

# De la ludicidad a la ludogénesis: procesos de configuración lúdico- societal y sus implicancias sociológicas

Guillermo Sepúlveda Castro<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** La importancia sociológica de los videojuegos en la cultura contemporánea se encuentra actualmente a tal nivel que podría considerarse, legítimamente, como una plataforma constituyente de cultura. No obstante, cabe interrogarse, ¿cómo se materializa esa forma de constituir cultura? ¿Se asemeja o no a las formas más “tradicionales” de crear cultura o hay algo nuevo e innovador? Esto, que parece una pregunta abstracta, merece una reflexión comparada en la que se abordan elementos claves como la reproducción cultural, la ludicidad, la socialización y nociones más polémicas que, en el presente artículo, se ofrecen al diálogo, como lo es la ludogénesis.

**Palabras clave:** videojuegos - reproducción cultural - socialización - ludicidad - ludogénesis

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 165]

---

<sup>(\*)</sup> Magíster en Gestión de Personas en Organizaciones por la Universidad Alberto Hurtado y sociólogo por la Universidad de Concepción. Se ha desempeñado como docente de la cátedra “Juegos y Sociedad” en la Universidad SEK y game manager de BadgeHeroes, empresa que desarrolla gamification Actualmente es investigador independiente de videojuegos,. Fundador del ciclo de conversaciones en torno a los videojuegos El último Arte. Director Académico de Elipsis Terapia, empresa dedicada a la rehabilitación mediante gamificación y rol terapia.

## Introducción

En una publicación anterior, se recalcó la importancia cultural de los videojuegos en la cultura actual, y se mencionó su enorme potencial como plataforma constituyente de cultura (Sepúlveda, 2021a). No obstante, no se ha dejado en claro la forma en que estos configuran cultura, es decir, cómo se materializa dicha posibilidad de constituir cultura desde el fenómeno lúdico en sí.

ParapartiresnecesarioremitirnosalospostuladosdeHuizinga, cuando plantea que todo juego precede a la cultura. Esta afirmación, a simple vista, es demasiado ambigua. Y en realidad, lo es. En su obra *Homo Ludens*, en referencia a este punto, encontramos generalmente citas muy abiertas, más cuando este autor hace referencia a la función del juego, su discurso se esclarece un poco más:

La función del “juego”, en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es una lucha por algo o una *representación de algo* (...) Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna *a ver quién reproduce mejor algo* (Huizinga, 1968, p. 28)

Este último punto, asociado a la *validación*, lo recalcamos al hablar de *ludicidad* cuando afirmamos que en todo acto de jugar y manifestación lúdica subyace un deseo de *demonstración/validación*. (Sepúlveda 2023b)

Sumado a lo anterior, y evocando las posibilidades creativas del juego, autores como Álvaro Carrasco refiere a la importancia del juego en los siguientes términos:

Encontramos en el juego como un factor del desarrollo cultural, como un promotor de procesos psicológicos superiores, y relacionado positivamente con otros diversos aspectos del ser humano. El juego es un agente motor del desarrollo de la capacidad representativa, que, a su vez, es la base de la vida espiritual y cultural de las personas (Carrasco, 2009, p. 59)

Con esto dicho, queda claro la función tanto *validante/conservadora* del juego, como *creativa/imaginativa* de este. Pero conviene insistir en algo: ambas posibilidades hablan únicamente del acto de jugar. Y, para ser más precisos -sociológicamente hablando- es preferible reemplazar juego por *ludicidad*, ya que aludiendo al término *ludicidad*, la cuestión sociológica en cuestión -cómo nace una cultura desde lo lúdico- se vuelve más certera. Recordamos que *ludicidad* quedó definida en un trabajo anterior como el encuentro de lo que una sociedad define como jugable (válido para jugar) y su forma de jugarlo (practicarlo) (Sepúlveda, 2023b). Se plantea así una perspectiva que permite analizar un juego, videojuego o experiencia lúdica a un nivel sistémico y complejo. Que observa lo lúdico desde su ser y su circunstancia, esto es, desde su concepto hasta su praxis. Y no únicamente desde el juego a priori, esto es, desde lo que dice que es únicamente, o sus autores dicen que es, sino también desde él como sus participantes (jugadores) lo viven, experimentan y, finalmente, reproducen para con la sociedad y sus procesos.

En resumen, y bajo los términos presentados en este artículo, mirar lo lúdico desde la *ludicidad*, intenta explorarlo desde una perspectiva que observa la integración de lo macrosocial (condiciones culturales de lo jugable) y una mirada que pone énfasis en el despliegue paralelo, en el campo de lo micros social (canalizaciones subjetivas de los jugadores de aquello que se juega). Abarcándolo como un fenómeno amplio que se integra con prácticas sociales, pero también con procesos sociales, como, por ejemplo, la socialización o la configuración identitaria de una sociedad-comunidad.

Queda abierto, sin embargo, cómo es que *nace* cierta ludicidad en una sociedad y qué variables se consideran para su *surgimiento*. Y para ello haremos uso de autores como Oswald Spengler, dentro de los cuales destaca específicamente su teoría del surgimiento de las culturas y posterior desarrollo de las civilizaciones.

Se utilizan las palabras *nacimiento* y *surgimiento* en aras de reflejar, en sentido estricto, la forma en que se configura cierta ludicidad en una sociedad y cómo esto se ve reflejado a posteriori en una cultura.

## Ludicidad + configuración cultural: ludogénesis

*Una cultura nace cuando un alma grande despierta de su estado primario y se desprende del eterno infantilismo humano; cuando una forma surge de lo informe; cuando algo limitado y efímero emerge de lo ilimitado y perdurable*  
(Spengler, 1944, p. 166)

Anteriormente planteamos que no es el *acto puro de jugar* el que precede a la cultura, sino la ludicidad (Sepúlveda 2023b). Si partimos de la base de que *ludicidad* es, además, un deseo de validación y ritualización (querer repetir continuamente ciertas prácticas, en este caso, lúdicas), y que esto es tan propio de la especie como el lenguaje u otros fenómenos humanos, podremos establecer que dentro de cada ser humano existe una actitud lúdica-agonal de afirmación. A esto autores como Friedrich Nietzsche le llamaron *voluntad de poder* o instinto de afirmación vital. Si bien el propio autor de esta idea-fuerza nunca definió claramente esta noción, su concepción sobre la misma la expresa como una suerte de *motor existencial*:

La vida, como la forma del ser conocida por nosotros, es, específicamente, una voluntad de acumular fuerza; todos los procesos de la vida tienen en este caso su palanca: nada quiere conservarse, todo debe ser sumado y acumulado (Nietzsche, 2018, p. 535)

Y para esclarecer lo anteriormente planteado, autores como Adolfo Vásquez, intérprete de Nietzsche, afirma lo siguiente:

La voluntad es voluntad de crecimiento del poder de la vida, esto es, voluntad de poder. Esa voluntad de poder es algo más que el deseo de sobrevivir; es un impulso interior que lleva a la expresión de la afirmación vigorosa de las fuerzas ascendentes del hombre, el acrecentamiento de su poderío. Para Nietzsche, la autoconservación sólo es posible en la lógica del crecimiento. El que sólo tiene la fuerza de la propia conservación perece. Un ser solamente se conserva cuando crece, se intensifica, se extiende (Vásquez, 2012, p. 45)

La voluntad de poder es, en definitiva, un *motor existencial, expansivo y orgánico*, pues para Nietzsche, alude y compromete a todo ser vivo y es, a su vez, la fuerza primaria de todo

movimiento humano que, adicionalmente, al ser revitalizador, alude a la fuerza motora del juego (ya mencionada) e, indirectamente, al concepto de *cultura* que desarrollaremos. Para remitirnos a lo colectivo, autores como Carlos Keller (discípulo de Oswald Spengler) también hacen referencia a esta “motivación humana”, pero extrapolarlo a lo cultural.

El hombre advierte ciertas resistencias, ciertos obstáculos, y tiene la voluntad de vencerlos. Así se originan los valores culturales. Se trata de una creación originaria de valores, no de imitar algún modelo. (...) Toda obra cultural es, de esta manera, la solución de una tensión espiritual. Estas tensiones se pueden formar con respecto a los más diferentes factores. Pueden referirse a los problemas más materiales o a los más sutiles y espiritualismos. No se presentan, como hemos visto (Keller, 1927, p. 16)

Siguiendo esta perspectiva, la cultura no sería una creación *espontánea* del ser humano, sino más bien un acto de resistencia y, más concretamente, una solución colectiva, con un carácter material, pero por sobre todo simbólico-espiritual, a problemas (tensiones) presentados por un entorno particular.

Desde este planteamiento, la cultura, para el ser humano, es una conquista existencial. No tanto del territorio en sí para su consecutiva asimilación humana (acomodo), sino una respuesta a una pregunta fundamental: *¿cómo logró crear las condiciones materiales e inmateriales para colectivizar, a través de una estructura (sistema social de creencias), una forma particular de validación/recreación (identidad) en este espacio-tiempo que cumple el rol de ser mi entorno?* Todo intento de configuración cultural aborda necesariamente las formas, por no decir esfuerzos, para su conservación y reproducción. No hay cultura que no desee su preservación, así como no hay ser humano que desee perder lo que siempre ha sido. Como ejemplo podemos mencionar sociedades consideradas como “civilizadas” y aquellas que han sido catalogadas como “primitivas”, pues a pesar de sus condiciones socioeconómicas, la *ludicidad* permite reproducir entre sus miembros ciertas creencias, adecuándose al canal práctico y empírico que es el juego mismo.

En síntesis, la *ludicidad* emerge de una tensión entre una cultura y su entorno, y aparece como motor fundante de la voluntad humana para su respectiva validación existencial en el mundo.

Es así como, en este trabajo, propondremos que las culturas juegan y crean juegos (reproducen ludicidad) con el objeto de validarse como tales ante el mundo y consigo mismas. No en un afán de superioridad con respecto a otras culturas, sino, principalmente, el deseo de generar constantemente condiciones de expansión interior (autorrevitalización). La creación, reproducción y generación de ludicidad es un proceso constante y que resulta orgánico y fundamental para las culturas. A este fenómeno cultural lo llamaremos *ludogénesis*.

## Ludogénesis: primeras aproximaciones a un concepto generador

Señalamos que toda ludicidad emerge de una tensión entre cultura-entorno y que a este proceso le denominaremos *ludogénesis*. Planteamos el hecho de que los juegos-videojuegos y experiencias lúdicas que el ser humano crea para sí no cumplen solamente la función de distraer a sus participantes (jugadores), sino más bien el ofrecerles una oportunidad de validación existencial a través de canales culturalmente válidos (juegos) bajo situaciones diseñadas para su resolución.

Esto podemos visualizarlo tanto a nivel de juegos competitivos, como juegos de imitación (jugar a ser otro de buena forma), juegos de suerte (jugar a ganarle al destino), como de vértigo (jugar a equilibrar cuerpo-mente en situaciones desequilibradas) y exploración (jugar a descubrir lo inhóspito). Y que, a nivel cultural e identitario, se ofrecen a sí mismos los miembros de una sociedad como válidos para canalizar dicha voluntad resolutora bajo diversas posibilidades (deportes, juegos-videojuegos, experiencias lúdicas).

Esto fue recalcado en reflexiones anteriores al referirnos a los *canales o motivaciones lúdicas concretas por las cuales se origina la experiencia lúdica en sí* (Sepúlveda 2023b, 104) haciendo clara referencia a la división de juegos descrita por Rogier Callois (1986), cuando habla de agon, mimicry, alea e ilinx; y que Katya Mandoki (2006) complementa, agregando los “juegos de exploración” (peripatos)

Estas *oportunidades lúdicas* generadas por la cultura materializan las formas preferidas de despliegue de los miembros de una cultura, por lo que adquieren un carácter ritualístico, que busca ser repetido y recreado continuamente, tal y como lo plantea el mismo Friedrich Nietzsche al declarar lo siguiente:

El valor de un pueblo -como, por lo demás, también el de un hombre- se mide precisamente por su mayor o menor capacidad de imprimir a sus vivencias el sello de lo eterno, pues, por decirlo así, con esto queda desmundanizado y muestra su convicción inconsciente e íntima de la relatividad del tiempo y del significado verdadero, esto es, metafísico de la vida. (Nietzsche, 1973, p. 182)

Con esto dicho, la ludicidad posee una función condicionante o, para mayor precisión, constituyente de aperturas culturales posibles. Adquiriendo, para la propuesta de este texto, el “motor existencial” del cual los miembros de una cultura manifiestan sus creencias buscando plasmarlas en “en sello de lo eterno”. Sin embargo, no es únicamente propiedad de la ludicidad ser la razón última para dichas aperturas, sino más bien el *fundamento filtrante*. De esta manera, la ludicidad, así como canaliza creencias, también contribuye a plasmarlas como códigos posibles de comprensión, aunque está en su naturaleza ser la forma ni el contenido, sino el *facilitador o potenciador* de las plataformas constituyentes de cultura que denominados juegos-videojuegos o experiencias lúdicas. Esto se debe, principalmente a su potencial experiencial, en donde no solo se plasma conceptualmente una idea de algo (ejemplo: competir), sino que además se practica y ofrece la oportunidad de recrearse continuamente, generando instancias de comprensión-entendimiento del mundo y sus reglas, así

como oportunidades de transformación experienciales del mismo (ejemplo: cómo diseñar experiencias competitivas que no solo abarquen lo físico, sino también lo mental)

Ejemplo de esto último lo encontramos en el deporte que prepara físicamente para el desarrollo corporal, y que se practica desde la más tierna infancia, así como los “juegos” que nos permiten desarrollar habilidades comunicacionales en la educación pre-escolar.

De lo cual se puede establecer lo siguiente: entre más “gamificada” (asuma más elementos como jugables) se encuentre una cultura, mayor es su capacidad para recibir, aceptar y adoptar elementos culturales exógenos; pero también mayor es su potencial para generar nuevas formas de comprensión y transformación interna.

Este potencial de transformación social interno es a lo que denominaremos *ludogénesis intra-cultural*, que crece a medida que el proceso de transgamificación avanza. Recordamos que la transgamificación refiere a

(...) un proceso totalmente distinto a lo pretendido por la Gamificación tradicional o productivista y habla más bien de un deseo cultural de que la realidad sea un juego y, en estricto rigor, que los juegos traspasen el binario realidad sería/realidad lúdica (Sepúlveda, 2019a, p. 183)

Con lo cual es posible que, a medida que una sociedad vuelva jugable más elementos de su cultura (transgamificación avanzada), se convierta en una sociedad más transformable (desde fuera), pero también modificable desde dentro.

Por *fuera* nos referimos a aquello que históricamente no es producido localmente, sino por otras culturas (*ludogénesis intercultural*). Y por *dentro* a lo que sí es producido endógenamente (localmente) y que emerge de la ideación propia de sus miembros (*ludogénesis intracultural*). Un ejemplo de transmisión y transmutación de creencias de manera *exógena* (ludogénesis intercultural) es la viralización de símbolos nipones en contextos hispano-americanos y que se han expandido fácilmente por los canales lúdicos: videojuegos asociados a anime o mangas y a la misma socialización de sus contenidos en sagas del mismo origen, que no solo generan atracción por sus temáticas, sino por su “modos de ser”, y que ya ha llegado a configurar representaciones contraculturales a las locales (mundo *Cosplay*, por ejemplo). Y para ahondar más con lo planteado, hablaremos del fenómeno “cosplay”. El cual remonta sus orígenes en los años 60, cuando algunos pioneros de las artes visuales comenzaron a representar personajes de series como Star Trek y Batman. En palabras de Teresa Winge:

Este tipo de juego de rol disfrazado (aún no llamado cosplay) abarcó una variedad de géneros y puede haber inspirado a los fanáticos japoneses del anime y el manga a vestirse como sus personajes favoritos. En el otro lado del debate están aquellos que especulan que el cosplay fue importado de Japón, llegando a América del Norte con la formación de clubes de fans de anime y manga”. (Winge, 2006, pág. 65).

El fenómeno *Cosplay*, si lo llevamos al campo de lo planteado, es decir, lo lúdico, ha contribuido a la validación de personajes de las industrias del anime, manga y videojuegos, como así también a un mejor acercamiento hacia las industrias recién mencionadas.

## Conclusiones

Con esto dicho, se plantea que la ludicidad es el motor existencial de las comunidades y organizaciones. Es de donde se alimentan los grupos humanos para *autovalorarse* y *autoafirmarse*. Sin ludicidad sólo quedan símbolos, artefactos y mártires. Con ludicidad los grupos humanos encuentran su amor propio y hallan dentro de sí su propia forma. Este motor, que resume de maneras sintéticas las motivaciones principales de una comunidad humana, podemos encontrarlo en dimensiones tanto societales como organizacionales. La Ludicidad posee tanto una empresa, áreas o departamentos de una empresa, como una amplia cantidad de prácticas sociales. Y esto que parece tan amplio, potencia el estudio mismo de lo que llamamos juegos-videojuegos otorgándole una naturaleza propia, pudiendo estudiar estos no solo como productos culturales, esto es, obras de consumo; sino, fundamentalmente como espacios de validación existencial, invitando a quién desee estudiar desde una mirada ludológica, no sólo las condiciones sociales de existencia que explican lo lúdico, sino, al revés; como lo lúdico explica lo social. Este último espectro de lo humano reconoce un nivel existencial y no solo una mirada desde lo ocioso como algo excluido de la dinámica productivista (capital-trabajo-educación) y abre el horizonte hacia el estudio de dinámicas no-productivistas que abordan espacios del mundo del arte, por ejemplo, pero también lo que definimos como “cotidiano” o, en sentido más fenomenológico “mundo de la vida” (Sepúlveda, 2021c: 21) Así dicho, lúdico no solo estaría en el juego jugado (producto), sino también en las fiestas, los carnavales y todo rito social que, para efectos de esta perspectiva, posee igualmente *ludicidad* y su dinámica propia de *ludogénesis*. Lo interesante del estudio ludológico de estas experiencias más líquidas y menos estructuradas es, que estas, inclusive, son espacios de creación de mecánicas posibles en el mundo de los juegos y videojuegos. Materia que amplía, inclusive, el ámbito de la *ludogénesis* propia de cada juego-videojuego y otorgándole una propiedad constituyente para juegos-videojuegos posibles. Queda planteado así que la *ludicidad*, la *ludogénesis* y el estudio de cómo estas se amplían al ámbito de lo cotidiano, expande el significado que le hemos dado al fenómeno lúdico y, a su vez, la importancia de estudiar “los márgenes” de la producción de juegos-videojuegos y como estos, inspiran a lo que podríamos denominar creación-reproducción del sistema industrial de juegos-videojuegos. Es en esta dinámica, por ejemplo, que los juegos-videojuegos indies ofrecen nuevas posibilidades de jugar que la industria internacional del videojuego no ofrece generalmente. Esto se explica a que el desarrollo de juegos-videojuegos en el ámbito más AAA, posee una tendencia hacia seguir los estándares del criterio-lúdico societal, definido como:

(...) criterio por el cual una sociedad o comunidad establece qué es lúdico o digno de volverse jugable (gamificable), con el propósito de ritualizarlo e institucionalizar su práctica colectiva. (Sepúlveda 2023b, p. 102)

Y con ello su *ludogénesis* está más centrada en criterios comerciales: Se ofrecen juegos que sean comprados y consumidos masivamente. Por el contrario, el mundo más *indie* estaría, si bien, no absolutamente, centrado en ofrecer experiencias más cercanas a

lo definido en trabajos anteriores como voluntad lúdica. La cual emerge del espontáneo gusto por experimentar sensaciones más subjetivas y abiertas (Sepúlveda 2023b, 102). Habiéndose planteado de esta manera, los estudios de la ludicidad y el fenómeno de la ludogénesis son una apuesta sociológica que involucra e invita a muchas disciplinas a repensar nuestro habitar humano, con esto que nos hemos dado, creado y llamamos “revolución digital”, “videojuegos”, “gamificación” y “juegos”. ¿Qué seguirá? Solo lo que los jugadores (nosotros) digamos.

## Referencias bibliográficas

- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La magia y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Carrasco, Á. (2009). Arquetipo Ludi. Un Estudio del Juego desde la Psicología Analítica. *Anales del V Congreso Latinoamericano de Psicología Junguiana. Chile*.
- Góngora, M. (1987). Nociones de cultura y de civilización en Spengler. *Civilización de masas y esperanza y otros ensayos*, 75-92.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Emecé Editores.
- Nietzsche, F. (2018). *La voluntad de poder*. Edaf.
- Keller, C. (1927). *Spengler y la situación político-cultural de la América Ibérica*. Imprenta Universitaria:  
<https://www.bcn.cl/obtieneimagen?id=documentos/10221.1/40407/1/211366.pdf>
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. Siglo Veintiuno.
- Nietzsche, F. (1973). *El nacimiento de la tragedia*. Alianza.
- Sepúlveda Castro, G. (2021a). Transgamificación y cultura: del videojuego como producto cultural al videojuego como totalidad cultural. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (98), 154-166.
- Sepúlveda Castro, G. (2023b). Intelección, Ludicidad y Mundo: Pasos hacia una comprensión sistémica de los fenómenos lúdicos contemporáneos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (189), 99-112.
- Sepúlveda Castro, G. (2021c). Las bases politológicas de la trans-gamificación: aproximaciones a un fenómeno gaming radical. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (130), 15-29.
- Spengler, O. (1994) *La decadencia de Occidente*, Espasa-Calpe.
- Vásquez Rocca, A. (2012). Nietzsche: De la voluntad de poder a la voluntad de ficción como postulado epistemológico. *Nómadas*, (37), 41-53. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S012175502012000200004&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012175502012000200004&lng=en&tlng=es).
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65-76.

---

**Abstract:** The sociological importance of video games in contemporary culture is currently at such a level that it could be considered, legitimately, as a constituent platform of culture. However, it is worth asking, how is this way of constituting culture materialized? Does it resemble or not the more “traditional” ways of creating culture or is there something new and innovative. This, which seems like an abstract question, deserves a comparative reflection, where key elements such as cultural reproduction, ludicity, socialization and more daring terms are addressed, which in this article are offered for dialogue such as Ludo-genesis.

**Keywords:** video games - cultural reproduction - socialization - ludicity - ludogenesis.

**Resumo:** A importância sociológica dos videogames na cultura contemporânea está atualmente em tal nível que poderia ser considerado, legitimamente, como uma plataforma constituinte da cultura. Contudo, cabe perguntar: ¿como se materializa essa forma de constituição da cultura? Assemelha-se ou não às formas mais “tradicionais” de criar cultura ou há algo novo e inovador. Esta, que parece uma questão abstrata, merece uma reflexão comparativa, onde são abordados elementos-chave como reprodução cultural, ludicidade, socialização e termos mais ousados, que neste artigo são oferecidos para diálogo como Ludo-gênese.

**Palavras-chave:** videogames - reprodução cultural - socialização - ludicidade - ludo-gênese.

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

---