refleja la dinámica de la semiosis social descrita por Verón (1987), donde la recepción y reinterpretación de los discursos mediatizados influye en la producción de sentido.

Además, eventos comunitarios como los servidores de construcción colaborativa y los torneos de supervivencia ilustran cómo los jugadores co-crean significados y narrativas compartidas. Estos eventos permiten a los jugadores no solo mostrar sus habilidades, sino también participar en un discurso colectivo que va más allá del juego individual. La interacción social en estos contextos resalta la importancia de considerar las condiciones de producción y recepción en el análisis de los significados en *Minecraft* (Verón, 1987).

Entonces, la teoría de la semiosis social de Eliseo Verón (1987) ofrece una lente poderosa para comprender cómo los jugadores de *Minecraft* crean y comparten significados dentro del juego. A través de la interacción con comunidades en línea y la participación en discursos mediatizados, los jugadores no solo experimentan el juego, sino que también contribuyen a un proceso continuo de resignificación y creación cultural. Este enfoque resalta la dimensión social de la producción de sentido en los mundos virtuales y subraya la importancia de considerar el contexto cultural y social en el análisis de los videojuegos (Verón, 1987).

Desde el diseño arquitectónico, *Minecraft* no solo refleja la creatividad individual, sino también las influencias culturales y sociales de los jugadores. Según Ching (2014), la arquitectura es una forma de comunicación visual. En *Minecraft*, los jugadores pueden replicar estilos arquitectónicos reales o crear nuevos, integrando así su conocimiento del mundo físico con el virtual.

Ching (2014) sostiene que la arquitectura actúa como un medio de comunicación visual, transmitiendo significados y valores culturales a través de sus formas y estructuras. En *Minecraft*, esta premisa se traduce en cómo los jugadores utilizan bloques y materiales del juego para construir edificaciones que no solo cumplen una función estética o utilitaria, sino que también portan significados culturales y personales. La elección de estilos arquitectónicos, como el gótico, el modernista o el tradicional japonés, puede reflejar la identidad cultural del jugador o sus intereses históricos y artísticos.

Minecraft permite a los jugadores explorar y expresar una variedad de influencias culturales y sociales en sus construcciones. La capacidad de replicar monumentos históricos, como el Coliseo de Roma o la Torre Eiffel, demuestra cómo los jugadores integran y reinterpretan su conocimiento del mundo real dentro del juego. Esta actividad no solo sirve como un ejercicio de creatividad, sino también como una forma de aprendizaje y preservación cultural. Los jugadores, al investigar y construir estos monumentos, profundizan en la historia y los estilos arquitectónicos, transformando su experiencia de juego en una actividad educativa y culturalmente enriquecedora.

Además de replicar estilos arquitectónicos existentes, *Minecraft* ofrece una plataforma para la innovación y la creación de nuevos estilos arquitectónicos. Los jugadores experimentan con combinaciones inusuales de materiales y formas, explorando posibilidades que pueden no ser factibles en el mundo real debido a limitaciones físicas o económicas. Esta libertad creativa permite la emergencia de nuevos estilos arquitectónicos que son únicos al mundo virtual de *Minecraft*, reflejando la imaginación ilimitada de los jugadores y su capacidad para pensar fuera de las convenciones tradicionales de la arquitectura.

Un ejemplo destacado de diseño arquitectónico en *Minecraft* es la creación de ciudades enteras con una coherencia estilística específica. Algunos jugadores y comunidades colaboran para construir ciudades inspiradas en épocas históricas o estilos arquitectónicos particulares, como las ciudades medievales o las metrópolis futuristas. Estos proyectos no solo muestran el dominio técnico de los jugadores, sino también su capacidad para trabajar colectivamente y mantener una visión arquitectónica coherente.

Otro ejemplo es el uso de *Minecraft* en proyectos educativos y de investigación arquitectónica. Instituciones educativas han adoptado *Minecraft* como una herramienta para enseñar conceptos de diseño arquitectónico y urbanismo. Estudiantes de arquitectura pueden usar el juego para visualizar y experimentar con sus diseños en un entorno interactivo, permitiéndoles explorar la viabilidad y la estética de sus proyectos antes de llevarlos a cabo en el mundo real.

En cuanto al diseño de experiencias en *Minecraft* se relaciona con cómo los jugadores perciben y se involucran con el entorno del juego. Según Salen y Zimmerman (2004), el diseño de juegos debe considerar tanto la mecánica del juego como la experiencia del jugador. En *Minecraft*, la experiencia de juego es moldeada por la libertad de acción, la interacción con otros jugadores y la capacidad de modificar el entorno del juego.

Salen y Zimmerman (2004) sostienen que el diseño de juegos implica un equilibrio entre la mecánica del juego y la experiencia del jugador. La mecánica del juego se refiere a las reglas y sistemas que definen cómo se juega un juego, mientras que la experiencia del jugador se centra en cómo estos sistemas afectan las emociones y percepciones de los jugadores. En *Minecraft*, la mecánica del juego incluye la recolección de recursos, la cons-

trucción y la exploración. Estas mecánicas están diseñadas para ser intuitivas y accesibles, lo que permite a los jugadores sumergirse rápidamente en el juego y empezar a crear sus propias experiencias únicas.

Una característica distintiva de *Minecraft* es la libertad de acción que ofrece a los jugadores. Este aspecto del diseño de experiencias permite a los jugadores tomar decisiones significativas sobre cómo quieren jugar y qué quieren lograr en el juego. Según Juul (2005), los juegos que ofrecen una alta libertad de acción tienden a ser más inmersivos y gratificantes porque los jugadores sienten que tienen control sobre su experiencia. En *Minecraft*, los jugadores pueden elegir entre diferentes modos de juego, como el modo supervivencia, donde deben gestionar recursos y evitar peligros, y el modo creativo, donde tienen acceso ilimitado a recursos y pueden construir sin restricciones. Esta libertad fomenta la creatividad y la experimentación, permitiendo a los jugadores diseñar y vivir experiencias de juego personalizadas.

La interacción con otros jugadores es otro elemento crucial en el diseño de experiencias en *Minecraft*. Según Bartle (1996), la interacción social en los juegos en línea puede enriquecer la experiencia de juego al añadir capas de complejidad y colaboración. *Minecraft* ofrece múltiples formas de interacción, desde el juego cooperativo en servidores privados hasta la participación en comunidades globales a través de servidores públicos y plataformas de video como *YouTube*, *Tik Tok* y *Twitch*. Estas interacciones no solo amplían las posibilidades de juego, sino que también permiten a los jugadores compartir sus creaciones, colaborar en proyectos grandes y aprender unos de otros.

La capacidad de los jugadores para modificar el entorno del juego es fundamental en el diseño de experiencias en *Minecraft*. Según McGonigal (2011), los juegos que permiten a los jugadores crear y alterar sus mundos pueden generar experiencias más significativas y memorables. En *Minecraft*, los jugadores pueden cambiar el terreno, construir estructuras complejas y diseñar mecanismos utilizando el sistema de *redstone*, lo que se asemeja a la programación básica. Esta capacidad de modificación no solo fomenta la creatividad, sino que también enseña habilidades prácticas, como la planificación y la resolución de problemas.

Un ejemplo notable de diseño de experiencias en *Minecraft* es la creación de parques temáticos y aventuras interactivas por parte de la comunidad de jugadores. Estos proyectos, a menudo compartidos en plataformas como *YouTube*, muestran cómo los jugadores utilizan las herramientas del juego para diseñar experiencias inmersivas que pueden ser disfrutadas por otros. Desde montañas rusas detalladas hasta misiones de exploración temáticas, estos proyectos destacan la versatilidad del juego y la creatividad de su comunidad. Los jugadores de *Minecraft* actúan como productores de contenido y significados, creando narrativas y experiencias que se comparten y negocian dentro de la comunidad de jugadores. Esta dinámica es evidente en la forma en que los videos de *gameplay* influyen en la percepción y el comportamiento de los jugadores. Los videos no solo muestran cómo se juega *Minecraft*, sino que también presentan narrativas que los jugadores pueden adoptar y adaptar a sus propias experiencias de juego. Según Fiske (1987), el consumo de medios es un proceso activo en el cual los individuos interpretan y resignifican los contenidos mediáticos de acuerdo a sus propios contextos culturales y sociales. En este sentido, los videos

de *gameplay* de *Minecraft* actúan como textos mediáticos que los jugadores interpretan y resignifican en función de sus propias experiencias y contextos.

Los videos de *gameplay*, al ser consumidos por una amplia audiencia, contribuyen a la formación de patrones de juego y estilos de construcción que se vuelven comunes dentro de la comunidad de jugadores. Estos patrones no solo incluyen técnicas específicas de construcción, sino también comportamientos y estrategias de juego que se transmiten a través de la observación y la imitación. Según Jenkins (2006), la cultura participativa en los medios digitales permite a los usuarios no solo consumir sino también producir y compartir contenido, lo que enriquece la experiencia colectiva del juego.

La construcción de narrativas en *Minecraft* es un proceso complejo que involucra tanto la creación de historias personales como la participación en narrativas colectivas. Los jugadores de *Minecraft* a menudo crean historias dentro del juego que reflejan sus propias experiencias, intereses y aspiraciones. Estas narrativas pueden ser individuales, como la historia de un jugador que construye una ciudad desde cero, o colectivas, como las narrativas emergentes en servidores multijugador donde los jugadores colaboran para crear mundos compartidos. Según Henry Jenkins (2006), la narrativa transmedia es un proceso donde los elementos de una historia se dispersan sistemáticamente a través de múltiples plataformas de medios con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. En el contexto de *Minecraft*, los jugadores no solo crean narrativas dentro del juego, sino que también extienden estas narrativas a otras plataformas como *YouTube*, foros y redes sociales. Los videos de *gameplay*, los blogs y los foros actúan como extensiones de las narrativas creadas dentro del juego, permitiendo a los jugadores compartir sus historias y experiencias con una audiencia más amplia.

Al observar estos videos, los jugadores aprenden nuevas técnicas de construcción, descubren estrategias de juego y se inspiran en las creaciones de otros. Este proceso de aprendizaje y adopción de patrones es una forma de semiosis social donde los significados y prácticas son compartidos y negociados dentro de la comunidad de jugadores. Según Foucault (1977), los discursos y prácticas sociales son formas de poder que estructuran y regulan el comportamiento. En el contexto de *Minecraft*, los videos de *gameplay* actúan como discursos que moldean las prácticas de construcción y juego de los jugadores. Estos videos no solo muestran cómo construir estructuras complejas, sino que también presentan narrativas y estilos de juego que los jugadores pueden adoptar y adaptar a sus propias experiencias.

Minecraft también ha sido reconocido por su potencial educativo y creativo. Según Buckingham (2007), los videojuegos pueden ser herramientas poderosas para el aprendizaje, ya que fomentan habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. En el contexto educativo, *Minecraft* se ha utilizado para enseñar una variedad de temas, desde matemáticas y ciencias hasta historia y arte. Los videos de *gameplay* desempeñan un papel crucial en este proceso, ya que proporcionan recursos educativos y ejemplos prácticos que los educadores y estudiantes pueden utilizar para mejorar su aprendizaje.

La comunidad de *Minecraft* es diversa y dinámica, con jugadores de todas las edades y procedencias que contribuyen a una rica red de significados y narrativas. Según Rheingold (1993), las comunidades virtuales son espacios donde las personas pueden interactuar y

colaborar, formando redes de relaciones sociales y culturales. En *Minecraft*, estas comunidades virtuales son fundamentales para la creación y difusión de narrativas.

Los servidores multijugador de *Minecraft* son ejemplos de cómo las narrativas emergentes pueden surgir de la interacción y colaboración entre jugadores. En estos servidores, los jugadores trabajan juntos para construir mundos compartidos, creando historias y experiencias colectivas que reflejan sus intereses y habilidades. Según Anderson (2006), las comunidades imaginadas son construcciones sociales donde las personas comparten una identidad y un sentido de pertenencia, incluso si no se conocen personalmente. En *Minecraft*, las comunidades de jugadores son ejemplos de comunidades imaginadas donde los participantes comparten una pasión por el juego y colaboran en la creación de mundos y narrativas.

La capacidad de los jugadores para re-significar los elementos del juego es fundamental para la experiencia en *Minecraft*. Según Verón (1987), cualquier producción de sentido es necesariamente social, y los discursos no pueden ser analizados sin tener en cuenta sus condiciones de producción y recepción. En *Minecraft*, los jugadores no solo construyen estructuras, sino que también participan en una red de significados compartidos a través de comunidades en línea y plataformas de video. Este proceso de re-significación permite que los jugadores transformen el juego en un espacio de expresión personal y cultural, donde los objetos del juego adquieren nuevos significados basados en el contexto social y cultural de los jugadores.

Siguiendo la teoría de las mediaciones de Jesús Martín-Barbero (1993), los jugadores de *Minecraft* actúan como mediadores que reinterpretan y resignifican los elementos del juego en función de sus propias experiencias y contextos culturales. Esta teoría sostiene que la comunicación no es un proceso lineal de transmisión de información, sino un espacio de interacción y negociación donde los significados son constantemente (re)construidos. En el contexto de *Minecraft*, esta dinámica se manifiesta en los múltiples modos de juego y en las diversas narrativas que los jugadores crean y comparten en línea.

Martín-Barbero (1993) propuso que los procesos de comunicación son esencialmente mediaciones, es decir, espacios de interacción donde los significados no son impuestos unilateralmente, sino que son negociados y resignificados por los participantes. En lugar de ver a los receptores como meros consumidores pasivos de contenidos, esta teoría los posiciona como actores activos que reinterpretan los mensajes de acuerdo con sus contextos y experiencias particulares. En *Minecraft*, los jugadores no solo consumen el contenido del juego, sino que activamente participan en su creación y transformación, dotando de nuevos significados a los elementos del juego.

En *Minecraft*, los elementos del juego, tales como bloques, objetos y personajes, son continuamente reinterpretados y resignificados por los jugadores. Esta resignificación se puede observar en la variedad de modos de juego disponibles, desde el modo supervivencia hasta el modo creativo, y en las narrativas que emergen a partir de la interacción de los jugadores con el entorno del juego. Cada jugador aporta su propio conjunto de significados basados en sus experiencias, conocimientos y contextos culturales, lo que da lugar a una diversidad de interpretaciones y usos del juego.

Por ejemplo, un bloque de tierra en *Minecraft* puede ser simplemente un recurso en el modo supervivencia, mientras que en el modo creativo puede convertirse en un compo-

nente de una obra arquitectónica compleja. Asimismo, las narrativas personales y colectivas que los jugadores crean y comparten en plataformas como *YouTube* y *Twitch* también son ejemplos de cómo los significados de los elementos del juego son negociados y resignificados constantemente.

Las comunidades en línea y las plataformas de video juegan un papel crucial en la resignificación de los elementos de *Minecraft*. Según Jenkins (2006), la cultura participativa en los medios digitales permite a los usuarios no solo consumir, sino también producir y compartir contenido, lo que enriquece la experiencia colectiva del juego. En *Minecraft*, los jugadores comparten sus creaciones, tutoriales y experiencias a través de videos, foros y redes sociales, contribuyendo a una red de significados compartidos que trasciende el juego mismo.

Estas comunidades en línea actúan como espacios de mediación donde los jugadores negocian significados y construyen narrativas colectivas. Las construcciones y proyectos colaborativos, como la recreación de ciudades reales o mundos ficticios, no solo muestran la creatividad de los jugadores, sino también cómo las experiencias y conocimientos individuales se integran en un contexto colectivo. Este proceso de resignificación refuerza la idea de que los significados en *Minecraft* son fluidos y dinámicos, constantemente moldeados por la interacción social y cultural.

Los *gameplays*, o grabaciones de juego, junto con las narraciones de partidas que se comparten en redes sociales, desempeñan un papel crucial en la forma en que el público percibe un juego como *Minecraft*. Siguiendo la perspectiva de Johan Huizinga (1955), quien sostiene que el juego es una forma fundamental de cultura, podemos entender los *gameplays* como una extensión de esta idea. Huizinga argumenta que el juego no solo es una actividad recreativa, sino que también es una expresión cultural arraigada en la sociedad humana.

Cuando los espectadores observan y participan en la experiencia de juego a través de los *gameplays*, están inmersos en la cultura del juego de una manera única. A través de la observación y la interpretación de las acciones de los jugadores, los espectadores pueden comprender los diferentes aspectos del juego, desde sus mecánicas básicas hasta sus complejidades narrativas y de diseño. Esta experiencia vicaria permite a los no jugadores sentirse parte de la comunidad del juego y desarrollar una comprensión más profunda de su significado cultural.

Algunos estudios contemporáneos respaldan esta idea. Por ejemplo, Consalvo y Ess (2011) argumentan que los *gameplays* no solo proporcionan entretenimiento, sino que también son una forma de participación cultural en la que los espectadores pueden formar opiniones, discutir estrategias y compartir experiencias con otros. Además, Gee (2003) destaca que la observación de *gameplays* puede mejorar la alfabetización mediática y la comprensión del medio digital, ya que los espectadores deben interpretar y contextualizar la información presentada en pantalla.

Por lo tanto, los *gameplays* no solo son una forma de entretenimiento, sino que también desempeñan un papel importante en la forma en que el público percibe y participa en la cultura del juego. Permiten a los espectadores experimentar *Minecraft* de manera vicaria, lo que contribuye a una comprensión más profunda y participativa de este fenómeno cultural contemporáneo.

Conclusión

Minecraft ofrece una plataforma única para explorar conceptos de diseño arquitectónico y de experiencias, proporcionando un espacio donde los jugadores pueden habitar, construir y pensar mundos virtuales. A través de la lente de la semiótica y la teoría de las mediaciones, se puede comprender mejor cómo los jugadores crean y comparten significados, y cómo estos procesos influyen en la educación y la cultura digital.

El diseño arquitectónico en *Minecraft* es una manifestación de la interacción entre creatividad individual y las influencias culturales y sociales de los jugadores. La teoría de Ching (2014) sobre la arquitectura como comunicación visual se ve claramente en cómo los jugadores de *Minecraft* utilizan el juego para expresar significados y valores culturales a través de sus construcciones. Al replicar estilos arquitectónicos reales y crear nuevos, los jugadores integran su conocimiento del mundo físico con el virtual, convirtiendo a *Minecraft* en un espacio donde la arquitectura se convierte en un puente entre la realidad y la imaginación.

El diseño de experiencias en *Minecraft* es un ejemplo destacado de cómo los videojuegos pueden proporcionar experiencias ricas y variadas que van más allá del entretenimiento. La teoría de Salen y Zimmerman (2004) sobre el equilibrio entre la mecánica del juego y la experiencia del jugador se manifiesta claramente en *Minecraft*, donde la libertad de acción, la interacción social y la capacidad de modificar el entorno crean un espacio de juego dinámico y personalizable. Al permitir que los jugadores diseñen y vivan experiencias únicas, *Minecraft* no solo entretiene, sino que también educa e inspira, demostrando el poder transformador de los videojuegos.

Minecraft no es solo un juego, sino un espacio donde se construyen narrativas, se negocian significados y se desarrollan comunidades. Los videos de gameplay actúan como una forma de mediación cultural que permite a los jugadores compartir y resignificar sus experiencias, creando un rico tejido de significados y narrativas compartidas. Este proceso de construcción de narrativas y resignificación es fundamental para comprender el impacto cultural y social de *Minecraft* y su lugar en la cultura digital contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Anderson, B. (2006). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso Books.
- Ahumada Y. L. (2023). *Aprender con Minecraft. Un metaverso educativo*. Buenos Aires, Argentina. Editorial: DEXTRA.
- Bartle, R. A. (1996). "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs". Disponible en: <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm>
- Buckingham, D. (2007). *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Polity Press.
- Ching, F. D. K. (2014). *Architecture: Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons.
- Consalvo, M., y Ess, C. (2011). *The Handbook of Internet Studies*. John Wiley & Sons.

- Duncan, S. (2011). "Minecraft, Beyond Construction and Survival". *Well Played Journal*, 1(1), 1-22.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. Methuen.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kaplan, J. (2014). *Minecraft: The Unlikely Tale of Markus "Notch" Persson and the Game that Changed Everything*. Seven Stories Press.
- Martín-Barbero, J. (1993). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Verón, E. (1987). *La Semiosis Social*. Buenos Aires, Argentina. Gedisa Editorial.

Abstract: This article explores the intersection between architectural design, experience design and semiotics in the context of the video game Minecraft. Through Eliseo Verón's theory of social semiosis (1987), we analyze how virtual constructions and game experiences become significant practices within contemporary digital culture. Minecraft, with its procedural design, allows players to create unique worlds, promoting creativity and social interaction. From a semiotic perspective, play can be seen as a system of signs in which each element takes on multiple meanings. It examines how players, especially children, develop an understanding of architectural and design concepts through their in-game experiences. In addition, the role of user-generated content on video platforms is investigated, highlighting its impact on the construction of narratives and the perception of players.

Keywords: Minecraft - social semiosis - architectural design - experience design - digital culture - education in video games - narratives in video games - Gameplays

Resumo: Este artigo explora a intersecção entre projeto arquitetônico, design de experiência e semiótica no contexto do videogame Minecraft. Através da teoria da semiose social de Eliseo Verón (1987), analisamos como as construções virtuais e as experiências de jogos se tornam práticas significativas na cultura digital contemporânea. O Minecraft, com seu design processual, permite aos jogadores criar mundos únicos, promovendo a criatividade e a interação social. Do ponto de vista semiótico, o brincar pode ser visto como um sis-

tema de signos em que cada elemento assume múltiplos significados. Examina como os jogadores, especialmente as crianças, desenvolvem uma compreensão dos conceitos arquitetônicos e de design através de suas experiências no jogo. Além disso, investiga-se o papel do conteúdo gerado pelos usuários nas plataformas de vídeo, destacando seu impacto na construção de narrativas e na percepção dos jogadores.

Palavras-chave: Minecraft - semiose social - projeto arquitetônico - design de experiência - cultura digital - educação em videogames - narrativas em videogames - Gameplays

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
