

Editorial. Videojuegos: un reto para la filosofía

Editorial. Video Games: a Challenge for Philosophy

Maldonado Serrano, Jorge Francisco; Cáceres Rojas, Paul

 Jorge Francisco Maldonado Serrano
jmalдона@uis.edu.co
Universidad Industrial de Santander, Colombia

 Paul Cáceres Rojas
paul2178150@correo.uis.edu.co
Universidad Industrial de Santander, Colombia

Revista Filosofía UIS
Universidad Industrial de Santander, Colombia
ISSN: 1692-2484
ISSN-e: 2145-8529
Periodicidad: Semestral
vol. 22, núm. 2, 2023
revistafilosofia@uis.edu.co

Recepción: 01 Mayo 2023
Aprobación: 17 Mayo 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/408/4084557002/>

DOI: <https://doi.org/10.18273/revfil.v22n2-2023018>

1. INTRODUCCIÓN

Las diferentes filosofías de la existencia durante el siglo XX, giraron el lente de la filosofía para enfocar problemáticas de la cotidianidad. En parte, se trataba de un cambio respecto de los intereses filosóficos de grandes sistemas que, con ciertas metodologías en armonía con su objeto, se enfocaban en un resultado universal, abstracto y omniabarcante: la historicidad, lo absoluto o el espíritu, la conciencia, la religión, el capitalismo, la historia, la fundamentación del conocimiento científico o matemático, por enumerar los más reconocidos. Se da por aceptada la lectura de que el giro lingüístico en el siglo XX (Rorty, 1992) equivalía a la búsqueda de metodologías un poco menos especulativas —o por lo menos con menos ambición— que proponían partir del lenguaje como hecho social a la vez que inmediato, tangible —por lo menos en alguna medida— y transversal. La realidad cotidiana de los seres humanos tendría que ser pensada y estudiada, en parte por esta ruptura y en parte por las (grandes y pequeñas) guerras que caracterizaron la primera mitad del siglo XX.

Estas rupturas con la centuria cargaban consigo, entonces, nuevas propuestas metodológicas y paradigmáticas para comprender la humanidad, su historia, su pensamiento y sus acciones. Un ejemplo lo tenemos con Foucault (2002) quien en *Arqueología del saber* recoge y desarrolla la apuesta metódica que caracterizó sus investigaciones sobre la locura, sobre la medicina, sobre las ciencias del hombre (lenguaje, economía, biología e historia). Dos pasos más dio Foucault en esta dirección de renovación investigativa de

la realidad cotidiana no universal y abstracta de los seres humanos; el primero con la genealogía de *Vigilar y Castigar* (2009) y *La voluntad de saber* (1998a), el segundo con *El uso de los placeres* (1998b) y (1998c). Otro ejemplo podemos encontrarlo con John Searle (1980) quien, desde su teoría de los actos de habla pretende dar cuenta de los aspectos corrientes del lenguaje que, posteriormente, desarrollaría en explicaciones sobre la intencionalidad (1992), la conciencia (2000a), la sociedad (1997; 2014), la acción (2000b) y la percepción (2018); trabajos todos orientados a pensar con claridad la realidad cotidiana e inmediata de los seres humanos.

No se niega que los diagnósticos de los pensadores, desde diferentes áreas de conocimiento, sobre lo que pasa durante el siglo XX, en cualquiera de sus aspectos, son prácticamente inabarcables en una sola formulación teórica. Pero, a nuestro modo de ver y entender, en lo que respecta a la filosofía, sus pensadores mantienen por lo menos tres frentes de estudio: lo cotidiano, lo social y los fundamentos del saber y del lenguaje. De hecho, la inquietud por mantener un termómetro por la naturaleza del saber filosófico, esto es, por mantener siempre una especie de rigor, exclusividad y hasta pureza filosóficas nos da razón de la amplitud de los retos, en virtud de la cual siempre tuvieron implícita y explícitamente un ojo suspicaz respecto de sí mismos y de si lo que hacían era igual o diferente respecto de lo que hacían otros pensadores clasificados en campos no-filosóficos^[1].

Aunque parezca lo contrario, los filósofos durante el siglo XX no cortaron los flujos discursivos con aquello que clasificaban como no filosófico. Los flujos eran de doble vía desde la perspectiva filosófica, bien podían ser objeto mismo de estudio por cuanto los objetos de estudio de esos saberes no filosóficos se consideraban la clave para entender la humanidad. O bien esos saberes no filosóficos podían servir para sus criterios metodológicos o como analogías válidas para desarrollar explicaciones mejor fundadas. De hecho, casi todos los saberes, disciplinas y ciencias fueron apreciadas por uno u otro filósofo, como por ejemplos muy arbitrarios pero dicientes: historia (Gadamer, 1996), antropología (Stiegler, 2002), sociología (Lipovetsky, 2002), música (Bacca, 1990), matemáticas (Badiou, 1999), arte (Benjamin, 2003), cine (Deleuze, 2004), psicoanálisis (Zizek, 2006), neurociencias (Churchland, 2010), física (Reichenbach, 2012), química (Prigogine y Stengers, 1990), filología (Heidegger, 2010), tecnología (Floridi, 1999)... que el lector escoja. Fuera por la razón que fuera, la verdad es que los filósofos nunca han dejado de estudiar los resultados de otras ciencias. El flujo en la dirección contraria nos parece más claro, esto es desde la perspectiva de los saberes no filosóficos, la filosofía siempre ha servido para precisar fundamentar o ampliar su desarrollo. Por un lado, encontraban en los trabajos filosóficos parte de la fundamentación epistemológica de su actividad tanto en la estructura conceptual abstracto como en las apuestas metodológicas. Por el otro, la ampliación podía significar que revisaban empíricamente, con ánimo de crítica, algunas ideas filosóficas.

En del campo académico anglosajón, la lógica de crear estudios especiales sobre fenómenos sociales se volvió muy importante y valorada. En general los *Cultural studies* se despliegan en los campos de *religion studies*, *internet studies*, *media studies*, *digital religion studies*, *gender studies*... y podemos seguir. Esa lógica separa y reúne según se trate del problema. Lo cierto es que a la vez que circunscriben y se circunscriben a un fenómeno, aglutinan transdisciplinariamente diferentes acercamientos metodológicos y conceptualizaciones. “Ya no hablamos de etnografía sino de etnografía colaborativa”, “no hablamos de minorías sino de *cyborgs*”; slogans similares muestran que hay una alta valoración dentro del campo académico por estar a la vanguardia, actualizados, renovados, incluso si esto significa desempolvar autores previos u olvidados.

Dentro de este mar de divisiones académicas encontramos la sección de *Videogame studies*. ¿Estamos frente a una moda? Sí, en dos sentidos por lo menos. En primera instancia, los videojuegos en sí mismos son una moda social. La prueba más contundente son las ganancias económicas que genera: más de 600 millones de dólares al año, cifra que supera con creces la mayoría de las industrias. En segunda instancia, el estudio sobre videojuegos, derivado de los *game studies* y de los *internet studies*, es también una moda académica. Los psicólogos y los educadores fueron los que primero notaron que valía la pena dedicar tiempo, recursos económicos y humanos a esta moda social que parece ir en aumento.

A pesar de que los estudios sobre videojuegos pudieran haber empezado como moda, debemos aceptar que el filósofo no puede dejar de involucrarse con ellos seriamente. Baste recordar el caso del cine. El primer texto famoso sobre este tema es de Walter Benjamin de 1936, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003). Y aunque hubo alusiones dentro de la filosofía al cine antes de 1986, año en el que Deleuze publica sus estudios sobre el séptimo arte (2004; 2005), es solo hasta esta fecha en la que la filosofía se involucra permanente y profundamente con la cinematografía. Sin duda, las historias del cine y las reflexiones semióticas y de otras áreas abordaron, como parte de los estudios de medios de comunicación, este arte. Pero la filosofía ya está segura de que es un fenómeno social con su lógica de evolución propia de la cual puede hablar con seriedad. El reto para la filosofía es estudiar a los videojuegos en su multidimensionalidad.

2. DEL JUEGO AL VIDEOJUEGO

Han pasado cerca de 85 años desde la primera publicación del ya clásico trabajo del pensador neerlandés Johan Huizinga (2012): *Homo ludens: ensayo sobre la función social del juego*. En el texto Huizinga insiste en que el papel del juego no se reduce simplemente a ser un aspecto más de la cultura, sino que desempeña un papel constitutivo en esta. Para Huizinga el juego antecede a las culturas y a las civilizaciones y ha desempeñado un rol fundamental en el desarrollo de las sociedades. Si bien no fue el primer análisis sobre el juego en la sociedad, tal vez sí es uno de los más completos. Su marco conceptual ha sido un referente muy usado al momento de estudiar lo relacionado con los juegos, bien sea para adoptarlo o criticarlo, como sucede con su concepto de “círculo mágico”. En los videojuegos también se ha considerado pertinente esta categoría, aunque también se ha cuestionado si acaso la omnipresencia de la tecnología digital que subyace a los videojuegos amplía o rompe este círculo mágico. Y así sucede con los conceptos de diversión, reglas, entre otros, todo lo cual hace del estudio de Huizinga un antecedente importante.

De igual forma, la búsqueda por la legitimidad del fenómeno de los juegos como objeto de estudio continúa. Es de recalcar el movimiento de *Serious Game*, expresión acuñada por Clerk Albt (1970) en el título de su libro. En este movimiento se buscaba adjudicarles una finalidad importante a los juegos más allá de la mera diversión. Desde esta perspectiva, los juegos, también los videojuegos, tienen un potencial, en especial educativo, aspecto por el cual han ganado dignidad con el pasar de los años. En este sentido, habría que diferenciar entre aquellos juegos que solo queman las horas y aquellos juegos que edifican, de ahí su apelativo de ‘serios’, como lo podrían ser los simuladores para entrenar soldados para la guerra. Aunque ya Huizinga había argumentado que el juego no se opone a la seriedad, sino a lo ordinario. Aspecto también cuestionado en el estudio más reciente de Ian Bogost *Play Anything* (2016), donde extiende el juego ya no a una esfera de lo extraordinario, como afirmaba Huizinga, sino que debe ser una actividad, una mirada, que debemos aplicar en nuestra cotidianidad.

Estas reflexiones han sido integradas en los diferentes estudios que han llevado las disciplinas como la psicología, la economía, la educación, la fisioterapia, la estética, entre otras, las cuales han tomado a los videojuegos como una variable para sus análisis. Así mismo el concepto de gamificación se ha vuelto una categoría transversal a todos estos discursos disciplinares. Es ejemplar en el campo de la educación el imperativo de la incorporación de la gamificación como un recurso didáctico. Al respecto Patrick Jagoda (2020) llama la atención en cómo la palabra *juego* se ha convertido en una metáfora muy utilizada en nuestra cotidianidad: las relaciones personales son un juego, el mercado se comporta como un juego, la política es un juego, etc.

Así las cosas, se puede afirmar no solo que los videojuegos se han convertido en un aspecto muy importante de nuestras vidas, sino también ha calado en las que las diferentes disciplinas empiezan a estudiar sus objetos de estudio. Aunque en muchos casos se presupone qué es eso del videojuego, sus elementos y características, su sustento en la tecnología computacional o sus consecuencias. Aquí la filosofía puede aportar a la comprensión integral de este fenómeno.

En algunos ejemplos de enfoques que han arrojado luces al respecto podemos mencionar los trabajos de Ian Bogost (2016), quien en su propuesta de retórica procedural invita a pensar que lo particular y lo característico del videojuego está en la forma en que, a partir del código computacional-algoritmo, se generan procesos sobre procesos y es aquí donde el jugador genera un vínculo y donde entra a plantear y cuestionar problemas. Este enfoque Bogost lo denomina *retórica procedural*, para hacer patente que lo especial del videojuego no está en su historia o en su contenido audiovisual solamente.

Por su parte, Patrick Jagoda^[2] considera que los videojuegos tienen una estructura similar a los experimentos, donde las reglas del diseñador interactúan con la intención del jugador creando mundos de sentido y que influyen al nivel de las afecciones de los jugadores. Ahí estaría el potencial de los videojuegos. También tenemos la propuesta de Sara Grimes y Andrew Feenberg (2009) que consideran al videojuego como un subsistema dentro de la lógica de una racionalidad técnica. Grimes (2021) posteriormente se interesará y profundizará sobre el problema de los videojuegos en la infancia, indagando por la forma en que la política y la cultura influyen no solo en la regulación, sino en el diseño y la ejecución de los propios videojuegos dirigidos a niños.

Por último, queremos hacer referencia al enfoque narratológico, que no solo es más comprensible, sino anterior a los dos últimos autores mencionados. Un texto que ha servido para darle desarrollo a este problema ha sido el de Janet Murray Hamlet *On the Holodeck the Future of Narrative in Cyberspace* (2017), donde analiza la influencia que ha tenido la tecnología digital en nuestra forma de narrar tanto en nuevos como en viejos medios. Normalmente se opone a esta visión enfocada en la narrativa un enfoque ludológico (*Ludology*) donde se deben estudiar los videojuegos en sus propios términos, en esta línea tenemos la perspectiva de Frasca (2001; 2003) y Juul (2011). En la literatura en español ha prevalecido un enfoque semántico del análisis de los videojuegos como se pueden ver en el texto *Ideological games: videojuegos e ideología* (Flores Ledesma y Velasco Padial, 2020) y *Marx juega* (Flores Ledesma, 2022).

Ahora bien, a pesar de esta multiplicidad de enfoques sobre el videojuego, insistimos que cualquier teoría propiamente dicha de este debe enmarcarse dentro o junto con una teoría sobre su carácter digital. El reto filosófico, en este nivel, radica en que las teorías o las explicaciones son múltiples y van desde concepciones generales dentro de la filosofía de la tecnología hasta filosofías particulares sobre el software.

3. EL VIDEOJUEGO COMO SOFTWARE

Dentro del ámbito de la filosofía de la tecnología, se había distinguido entre el objeto técnico, la invención de estos objetos, su uso y las transformaciones sociales e individuales que por este uso se producían como nuevos fenómenos sociales. No puede decirse que haya una teoría que abarque de modo convincente estas cuatro esferas. Más bien todas y cada una se inclinan por una de estas para articular las demás.

La dificultad para articularlas parece que se debe a que las teorías de la filosofía de la tecnología asumen diferentes concepciones sobre el objeto técnico. Para unas es mejor hablar de artefactos (Rabardel, 2011), sean técnicos o tecnológicos; otras prefieren referirse a máquinas (Mumford, 1992) e incluso otras teorías recientes piensan esta esfera en términos de materialidad técnica o tecnológica (Preston, 2013).

¿A qué nos referimos? Si se distingue entre herramientas, instrumentos y sistemas, la teoría de Simondon (2007) sigue con vigencia pues él distingue tres tipos de objetos técnicos: el elemento técnico, el individuo y el conjunto técnicos. El primero es más cercano a las herramientas o los componentes simples de la tecnología, el segundo a los instrumentos y a las máquinas más complejas integradas por los elementos, y el tercero engloba los sistemas técnicos o conjuntos articulados en red de individuos técnicos (esto es, conjuntos más complejos como las fábricas, redes de electricidad o aeropuertos). En este orden de ideas, consideramos que para mantener articuladas las problemáticas de las cuatro esferas, la concepción simondoniana resultaría útil. Sin embargo, cuando se trata del software no lo es tanto y se requiere otro acercamiento, como el

que proponemos de una ontología del software que cumpla con la articulación entre el tipo de objetos, su producción, su consumo o uso y su impacto o apropiación sociales.

Efectivamente, la idea de objeto técnico no alcanza a dar cuenta del software en ninguno de los tres niveles, si bien podemos ubicarlo en cualquiera de ellos: un programa particular, para imprimir imágenes puede fungir como herramienta; un programa como el procesador de palabras parece más un instrumento; la Internet o el WWW se equiparan a un conjunto técnico. De ahí que tengan sentido los esfuerzos de Yuk Hui (2016) por precisar la idea de objetos digitales o los de Floridi (2011) para ordenar la teorización en términos de información. Sea como fuere y seguramente todavía correrán ríos de tinta antes de poder establecer claramente de qué se trata el software. No se puede, pues, pensar el software solamente como una cosa física, pero tampoco como una realidad mental, abstracta o simbólica, menos solo como un entramado social, político o económico, si bien tiene que ver con todo eso y, seguramente, con más. No es ni elemento ni individuo, ni solo información o solo archivos digitales.

Surgiría, entonces, la alternativa de apostarle a la idea misma de sistema o de conjunto como categoría explicativa del software. Concebir al software como sistema o como conjunto de todos esos aspectos sería plausible. Pero el problema es que se evade el aspecto de la temporalidad o instantaneidad del mismo, que nos parece crucial para dar cuenta de su potencia. Así, la idea de conjunto técnico no alcanza a abarcar todos los aspectos del software, particularmente su movilidad, su ser-proceso.

Específicamente sobre el software, Colburn (1999) buscó aclarar su naturaleza. Línea que siguió Koepsell, específicamente para el derecho, cuando publicó *Ontology of Cyberspace* (2003). Nueve años más tarde David Berry publicó *The Philosophy of software* (2011) con lo cual se consolidaba dentro de la filosofía de la tecnología una línea de trabajo sobre el software. Este tipo de ejercicios filosóficos pueden ayudar a que otras discusiones en áreas como el derecho, las humanidades en general o las ciencias de la computación tengan mayor precisión conceptual. Pensar en términos de una *ontología del software*, muy en paralelo con la idea de Searle de una ontología social, tiene su entrada en escena.

Nosotros consideramos que hacer una ontología del software es más que necesaria por dos razones: primero, porque la ontología, en tanto que estudio del ser en tanto que ser, nos permite entender que podemos preguntar y pensar qué es el software; segundo, porque la ontología computacional, si bien no tiene ese carácter filosófico de preguntar por la forma en que algo existe, sí es la teoría computacional básica que ordena la lógica computacional en los diferentes tipos de entidades objeto de la computación.

Nuestros aportes en esta dirección se concentran en una ontología del software. Propusimos una teoría ontológica serial del software porque permite ampliar, recortar o reordenar fácilmente la explicación sobre el software. En términos sencillos, se trata de concebir el software como un proceso o flujo de varias realidades paralelas que lo conforman: energía, circuitos, código, intencionalidad (Maldonado Serrano et al., 2020).

Esta ontología serial del software permite entrelazar con cierta facilidad preguntas posteriores respecto del medio ambiente, la economía, la fabricación, el uso, la lógica laboral, el consumo, la subjetivación y el nuevo orden mundial dados por el software. Pero en primera instancia tiene la pretensión de presentar el software, como dijimos, como una realidad irreductible a materialidad o a una realidad simbólica; ambas en movimiento, como proceso, por lo menos de momento.

En este marco, el reto propuesto para este estudio de los videojuegos en filosofía, puede muy bien partir de una ontología del software, hacia una ontología de los videojuegos. Así el filósofo aportará en una relación interdisciplinar, conectada con otros estudios sociales sobre el videojuego, al estudio crítico del lugar y rol del videojuego en la sociedad.

REFERENCIAS

- Albt, C. C. (1970). *Serious Games*. University Press of America.
- Bacca, J. D. (1990). *Filosofía de la música*. Anthropos.

- Badiou, A. (1999). *El ser y el acontecimiento* (R. Cerdeiras, trad.). Manantial.
- Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (A. E. Weikert, trad.; 1.ª ed.). Itaca.
- Berry, D. M. (2011). *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*. Palgrave Macmillan
- Bogost, I. (2016). *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. Basic Books.
- Bourdieu, P. (1999). *Meditaciones pascalianas* (T. Kauf, trad.; 1.ª ed.). Anagrama.
- Churchland, P. M. (2010). *Materia y conciencia: Introducción contemporánea a la filosofía de la mente* (M. Mizraji, trad.). Gedisa.
- Colburn, T. R. (1999). Software, Abstraction and Ontology. *The Monist*, 82(1), 3-19.
- Deleuze, G. (2004). *Imagen Movimiento – Estudios sobre cine 1* (I. Agoff, trad.). Paidós.
- Deleuze, G. (2005). *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2* (I. Agoff, trad.). Paidós.
- Flores Ledesma, A. (2022). *Marx juega: Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)*. Episkaia.
- Flores Ledesma, A. F. y Velasco Padial, P. V. (2020). *Ideological Games: Videojuegos e ideología*. Héroes de Papel. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=783231>
- Floridi, L. (1999). *Philosophy and Computing: An introduction*. Routledge.
- Floridi, L. (2011). *The philosophy of information*. Oxford University Press.
- Foucault, M. (1998a). *Historia de la sexualidad 1: La voluntad de saber* (U. Giñazú, trad.; Vol. 1). Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1998b). *Historia de la sexualidad 2: El uso de los placeres* (M. Soler, trad.; Vol. 2). Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1998c). *Historia de la sexualidad 3: La inquietud de sí* (T. Segovia, trad.; Vol. 3). Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2002). *La arqueología del saber* (A. Garzón del Camino, trad.). Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (2009). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* (A. Garzón del Camino, trad.). Siglo XXI Editores.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate* [Tesis de maestría]. Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *Digra*, 2, 92–99.
- Gadamer, H.-G. (1996). *Verdad y Método Vol I* (A. Agud y R. Agapito, trad.). Ediciones Sígueme.
- Grimes, S. M. (2021). *Digital Playgrounds: The Hidden Politics of Children's Online Play Spaces, Virtual Worlds, and Connected Games*. University of Toronto Press.
- Grimes, S. M. & Feenberg, A. (2009). Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming. *The Information Society*, 25(2), 105-118. <https://doi.org/10.1080/01972240802701643>
- Heidegger, M. (2010). *Caminos de bosque* (H. Cortés y A. Leyte, trad.). Alianza Editorial.
- Hui, Y. (2016). *On the Existence of Digital Objects* (1. ed., Vol. 48). University of Minnesota Press.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens* (E. Ímaz, trad.). Alianza Editorial.
- Jagoda, P. (2020). *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*. University of Chicago Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Koepsell, D. R. (2003). *The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property*. Open Court Publishing.
- Lipovetsky, G. (2002). *La tercera mujer: Permanencia y revolución de lo femenino* (R. Alapón, trad.; 5. ed.). Anagrama.
- Maldonado Serrano, J. F., Rodríguez Ramírez, D. A., Caceres, P. B., y Petit Suárez, J. F. (2020). An Ontology of Software: Series, Structure and Function. *Praxis Filosófica*, (51), 115-132. <https://doi.org/10.25100/pfilosofic.a.v0i51.10114>
- Mumford, L. (1992). *Técnica y civilización* (C. Aznar de Acevedo, trad.). Alianza Editorial.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Preston, B. (2013). *A Philosophy of Material Culture: Action, Function, and Mind*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203069844>

- Prigogine, I. & Stengers, I. (1990). *La nueva alianza* (M. García Valverde, trad.). Alianza Editorial.
- Rabardel, P. (2011). *Los hombres y las tecnologías: Visión cognitiva de los instrumentos contemporáneos* (M. Acosta Gempeler, trad.). Ediciones UIS.
- Reichenbach, H. (2012). *Philosophic Foundations of Quantum Mechanics*. Courier Corporation.
- Rorty, R. (1992). *The Linguistic turn: Essays in philosophical method*. University Of Chicago Press.
- Searle, J. R. (1980). *Actos de habla: Ensayo de filosofía del lenguaje* (L. Valdez, trad.). Ediciones Cátedra.
- Searle, J. R. (1992). *Intencionalidad: Un ensayo en la filosofía de la mente* (E. Ujaldón, trad.). Tecnos.
- Searle, J. R. (1997). *La construcción de la realidad social* (A. Domènech, trad.). Paidós.
- Searle, J. R. (2000a). *El misterio de la conciencia* (A. Domènech, trad.). Paidós.
- Searle, J. R. (2000b). *Razones para actuar. Premio Internacional de Ensayo Jovellanos 2000* (J. Codisis, trad.). Ediciones Nobel, S. A.
- Searle, J. R. (2014). *Creando el mundo social: La estructura de la civilización humana* (J. Bostelmann, trad.). Paidós.
- Searle, J. R. (2018). *Ver las cosas tal como son* (V. Santamaría, trad.). Ediciones Cátedra.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos* (M. Martínez y P. Rodríguez, trad.). Prometeo Libros.
- Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo 1: El pecado de Epimeteo* (B. Morales Basto, trad.). Argitaletxe Hiru.
- Zizek, S. (2006). *The Parallax View*. MIT Press.

NOTAS

- [1] Este ojo suspicaz de los filósofos sobre sí no es, precisamente, crítico. En palabras escuetas: entendamos que la pregunta por la naturaleza de la filosofía fungió como idea reguladora pero que no fue analizada ni criticada (Bourdieu, 1999).
- [2] Es interesante que en los casos de Bogost y Jagoda ambos sean programadores de juegos, lo que ayuda a que su comprensión del fenómeno esté complementada con sus conocimientos no solo de filósofos, sino también de diseñadores de videojuegos.