
Resumen: Este artículo propone un análisis de los videojuegos *roguelikes* como formas poéticas del videojuego. El *roguelike* se define como un estilo poético del videojuego que utiliza la muerte permanente, la generación procedimental de contenidos y los secretos de la jugabilidad como motivos estéticos. Este artículo utiliza conceptos de teoría literaria y cibernética para analizar el efecto estético del *roguelike* en diversos géneros de videojuegos.

Palabras claves: *roguelikes* - géneros literarios - estilos literarios - formalismo - estética

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 17]

^(*) Professor of Digital Play en el Center for Digital Play, IT University of Copenhagen. Autor de los libros *The Ethics of Computer Games*, *Beyond Choices*, *Play Matters*, and *Playing Software*, todos publicados con MIT Press. Sus proyectos más recientes se centran en la poética de los *roguelikes* y el futuro del juego durante y tras la crisis climática.

Moriremos cientos de veces. Muchas veces porque no prestamos atención. Menos veces, porque prestamos demasiada atención y nos perdimos. Un par de veces, o más, porque el enemigo es tan poderoso como predecible e invencible. Pero tras cada muerte Selene se despierta, respirando, en las ruinas de su nave, preparada para volver a intentarlo, segura de que esta vez sobrevivirá.

Y volverá a morir.

Returnal (Housemarque, 2021), uno de los primeros títulos exclusivos de la Playstation 5, es en apariencia un *third person shooter* que combina mecánicas heredadas de la saga de *Gears of War* (Epic Games, 2006) con la hiperactividad de los *bullet hell*, la marca de la casa del estudio finés. *Returnal* tiene una estructura narrativa que sitúa las acciones del jugador en un rico mundo ficcional. Combinando ciencia ficción y el horror psicológico de juegos como *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001), *Returnal* cuenta la historia de Selene, una astronauta atrapada en el planeta *Atropos*, donde cada vez que ella muere, el tiempo se reajusta y vuelve al momento de su accidente, ilesa. A medida que nos adentramos en el planeta y

en la historia del juego, Selene empieza a percibir variaciones en el planeta. A veces es una casa en la que vivió en la tierra, a veces un traje de astronauta de otra persona. La historia sucede en algún lugar en el espacio o en la mente de Selene, o en ambos lugares, y mientras nos adentramos en la historia y en el planeta las fronteras entre realidad e imaginación se van difuminando, y seguimos muriendo una y otra vez, atrapados en *Atropos*, naufragos en un loop temporal.

Returnal es un *roguelike*, un tipo de juego en el que cada vez que el jugador muere tiene que empezar desde el principio, habiendo perdido todo el progreso acumulado hasta el momento de su muerte, y enfrentándose a un mundo nuevo que ha sido reconfigurado por un *randomizer* que cambia la geometría y/o geografía del mundo del juego (Cartledge, 2024; Garda, 2013). En un *roguelike* el jugador no siempre tiene toda la información acerca del universo del juego o del funcionamiento de mecánicas y objetos, y debe hacer un trabajo de interpretación para entender cómo sobrevivir y poder avanzar cada vez más. En este artículo propongo que el *roguelike* debe entenderse como una forma poética del videojuego (Hurley & O'Neill, 2012). El concepto de forma poética permite combinar las descripciones de juegos desde el punto de vista de su género (Apperley, 2006; Arsenaault, 2009; Clarke et al., 2017), mientras que ciertas decisiones de diseño están determinadas por una intencionalidad estética. La premisa es que podemos analizar *Returnal* como un juego perteneciente al género de *third person shooter* con elementos de *bullet hell*, pero que las particularidades estéticas de *Returnal* se pueden explicar a través del análisis de las variaciones formales derivadas de la forma del *roguelike*.

Este artículo tiene dos objetivos. Primero, describir las propiedades formales del *roguelike*, explorando la productividad de la distinción entre género y forma en el análisis estético del videojuego (Nguyen, 2020; Sharp, 2015; Vella, 2021). Segundo, argumentar que el *roguelike* es una lente única para entender cómo los videojuegos pueden ser ejemplos de la idea de una ontología no-moderna que estructuraría las relaciones cibernéticas entre personas y sistemas computacionales (Pickering, 2010).

La hipótesis central de este artículo acerca de la naturaleza del *roguelike* como forma poética del videojuego se basará en un análisis de las características del *roguelike* a partir de una lectura del diseño (Kultima, 2018) de *868-HACK* (Brough, 2013), con referencias a un corpus histórico de *roguelikes*: *Spelunky* (Yu, 2008), *Slay the Spire* (MegaCrit, 2019), y *Returnal* (Housemarque, 2021). El análisis será multidisciplinar, combinando estudios sobre poética y videojuegos (Magnuson, 2023), y *procedimental content generation* (Shaker et al., 2016; Smith, 2014).

La premisa de este artículo es que el *roguelike* como forma poética puede comprenderse como una combinación de las posibilidades visuales y narrativas del videojuego, su naturaleza de software diseñado para jugar y las propiedades técnicas de sistemas que usan el azar para crear contenido digital. A pesar de la existencia de versiones analógicas, el *roguelike* puede ser visto como una forma poética del videojuego.

El artículo está dividido en tres partes. En la primera presentamos el argumento acerca del *roguelike* como forma poética. En la segunda describimos en detalle las tres características centrales de la forma del *roguelike*. En la tercera se propone que el *roguelike* es un ejemplo de videojuego relacionado con la ontología no-moderna de la cibernética británica, lo cual nos permite situar esta forma no sólo como esencial para entender el videojuego moder-

no, sino también como un instrumento a través del cual proponer una lectura cultural de la tecnología digital en el siglo XXI.

El roguelike y la forma poética

Cuando encontramos el término “roguelike” en textos populares sobre videojuegos se suele utilizar como una descripción de género (Apperley, 2006; Arsenault, 2009; Clarke et al., 2017). Al igual que los juegos de disparos en tercera persona, los *survival horror* o los *bullet-hell*, el término *roguelike* se utiliza para describir un tipo de juego en particular y sus relaciones con otros juegos de diseño similar.

El uso del término *roguelike* como género tiene dos ventajas: sitúa a un juego en particular en el horizonte de expectativas (Ghifari et al., 2021; Jauss, 1982) de un público interesado en ese género, y puede ayudar a creadores y críticos a pensar en los efectos estéticos de ciertas decisiones de diseño.

El término *roguelike* entendido como un género no explica por qué *Returnal*, al adoptar principios del roguelike en su combinación de rasgos de diferentes géneros, se convierte en una experiencia diferente a la de un juego como *Gears of War*. Aunque comparte con esos títulos una afinidad de patrones de diseño, desde los controles a la perspectiva de la cámara, las mecánicas de disparos o la geometría de los niveles, *Returnal* es un juego diferente a otros *shooters* en tercera persona. La premisa de este artículo deriva de esta observación: aunque *Returnal* comparte patrones de diseño con el juego de disparos en tercera persona, su estética, y por tanto la fenomenología de su experiencia (Arsenault, 2009) es la propia de un *roguelike*.

La distinción entre género y forma en el videojuego necesita una presentación cuidadosa. La cuestión de los diferentes géneros que se pueden encontrar en el videojuego ha sido un tema central de los estudios del juego desde su año cero, e incluso desde antes (Apperley, 2006). Nuestra perspectiva en este artículo difiere de la tradición de los estudios del juego clásicos, ya que la intención es realizar una distinción funcional entre género y forma. Los géneros de videojuegos son el resultado de un proceso histórico de emergencia de patrones de diseño y discursos comerciales que permitían aglutinar juegos en esferas de influencia y mercantiles. Pero estos géneros no sirven necesariamente como marcadores de intención estética. Es decir, el concepto de género en videojuegos se ha utilizado para crear familias de afinidad basadas en patrones de diseño y consideraciones comerciales.

En este artículo parto de la teoría literaria formalista (Hurley & O’Neill, 2012) para considerar que el género es una constelación de atributos que permiten a un público interpretarlo, fijando su horizonte de expectativas para apreciar la obra (Barney, 2008, 2008; Johnson, 1955). El género también permite a los creadores establecer una conversación con una tradición, ya sea adhiriéndose al pasado del género o rompiendo sus atributos para lograr un efecto estético.

Desde un enfoque maximalista y un tanto simplificado, los principales géneros literarios serían la poesía, la novela, el teatro y el artículo (Hurley & O’Neill, 2012). Si bien estos macrogéneros son útiles, también son categorías demasiado amplias y, por lo tanto, tenemos

géneros más pequeños, como la ciencia ficción, la narrativa (generalmente compuesta de novelas y novelas cortas), la comedia, el drama o la biografía. La narrativa, o la novela, contiene muchos subgéneros diferentes, desde la novela universitaria hasta la novela anglosajona deconstruida de Don DeLillo o Thomas Pynchon. *Anna Karenina* y *Cien años de soledad* son ambas novelas. Pero también son muy diferentes, debido a sus diferentes propiedades formales.

Anna Karenina es una novela que sigue los principios formales de la novela realista. Utiliza el lenguaje para transmitir personajes y sus acciones y la trama lo más cerca posible de una percepción del mundo real. Ese espejo posible de lo real es lo que convierte la experiencia de leer *Anna Karenina* en una obra artística. En *Cien años de soledad*, el autor utiliza técnicas de la novela realista para representar un mundo en el que los elementos mágicos están presentes y, hasta cierto punto, son “realistas”. La normalización de lo mágico es esencial para entender la experiencia estética. Desde el punto de vista de este artículo, más que géneros, el realismo y el realismo mágico son formas poéticas: elecciones estilísticas que tienen un efecto en el género en el que están contenidos, la novela. Estas elecciones estilísticas crean una experiencia particular en el lector.

Por tanto, el *roguelike* es a los videojuegos lo que el realismo mágico es a las novelas. El *roguelike* es un estilo aplicado a diferentes géneros de videojuegos para crear experiencias estéticas.

Como forma poética, el *roguelike* se define como una serie de atributos formales que se aplican a un género ya existente, con la intención de crear una experiencia de juego novedosa. Por ejemplo, *RoboQuest* (Starbreeze Studios, 2023) despliega la estética *roguelike* al género de los juegos de disparos en primera persona. Ambos juegos evocan la tradición de *Doom*, pero la modifican con una serie de decisiones creativas que tienen un efecto en la manera de jugar. El juego de disparos en primera persona (*FPS* por sus siglas en inglés) tradicional implica aprender patrones de conducta de inteligencias artificiales rivales en escenarios que pueden ser memorizados, con la posibilidad de volver a empezar en *checkpoints* prefijados, lo que refuerza el proceso de aprendizaje de desafíos concretos en espacios reconocibles. El *FPS roguelike* es una propuesta más desafiante, en la que los jugadores no pueden confiar en aprender el diseño preexistente de un nivel para ganar el juego, y en el que no hay checkpoints desde donde volver a empezar una sección especialmente difícil. En *Counter Strike* memorizar los niveles es fundamental. En un *FPS* como *Half-Life 2* o *Doom*, la arquitectura de los niveles y la relativa previsibilidad de los oponentes animan a los jugadores a aprender la geometría del nivel para ganar. En *RoboQuest*, el jugador debe aprender a improvisar en cada nuevo nivel, ya que la geometría de cada nivel es distinta cada vez que se juega. Las armas dependen de un sistema de creación de números al azar, con lo cual no es posible prepararse para ciertos desafíos con la idea de que el arma adecuada para eliminar a los enemigos estará al alcance. *RoboQuest* no es un juego donde se aprenda un nivel, sino donde se aprende a entender cómo se forma un nivel, qué posibilidades tienen las armas y cómo pueden aparecer los enemigos. El resto es improvisación sobre las variaciones de esos temas.

El *roguelike* como forma poética debe entenderse como un conjunto de atributos presentes en un videojuego que se dan con el propósito de crear una experiencia de juego particular.

En 2008, ocho desarrolladores se reunieron en la Kunsthaus Tacheles de Berlín con el objetivo de llevar a cabo la primera Conferencia Internacional de Desarrollo de Roguelikes (*Berlin Interpretation - RogueBasin*, 2008). Estos desarrolladores no solo iniciaron la comunidad más importante en torno a los roguelikes, hoy continuada en el evento Roguelike Celebration; también se propusieron describir qué es un roguelike. El resultado es la Interpretación de Berlín, una definición flexible y matizada de los roguelikes que da cuenta de las características del género roguelike.

La Interpretación de Berlín es explícita en su objetivo de tender un terreno común entre los desarrolladores interesados en hacer roguelikes. El propósito de la interpretación no es prescribir qué deben ser los roguelikes, sino dar una visión general de las características más o menos importantes que suelen presentar estos juegos, desde la muerte permanente y la generación aleatoria de entornos, hasta las mazmorras y los “números” (Cartlidge, 2024). La Interpretación, como todos los intentos de formalizar cualquier tipo de expresión humana sociotécnica, no es perfecta. De hecho, la comunidad de desarrollo de roguelikes la ha modificado a menudo, con varias críticas y actualizaciones relativamente oficiales de la Interpretación original. Por ejemplo, en el sitio web Temple of the Roguelike, el desarrollador @slashie propone una descripción del género estructurada en torno a cinco “aspectos centrales”: consecuencias permanentes, centrado en el personaje, contenido procedimental, por turnos y partidas limpias (@slashie, 2023). Todos ellos amplían o modifican algunos aspectos esenciales de la Interpretación, pero la actualizan para incluir a los roguelikes modernos.

No importa quién tiene razón al definir roguelike. Todos los trabajos recientes evitan formalizar en exceso la definición en sí, para abarcar el fenómeno de la manera más inclusiva posible. Dado el éxito reciente del roguelike, desde *Spelunky* a *Slay the Spire*, cada vez hay más análisis de este tipo de videojuegos (Bácsné et al., 2022; Cartlidge, 2025; Garda, 2013; Harris, 2020). Todas las definiciones intentan destacar características de estos juegos, pero están abiertas a los cambios fundamentales del roguelike.

Nuestra contribución en este artículo es la expansión de la Interpretación de Berlín en la dirección de la teoría estética y la poética. La Interpretación de Berlín proporciona un valioso punto de partida para categorizar los elementos presentes en los roguelikes. A su vez, los debates más recientes fomentados por la creciente y diversa comunidad de desarrolladores de roguelikes están contribuyendo a una mejor comprensión de todos los elementos que conforman el género.

Estos enfoques que enumeran los atributos que un juego debe tener para ser considerado un roguelike están en línea con el concepto literario de “formas fijas”, que surge de interpretaciones de la poética clásica durante el Romanticismo (Barney, 2008; Hurley & O’Neill, 2012). El soneto, por ejemplo, es una forma fija, al igual que el haiku o incluso la obra de teatro en tres actos. De manera similar, si tuviéramos que adoptar un enfoque formalista estricto para la definición de roguelike, juegos como *Spelunky* probablemente no calificarían como roguelikes. Lo cual sería problemático, ya que lo que hace que esos juegos sean especiales es la aplicación de la forma roguelike a un género bien definido como el juego de plataformas en 2D.

Por lo tanto, adoptamos un enfoque del concepto de forma que se acerca más a la teoría literaria posmoderna (Holden, 1993). El roguelike no es una forma fija. Su estética deriva

de la aplicación de una serie de elementos formales a la estructura clásica de un género con la intención de distorsionar creativamente. En poesía, este enfoque se vería en el uso de rimas libres, disposiciones tipográficas especiales del texto o la prevalencia de patrones rítmicos flexibles que provienen de la palabra hablada sobre patrones estructurales como una estrofa (Johnson, 1955). En los *roguelikes*, esto significa que la forma no es un intento de convertir un juego de desplazamiento lateral en *Rogue*, sino de explorar los espacios de posibilidad expresiva de otros géneros. Esta interpretación ya es posible en muchos de los enfoques más “formalistas” de los *roguelikes*, donde la idea de videojuegos con sólo algunos de los elementos de la forma es aceptable.

De hecho, el término “*roguelike*” indica esta comprensión de las formas. Fue acuñada para describir juegos que eran como *Rogue*, pero no tan radicales como el original en su aplicación de los atributos centrales de la forma. Así que no todos los *roguelikes* tienen que exhibir las mismas características que *Rogue*, pero pueden tomar de esas características lo que necesario para explorar un espacio creativo dentro de un género. En literatura, por ejemplo, la poesía épica puede escribirse en diferentes formas, dependiendo de la intención del autor y de sus subgéneros (como la épica). Para ponerlo en un diagrama:

poesía > *épica* > *estrofas*.

En los videojuegos, un género particular como el de disparos en tercera persona puede crearse utilizando la forma del *roguelike*, como *Returnal*. Y ese diagrama sería:

videojuego > *FPS* > *roguelike*.

Antes de entrar en detalles sobre los atributos del *roguelike* que hemos decidido destacar, es necesario explicar por qué el *roguelike* es una forma poética. Esta aproximación evoca un parentesco con las formas literarias, especialmente con la poesía. La poesía es una exploración de los límites de lo que el lenguaje puede y no puede decir al manipular las reglas mismas del lenguaje. De manera similar, los *roguelikes* son exploraciones de lo que los videojuegos pueden hacer expresivamente al modificar las reglas de los géneros en los videojuegos. En el marco de este artículo de lo “poético” invoca un elemento de creatividad. Hacer un *roguelike* es un acto de diseño poético¹.

Una poética de los *roguelikes*

Toda forma poética está caracterizada por atributos que se repiten y que la sitúan en un horizonte de expectativas. En el caso del soneto, por ejemplo, las dos primeras estrofas deben tener cuatro versos, las dos siguientes, tres, y debe haber una coherencia formal en la rima entre éstas. El *roguelike* es una forma definida por la presencia de ciertos elementos de diseño. De manera maximalista, el *roguelike* más completo presentaría todas las características de la Interpretación de Berlín. Sin embargo, desde un punto de vista minimalista, para que un videojuego pueda ser clasificado como un *roguelike*, consideramos que es necesario que presente un mínimo esencial de tres atributos formales. Estos tres atributos son: muerte permanente, generación de contenido procedimental y jugabilidad basada en secretos.

La muerte permanente, o el eterno retorno al juego

Los *roguelikes* diseñados por Michael Brough exploran la repetición, la aleatoriedad y los rituales. Para abordar la importancia de la muerte permanente en los *roguelikes* estudiaremos su videojuego *868-HACK*.

868-HACK es un videojuego que responde a muchos de los criterios de la Declaración de Berlín. *868-HACK* es un juego por turnos en el que los jugadores hackean un *mainframe*, luchando contra programas de seguridad mientras intentan reunir la mayor cantidad de información posible. *868-HACK* utiliza gráficos abstractos de estética neón ciberpunk. Todos los elementos del juego, desde el jugador hasta los enemigos, son íconos abstractos pero identificables. La excusa narrativa establece el marco estético de *868-HACK*.

El juego es por turnos, es decir, el jugador y los enemigos se turnan. El juego se desarrolla en una cuadrícula de 6x6 en la que algunos cuadrados contienen unidades de información, mientras que otros están vacíos. Los jugadores tienen que recolectar llaves para pasar de un nivel a otro. En este sentido, es un juego que deriva directamente de *Rogue*.

868-HACK opera en un pequeño espacio de posibilidades (Zubek, 2020) creado por unas pocas reglas, todas orientadas a equilibrar el riesgo y la recompensa. Los jugadores pueden “extraer” información a cambio de invocar enemigos que los seguirán de un nivel a otro. Los enemigos son implacables, y el proceso de aprendizaje del juego requiere múltiples fracasos. El fracaso significa la muerte del jugador, que debe reiniciar el juego desde cero. Como todos los *roguelikes*, *868-HACK* está estructurado alrededor de secuencias completas de juego que son interrumpidas por la muerte del jugador, y que siempre comienzan desde el estado inicial².

Por su linaje directo con *Rogue*, *868-HACK* es el ejemplo perfecto para comenzar a pensar en la importancia de la muerte permanente. La muerte permanente describe la elección de diseño acerca del reinicio de la progresión de los jugadores una vez que han muerto, sin permitirles usar estados guardados, aunque en algunos *roguelikes* sí se permiten mantener ciertas mejoras o *items* para hacer más fácil la siguiente *run*. En *Returnal*, por ejemplo, es posible adquirir una espada con la que el jugador no empieza el juego, pero que sí se mantiene en su inventario tras cada muerte una vez adquirida. En la mayoría de los videojuegos, los jugadores pueden guardar su juego, probar algo y, si fallan, volver a cargar desde ese estado anterior. De hecho, la mayoría de los videojuegos modernos guardan el juego por el jugador, con sistemas de checkpoints cuidadosamente diseñados a lo largo de la curva de progresión del juego. En un juego narrativo como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), los *checkpoints* suelen aparecer antes de las secuencias de acción intensa, de modo que si los jugadores no consiguen superar los desafíos que les esperan, no tienen que volver a jugar el juego desde el principio.

En los *roguelikes*, morir significa reiniciar el juego desde el principio, casi siempre perdiendo todo el progreso adquirido. La muerte permanente distingue a los *roguelikes* de otros juegos que utilizan secretos y generación de contenido procedimental, como *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1997). La muerte permanente reinicia el juego, borra el progreso que el jugador logró alcanzar y lo desafía a intentar fallar mejor una vez más.

La muerte permanente contribuye a una experiencia poética de eternos retornos, del optimismo implacable de creer que la próxima vez la partida puede ser mejor, que finalmente podremos ganar este juego, o al menos llegar más lejos, solo un poco, mientras la muerte nos da una oportunidad.

Este optimismo se puede explicar desde la doctrina del eterno retorno de Nietzsche (Lukacher, 1998). Esta doctrina, formulada aforísticamente en *La gaya ciencia* (Nietzsche, 1887) y desarrollada como pilar de *Así habló Zaratustra* (Nietzsche, 1917), a veces se interpreta como un credo nihilista: estamos atrapados en un universo donde todo, nuestros dolores, penas y alegrías, se repetirá para siempre, sin posibilidad de escape. Sin embargo, hay interpretaciones de Nietzsche que permiten una versión diferente del eterno retorno. En esta interpretación, Zaratustra finalmente se da cuenta de que el eterno retorno es una forma de asumir la adversidad y el dolor como parte de la existencia. Y con esa suposición viene una liberación creativa lúdica, una posibilidad de desarrollar capacidades poéticas. El eterno retorno es en última instancia una bendición dionisiaca, ya que permitirá a las personas comprender el juego del destino, permitiéndoles jugar con el destino. Este eterno retorno no se trata de quedarse atrapado en un bucle de tiempo plano, sino de convertirse en una parte lúdica de este ciclo (McNeil, 2001).

Si todo volverá, si estamos atrapados en este bucle temporal, Nietzsche sostiene que debemos aceptar este destino y convertirnos en dionisiacos, disfrutando de esta recurrencia y jugando dentro de ella. Para Nietzsche el juego es la mejor manera de abrazar el eterno retorno. A través de la lógica improductiva y autocontenida del juego afirmamos la vida en el ciclo de los eternos retornos.

En los *roguelikes* la muerte permanente nos brinda la misma posibilidad de disfrutar del juego. Es cierto que, a diferencia del caso del eterno retorno de Nietzsche, el objetivo de jugar a un *roguelike* es terminarlo, dominarlo, conquistarlo, llegar al punto de no retorno. Pero mientras lo aprendemos, mientras nos convertimos en los maestros del *roguelike*, aceptamos que moriremos, que todo volverá y que ese será nuestro destino. Y lucharemos por algo mejor. Jugaremos para poder superar el miedo y el castigo de comenzar de nuevo, porque cada reinicio tiene un significado.

Los *roguelikes* son juegos que afirman la vida a través de la muerte permanente. Nos encierran en ciclos de eterno retorno, pero también nos permiten disfrutar de esos ciclos, encontrarles un sentido. Moriremos cientos de veces en *868-HACK*. Cada vez, será por nuestra culpa, y poco a poco comenzaremos a reconocer por qué. Tal vez no debimos correr riesgos. Tal vez olvidamos el movimiento de ataque de un enemigo. Tal vez nos dejamos llevar y la complejidad nos atrapó. Pero comenzaremos de nuevo. Porque esa es la promesa del *roguelike*: desafiar el eterno retorno a través del juego. Es una manera de jugar que implica aprender a bailar, a hablar un idioma, a entender a otra persona, a perder y morir para aprender y volver a empezar, sabiendo un poco mejor quienes somos y qué podemos hacer. Esa forma de juego que crea posibilidades y nos permite explorarlas. Una nueva táctica, una nueva comprensión de cómo la lógica del juego y sus sistemas entrelazados quieren que pensemos. Una forma de juego que deriva de la muerte permanente, del riesgo de perderlo todo.

A menudo se pretende que el juego sea seguro: diseñamos juegos con puntos de control, sistemas de carga y niveles de dificultad para poder gestionar los riesgos. La muerte perma-

nente desafía la seguridad de una manera que los jugadores de *roguelike* encuentran dura-dera (Parker, 2017), porque esa muerte contiene la promesa de poder triunfar, de aprender finalmente, de superar nuestras limitaciones y de liberarnos del ciclo de eternos retornos.

It Is Happening Again: la generación procedimental de contenido

Otro atributo de los *roguelikes* está relacionado con la forma en que partes cruciales de estos juegos son creadas por reglas algorítmicas cuidadosamente creadas por diseñadores humanos. El concepto de generación procedimental de contenido (Shaker et al., 2016) se usa a menudo para describir cómo los *roguelikes* abordan el diseño de niveles y otros sistemas y subsistemas como los *power-ups* y los puntos de reinicio.

Aunque *868-HACK* es un juego relativamente pequeño, con un nivel restringido a una cuadrícula de 6x6 y solo un puñado de enemigos, el juego nunca se juega igual dos veces. Cada vez que el jugador comienza el juego una serie de algoritmos llenan la cuadrícula con una selección (semi)aleatoria de recursos, enemigos y puntos de salida. Estos algoritmos están limitados para que cada nivel sea jugable (hay una salida, hay un camino hacia la salida) y se encuentran suficientes recursos para que el jugador pueda recolectar elementos para ganar el juego. *868-HACK* se siente fresco cada vez porque el nivel es nuevo y los desafíos son inesperados. Al mismo tiempo, hay un eco de lo que el jugador ha experimentado en el sentido de que los recursos son bien conocidos, el comportamiento de los enemigos es identificable y las tácticas para ganar el juego funcionarán sin importar cómo se vea el nivel.

La generación de contenido procedimental ayuda a hacer que cada partida, cada instancia del eterno retorno del *roguelike*, sea reconocible pero diferente (Smith, 2014). Esencialmente, la generación de contenido procedimental implica la inyección de aleatoriedad en el diseño de la experiencia de juego (Smith, 2017). Videojuegos como *Super Mario* tienen niveles cuidadosamente elaborados en los que los desarrolladores han pensado en la geometría y el diseño de cada espacio (Anthropy & Clark, 2014), para canalizar desafíos y experiencias específicas. Otros videojuegos, como *Fallout* o *Grand Theft Auto*, crean mundos vastos y persistentes en los que personajes no jugables realizan actividades inesperadas, pero el mundo persiste. La mayoría de los videojuegos crean este tipo de mundos persistentes, coherentes y diseñados que siempre están ahí de la misma manera.

Los *roguelikes* crean mundos, pero éstos son variaciones sutiles de elementos básicos generados a través de permutaciones de reglas (Brewer, 2017; Gellel & Sweetser, 2020). Los mundos parecen similares, pero siempre son ligeramente diferentes. Después de cada muerte se regresa al principio, solo para enfrentarse a un nuevo mundo que evoca a la vez que diverge del anterior. Parte del placer de jugar a *roguelikes* es aprender a ver los patrones en el comportamiento algorítmico. Si los jugadores de videojuegos con niveles persistentes aprenden a recordar los niveles y sus desafíos, los jugadores de *roguelikes* aprenden a leer los algoritmos, la forma en que se generan los niveles, obteniendo pistas sobre el nivel al que se van a enfrentar, en qué mundo se están embarcando. Y esta aleatoriedad controlada, esta colaboración entre diseñadores y reglas que se materializan mediante *software*, no se limita a los entornos.

Por ejemplo, en *Slay the Spire* el mundo es persistente, pero el camino a través del mundo, los encuentros con los enemigos y las recompensas se generan aleatoriamente al principio de la partida. En *Balatro* (LocalThunk, 2024) las cartas que se reparten a los jugadores y la tasa de aparición de cartas valiosas también son aleatorias. La generación de contenidos procedimental implica dejar de lado la pura iniciativa del diseñador a la hora de crear el mundo para el jugador y abrir la puerta a una colaboración entre la iniciativa humana y la computacional en la creación de experiencias de juego (Mateas, 2003; Wardrip-Fruin, 2009). Los diseñadores crean estos sistemas, pero su verdadero trabajo poético es afinarlos para que los jugadores no se desesperen en sus eternos retornos.

La generación de contenido procedimental permite que los *roguelikes* transformen radicalmente a los géneros de videojuegos. La generación de contenidos procedimental resalta la naturaleza de software de todos los videojuegos, revela que todos los videojuegos son software con el que jugamos (Boluk & LeMieux, 2017).

La producción de contenido procedimental ayuda a los géneros de juegos a emanciparse de la influencia directa de otros medios. Cuando se introduce la generación de contenido procedimental en cualquier contexto, los fenómenos culturales como las historias, la música o los elementos visuales son el resultado de la colaboración entre la acción humana y la artificial.

La generación de contenido procedimental puede verse como la adición de aleatoriedad a las estructuras fijas de los juegos. Crear un *roguelike* es aprender a jugar con una serie de sistemas informáticos con un elemento de aleatoriedad y la implacable procedimentalidad de los algoritmos. Este juego con los *roguelikes* los diferencia de otros géneros de videojuegos. Si bien es cierto que desde *Space Invaders* hasta *Metal Gear Solid* parte del juego ha consistido en aprender a leer los patrones de los personajes controlados por ordenador, estos patrones siempre estaban predeterminados. Al añadir un elemento de imprevisibilidad, dejar que el software genere partes del juego sin la intervención directa del diseñador y obligar a los jugadores a lidiar con esa generación los *roguelikes* se convierten en una forma estética del videojuego.

“The purpose of gameplay is to hide secrets”: secretos y roguelikes

El atributo final de los *roguelikes* como formas poéticas está relacionado con la importancia de los secretos en la experiencia de los *roguelikes*. Se trata del atributo más ambiguo de los que consideramos esenciales para la forma poética del *roguelike*. Simplemente definir “secreto”, en el contexto de estos videojuegos, es problemático. Un secreto obvio es la berenjena en *Spelunky*, un objeto con un propósito tan oscuro que la comunidad tardó bastante en darse cuenta de lo que podía hacer y por qué lo haría. *Spelunky* está lleno de secretos menores necesarios para jugar el juego, desde la existencia de mercados ocultos hasta el acceso al nivel final del juego.

Seremos flexibles con la noción de secreto para usarla como instrumento de análisis del diseño de estos juegos y de cómo los jugadores los experimentan. Cuando escribimos sobre secretos nos referimos en términos generales a un enfoque del diseño de juegos en que

los jugadores no siempre saben qué deben hacer y cómo deberían hacerlo. En términos más técnicos, los secretos en el diseño de un juego oscurecen parte del espacio de posibilidad percibido en un momento determinado. Para los jugadores de *roguelikes*, las primeras veces que se les presentan opciones tienen muy poca información sobre cuáles serán las consecuencias de sus acciones. Esta incertidumbre entendida como opacidad diseñada a propósito (Costikyan, 2015), sumada a la muerte permanente, hace que el descubrimiento de una sinergia particular de reglas, o concordancia de sistemas, sea un momento de verdadera revelación, la revelación de un secreto. Como se arriesga tanto en una sola partida, aprender cómo funciona una parte del juego, una parte que es estable y no está sujeta a los caprichos de la aleatoriedad procedimental, siempre se siente como un verdadero éxito.

Al iniciar *868-HACK* no hay una presentación coherente de la historia, de los enemigos, o de los diferentes power-ups que pueden aparecer. Parte del diseño de *868-HACK* consiste en aprender cómo los diferentes elementos del mundo se coordinan y cómo debemos jugar. El misterio en *868-HACK* no es narrativo sino sistémico, lo que afecta directamente a lo que podemos hacer y cuándo lo podemos hacer. Desde ese punto de vista, *868-HACK* es un ejemplo menos interesante del uso de secretos en *roguelikes*.

Otros *roguelikes* con una complejidad narrativa más grande, como *Spelunky* o *Slay the Spire*, sí utilizan secretos como parte de la construcción del mundo. Del mismo modo que *868-HACK* no explica el mundo al jugador, en *Spelunky* y *Slay the Spire* sólo tenemos retazos del mundo narrativo. A medida que jugamos, encontramos nuevos artefactos o nuevos enemigos y cartas, la historia del mundo se va desvelando. Es importante señalar que esa arquitectura narrativa se desvela al mismo tiempo que aparecen nuevas formas de agentividad, nuevas mecánicas de juego, o nuevas posibilidades de interacción. Cuando en *Spelunky* descubrimos el Mercado Negro, nuestra manera de jugar cambia y adquirimos conocimiento que nos lleva a nuevas maneras de jugar. Cuando en *Slay the Spire* completamos la primera ascensión, descubrimos el corazón de la espiral, lo que cambia nuestra manera de construir el mazo de cartas.

Los misterios son un elemento de diseño que vuelve opaca parte de las lógicas narrativas y sistémicas del *roguelike* para que la actividad del juego sea no sólo un proceso de aprendizaje de algoritmos y reconocimiento de patrones, sino también una profundización de nuestra relación lúdica con estos videojuegos siempre cambiantes.

Los *roguelikes* tienen la reputación de ser juegos duros, difíciles y frustrantes. Esa reputación es una consecuencia del papel de los secretos. La mayoría de los videojuegos intentan guiar a los jugadores, asegurándose de que entienden el juego. Los *roguelikes* se apropian de los géneros, añaden elementos de generación de contenido procedimental y de muerte permanente y luego dejan que los jugadores descubran, mientras juegan, cómo funciona el juego y de qué trata.

Un *roguelike* es la forma poética de aprender a jugar a videojuegos. Jugar a un *roguelike* es como aprender un lenguaje. No es fácil aprender un idioma partiendo de su gramática. Podemos aprender a construir oraciones gramaticalmente correctas con un vocabulario, pero ¿cuánto podemos decir y cuánto podemos expresar? Los *roguelikes*, como los idiomas, requieren práctica para desvelar los secretos, para enfrentarnos a lo que no sabemos y darnos cuenta de lo que sabemos. La variabilidad que supone la generación de contenido

procedimental y la importancia de la muerte permanente hacen que ese proceso de desvelar secretos sea un juego, un desafío de habilidades.

El colectivo Arcane Kids Collective escribió un manifiesto sobre la creación de juegos que incluía la línea que abre esta sección (Arcane Kids Collective, n.d.): el propósito de la jugabilidad es ocultar secretos. Si bien este colectivo no creó ningún *roguelike*, sí proporcionó un aforismo esclarecedor que se puede usar para comprender el papel de los secretos en los *roguelikes*. Jugar es descubrir secretos. Los *roguelikes* son sistemas presentados como secretos, que mantienen al jugador inicialmente en la oscuridad.

A diferencia de piezas de software diseñadas de manera más funcional, como Microsoft Word o *God of War*, los *roguelikes* asumen su naturaleza de cajas negras. No solo se presentan a los jugadores como sistemas cerrados e inescrutables, también están diseñados para no revelar fácilmente sus secretos. Jugar a un *roguelike* requiere esfuerzo no porque sean “difíciles”, sino porque su funcionamiento es parcialmente secreto y requiere tiempo para ser desentrañado. Los secretos que contienen son las interconexiones de los sistemas, la forma en que se presentan los elementos a los jugadores.

Jugando con cajas negras: el *roguelike* como estética del software lúdico

Queremos terminar este artículo con una reflexión general sobre los *roguelikes* y sobre su lugar en nuestra cultura digital. El estudio del videojuego debe aspirar no sólo a explicar los juegos como objetos culturales, sino también el lugar que ocupan en esa cultura. Desde ese punto de vista, ¿por qué es importante entender los *roguelikes* como formas poéticas? El estudio de la estética de las producciones culturales nos permite describir qué nos importa en un determinado momento cultural, y cómo nuestra percepción del mundo, tanto individual como colectiva, cambia a través del tiempo. En el caso de los *roguelikes*, podríamos utilizar esta forma para tratar la transición del contenido generado procedimentalmente desde una forma de crear contenido infinito sin muchos recursos, como en *Elite*, hasta una manera expresiva de creación colectiva con un agente digital. Además, considerar al *roguelike* como forma poética nos permite situar este tipo de videojuegos en una historia de la expresión artística, incluso en otros medios. El *roguelike* podría situarse junto al soneto, la novela corta, la epopeya, el cortometraje y el trap como una disposición particular de un medio que crea una respuesta particular del público.

El *roguelike* nos permite también analizar la cultura digital desde un punto de vista más amplio. Los *roguelikes* son el software de lo inesperado. Jugar a *roguelikes* se parece a aprender a bailar con alguien, o a aprender un idioma. Los secretos de los *roguelikes* hacen que jugarlos sea una danza con una caja negra a través de la cual esa caja negra acaba siendo aceptada como parte del horizonte de experiencias del jugador. La forma poética del *roguelike* es la forma del software como caja negra diseñada para jugar. Y, por lo tanto, la poética del *roguelike* puede ayudarnos a pensar y relacionarnos con otras cajas negras computacionales. La cibernética (Pickering, 2015; Wiener, 1961, 1989) es un buen ángulo para pensar en esta perspectiva sobre los *roguelikes*. Los *roguelikes* son cajas negras performativas (Pic-

kering, 2002) con las que interactuamos voluntariamente y por placer porque lo que nos exigen para relacionarnos con ellas es jugar.

Los *roguelikes* nos dicen algo más interesante sobre el mundo que nos rodea. Vivimos en un mundo de cajas negras (Dahl, 2018; Pasquale, 2015). El éxito de la revolución digital ha dado como resultado una serie de interacciones constantes con sistemas de los que sabemos poco o nada, pero con los que nos relacionamos, observamos y reaccionamos y adaptamos nuestras acciones. La revolución digital es una revolución de la performatividad, de cajas negras que actúan en el mundo con nosotros. Desde los sistemas de calificación crediticia hasta las herramientas de inteligencia artificial generativa como ChaptGPT, el mundo es un océano de cajas negras que actúan para nosotros y con nosotros.

Pero estas son máquinas carentes de placeres. En el mejor de los casos, son tecnologías aburridas y, en el peor, depredadoras. Estas cajas negras nos imponen su performatividad y nos obligan a hacer lo que requieren, a adaptarnos a sus instrucciones, a ajustarnos a sus deseos de caja negra. Estos sistemas no son divertidas, son instrumentos de control y de vigilancia que nos obligan a actuar de determinadas maneras sin dejarnos hacer lo contrario, porque eso significa volvernos invisibles para ellas.

Estas cajas negras computacionales con las que vivimos son aún más problemáticas porque tienden a ser diseñadas bajo los ideales de la modernidad (Pickering, 2008). Los desarrolladores y sus criaturas creen que están explicando el mundo, que lo que importa es la representación del mundo sobre el que actúan sus sistemas (Scott, 1998). Cómo estas representaciones son matemáticas y computacionales, se presentan como supuestamente imparciales y verdaderas. Estos sistemas, estas cajas negras contienen representaciones que se imponen en quienes los utilizan.

Hemos abordado este problema en nuestra cultura afirmando que sólo si los sistemas se vuelven transparentes, si dejamos claro a todo el mundo cómo funcionan y qué tipo de mundo crean, entonces estaremos mejor (Ananny & Crawford, 2018; Bietti, 2020; Blacklaws, 2018; Guidotti et al., 2019). Pero eso es sólo parcialmente cierto. La transparencia y la rendición de cuentas en el mundo computacional idealmente nos permiten tomar decisiones informadas sobre qué hacer con qué en este mundo de agentes computacionales. La transparencia no garantiza que podamos elegir, que haya más formas de resolver los rompecabezas que las determinadas por el mundo creado por estas cajas negras. Incluso con sistemas transparentes, estamos obligados a jugar según las reglas, a seguir instrucciones, no a aprender a pensar o a ser autónomos.

Los *roguelikes* son juegos y, por lo tanto, nos dicen qué hacer. También limitan nuestra capacidad de acción. Pero lo que hacen, como forma poética y objeto lúdico, es cambiar el foco de la representación a la acción. Lo que importa es cómo actuar, cómo jugar, porque el mundo siempre será diferente y tenemos que adaptarnos a él. No necesitamos aprender a resolver un rompecabezas específico, sino saber cómo se construyen los rompecabezas, de modo que cuando nos enfrentemos a una variación de él, tengamos suficientes instrumentos para resolver los problemas que se nos presentan.

Esta idea de performatividad lúdica, de *juego*, es mi apropiación de las ideas de Pickering sobre cibernética. En *The Cybernetic Brain* (Pickering, 2010), Pickering traza una historia de la adopción en los años 60 de las ideas de cibernética por una serie de intelectuales y artistas mayoritariamente británicos. Creadores como Gordon Pask y Stafford Beer vieron

en las teorías de Wiener una manera de generar nuevos modos de conocimiento y nuevas relaciones con el mundo y con la tecnología. Pickering explica esta escuela de pensamiento de la siguiente manera: si partimos de la idea de que el mundo es una serie de cajas negras cuyo funcionamiento es observable pero no interpretable, la ciencia moderna es el resultado de la utilización de métodos racionales y científicos, de cálculo y medición, con el propósito de entender el funcionamiento de esas cajas negras. En cierto sentido, la modernidad es el proyecto de abrir esas cajas para explicarlas.

La cibernética que defiende Pickering tiene otra perspectiva. En vez que pensar en una dualidad mente/materia, que justificaría que la única manera de conocer cómo funcionan las cajas negras del mundo es a través de su disección racional, Pickering argumenta que los cibernetas se centran en la idea de relación performativa con el mundo. Los sistemas no se conocen mediante análisis sino a través de experiencias que incluyen el cuerpo, el contexto y la situación como parte del conocimiento. Pickering sugiere la idea de una ontología de cajas negras en la que importa que una caja negra “es algo que hace algo, a la que uno le hace algo, y que responde luego a ese algo” (Pickering, 2010, p. 20,). Pickering describe este proceso como una *danza de la agentividad*.

La importancia de esta idea radica en su capacidad para trazar una alternativa a modos modernos de conocimiento racional. La ciencia moderna considera que el mundo es un lugar que podemos entender y representar, y que nuestras acciones son la consecuencia de esas representaciones. La cibernética nos propone una idea de conocimiento como performatividad. En el mundo nos encontramos con cajas negras que, sin saber qué representan, sabemos que actúan, que debemos actuar con ellas, y que responderán a nuestras acciones. El mundo no es un lugar que el conocimiento conquista; el conocimiento del mundo es una consecuencia de nuestra interacción con él.

El *roguelike* es una instancia lúdica de esta ontología no moderna. Los creadores de *roguelikes* diseñan mundos que actúan y colocan a los jugadores en ellos. Los jugadores aprenden cómo actúa el mundo y cómo adaptar su agencia a esta actuación. En este ir y venir, en esta danza de agentividades a través del juego, nos divertimos y aprendemos sobre el mundo que se crea. Y cuando por fin entendemos de manera racional cómo funciona el mundo el juego deja de ser atractivo. Debemos entender el *roguelike* como forma poética del juego con software lúdico.

Esto nos lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿cuál sería la forma poética del modelo del lenguaje grande como ChatGPT, o del algoritmo evolutivo? La forma poética del *roguelike* es la danza del juego entre las personas y el software. ¿Cuál sería la danza entre personas y algoritmos de aprendizaje o sistemas de recomendación?

Vivimos rodeados de cajas negras computacionales. La ciencia moderna quiere abrirlas, hacerlas transparentes, asumiendo que si logramos entenderlas, sabremos cómo actuar con ellas. Los *roguelikes* nos enseñan otra manera de relacionarse con software que tiene que ver no con modelos de comprensión racional y científica, sino con modos de actuación. Quizás la manera no-moderna de entender nuestra vida en un mundo de cajas negras digitales sería aprender la lección lúdica de los *roguelikes*, y relacionarnos con estos sistemas que nos rodean no como instrumentos que podemos dominar o que nos pueden dominar, sino como camaradas con quienes debemos aprender a bailar. De esa danza podría surgir otra cultura digital, una que no sea instrumental o mecánica, sino performativa y lúdica.

Bibliografía

- Ananny, M., & Crawford, K. (2018). Seeing without knowing: Limitations of the transparency ideal and its application to algorithmic accountability. *New Media & Society*, 20(3), 973–989.
- Anthropy, A., & Clark, N. (2014). *A game design vocabulary: Exploring the foundational principles behind good game design* (1st ed.). Addison-Wesley Professional.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23.
- Arcane Kids Collective. (n.d.). *Arcane Kids Manifesto*. (accessed 18/3/2025)
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), Article 2.
- Bácsné, B. É., Fenyves, V., Bács, Z., Molnár, A., Ráthonyi, G., & Rizwan, H. (2022). Roguelike Games—The way we play. *International Journal of Engineering and Management Sciences*, 7(4), 80–92.
- Barney, T. (2008). Literary evaluation and poetic form: Poetic form and creative tension. In *The Quality of Literature: Linguistic studies in literary evaluation* (pp. 71–81). John Benjamins Publishing Company.
- Berlin Interpretation—RogueBasin. (2008). https://roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation (accessed 18/3/2025)
- Bietti, E. (2020). From ethics washing to ethics bashing: A view on tech ethics from within moral philosophy. *Proceedings of the 2020 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 210–219.
- Blacklaws, C. (2018). Algorithms: Transparency and accountability. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 376(2128).
- Blizzard Entertainment. (1997). *Diablo* [Computer software]. Blizzard Entertainment.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. The MIT Press.
- Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. University of Minnesota Press.
- Brewer, N. (2017). Computerized Dungeons and Randomly Generated Worlds: From Rogue to Minecraft [Scanning Our Past]. *Proceedings of the IEEE*, 105(5), 970–977.
- Brough, M. (2013). 868-HACK (Version iOS) [Computer software].
- Cartlidge, J. (2024). Genre, Prototype Theory and the Berlin Interpretation of Roguelikes. *Game Studies*, 24(3). <https://gamestudies.org/2403/articles/cartlidge>
- Cartlidge, J. (Ed.). (2025). *The Rise of the Roguelite. Inside a Gaming Phenomenon*. CRC Press.
- Clarke, R. I., Lee, J. H., & Clark, N. (2017). Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. *Games and Culture*, 12(5), 445–465.
- Costikyan, G. (2015). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Dahl, E. S. (2018). Appraising Black-Boxed Technology: The Positive Prospects. *Philosophy & Technology*, 31(4), 571–591.
- Epic Games. (2006). *Gears of War* [Computer software]. Xbox Game Studios.
- Garda, M. B. (2013). Neo-rogue and the essence of roguelikeness. *Homo Ludens*, 1(5).
- Gellel, A., & Sweetser, P. (2020). A Hybrid Approach to Procedural Generation of Roguelike Video Game Levels. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–10.

- Ghifari, A., Santosa, B. T., & Hardiyanti, D. (2021). Horizon of Expectation on Popular Lyrical Poetry: Jauss's Reader Response Perspective. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 6(2), 55–69.
- Guidotti, R., Monreale, A., Ruggieri, S., Turini, F., Giannotti, F., & Pedreschi, D. (2019). A Survey of Methods for Explaining Black Box Models. *ACM Computing Surveys*, 51(5), 1–42.
- Harris, J. (2020). *Exploring Roguelike Games*. CRC Press.
- Holden, J. (1993). Postmodern Poetic Form: A Theory. *New England Review (1990-)*, 15(1), 244–259.
- Housemarque. (2021). *Returnal* [Computer software]. Sony Interactive Entertainment.
- Hurley, M. D., & O'Neill, M. (2012). *Poetic Form: An Introduction*. Cambridge University Press; Cambridge Core.
- Jauss, H. (1982). *Toward an Aesthetic of Reception* (Vol. 2). University of Minnesota Press.
- Johnson, W. S. (1955). Some Functions of Poetic Form. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 13(4), 496–506. JSTOR.
- Kultima, A. (2018). *Game Design Praxiology*. Tampere University Press.
- LocalThunk. (2024). *Balatro* [Computer software]. Playstack.
- Lukacher, N. (1998). *Time-Fetishes*. Duke University Press.
- Magnuson, J. (2023). *Game Poems: Videogame Design as Lyric Practice*. Amherst College Press.
- Mateas, M. (2003). Expressive AI: Games and Artificial Intelligence. *Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/expressive-ai-games-and-artificial-intelligence/> (accessed 18/3/2025)
- McNeil, B. E. (2001). *Nietzsche and Eternal Recurrence*. Palgrave Macmillan.
- MegaCrit. (2019). *Slay the Spire* [Nintendo Switch]. Humble Bundle.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Computer software]. Sony Interactive Entertainment.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Nietzsche, F. (1887). *The Gay Science* (W. Kaufman, Trans.). Vintage Books.
- Nietzsche, F. (1917). *Thus Spoke Zarathustra*. Modern Library.
- Parker, R. (2017). The culture of permadeath: Roguelikes and Terror Management Theory. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 123–141.
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press.
- Pickering, A. (2002). Cybernetics and the Mangle. *Social Studies of Science*, 32(3), 413–437.
- Pickering, A. (2008). Emergence and synthesis: Science studies, cybernetics and antisciplinaryity. *Technoetic Arts*, 6(2), 127–133.
- Pickering, A. (2010). *The cybernetic brain: Sketches of another future*. University of Chicago Press.
- Pickering, A. (2015). Cybernetics. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 645–650). Elsevier.
- Scott, J. C. (1998). *Seeing Like a State*. Yale University Press.

- Shaker, N., Togelius, J., & Nelson, M. J. (2016). *Procedural Content Generation in Games: A textbook and an overview of current research*. Springer.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game On the Aesthetics of Games and Art*. The MIT Press.
- @Slashie. (2023). *What a roguelike is—RogueBasin*. https://www.roguebasin.com/index.php/What_a_roguelike_is (accessed 18/3/2025)
- Smith, G. (2014). Understanding Procedural Content Generation: A Design-Centric Analysis of the Role of PCG in Games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 917–926.
- Smith, G. (2017). What do we value in procedural content generation? *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, FDG 2017, Hyannis, MA, USA, August 14-17, 2017*, 69:1-69:2.
- Starbreeze Studios. (2023). *RoboQuest* [Windows].
- Team Silent. (2001). *Silent Hill 2* [Computer software]. Konami.
- Vella, D. (2021). Beyond agency: Games as the aesthetics of being. *Journal of the Philosophy of Sport*, 48(3), 436–447.
- Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive Processing*. The MIT Press.
- Wiener, N. (1961). *Cybernetics*. The MIT Press.
- Wiener, N. (1989). *The Human Use of Human Beings*. Free Association Books.
- Yu, D. (2008). *Spelunky* [Computer software]. Mossmouth LLC.
- Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*. The MIT Press.

Abstract: This article proposes an analysis of roguelike video games as poetic forms of the video game. The roguelike is defined as a poetic style of video game that uses permadeath, procedural content generation, and gameplay secrets as aesthetic motifs. This article draws on concepts from literary theory and cybernetics to analyze the aesthetic effect of the roguelike across various video game genres.

Keywords: roguelikes - literary genres - literary styles - formalism - aesthetics

Resumo: Este artigo propõe uma análise dos videogames *roguelikes* como formas poéticas do videogame. O *roguelike* é definido como um estilo poético do videogame que utiliza a morte permanente, a geração procedural de conteúdos e os segredos da jogabilidade como motivos estéticos. Este artigo recorre a conceitos da teoria literária e da cibernética para analisar o efeito estético do *roguelike* em diversos géneros de videogames.

Palavras-chave: *roguelikes* - géneros literários - estilos literários - formalismo - estética

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