Entretextos - Artículos/Articles/Aküjialu'u
Revista de Estudios Interculturales desde Latinoamérica y el Caribe
Facultad Ciencias de la Educación. Universidad de La Guajira. Colombia
ISSN: 0123-9333 / e-ISSN 2805-6159, Año: 20 N.º 40 (mayo-agosto), 2026, pp. 124-135
Para citar utilice este ARK: https://n2t.net/ark:/47886/19806468
Este trabajo fue depositado en Zenodo: DOI: https//doi.org/10.5281/zenodo.19806468
Licencia CC BY NC ND 4.0 / Derechos de autor: autores /Derechos de publicación: revista
Recibido: 03-03-2026· Aceptado: 16-04-2026

Cartografía semiótica para textos ergódicos: Mediación didáctica y pensamiento crítico ante la innovación tecnológica

Semiotic cartography for ergodic texts: Didactic mediation and critical thinking in the face of technological innovation

Ajükaraloutsemaa jeerü kanüiwoisü jüpüla karalouta kakaiyawoisü: jajapulutu jü'yataayapala jee jikiiru'ujeejatü kanüikiseyuukat jüpülamüin juku'yamajaaya kachuweera püchima'a

Romano Ponce Díaz
https://orcid.org/0000-0002-5209-8535
romano.ponce@umich.mx
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

Iván Ávila González
https://orcid.org/0000-0003-1792-8844
ivan.avila@umich.mx
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

Resumen

Se desarrolla una cartografía para la exploración de textos ergódicos desde el análisis de los signos, centrada en el videojuego, orientada a la mediación didáctica y al fortalecimiento del pensamiento crítico ante la innovación tecnológica. La metodología se basa en la reformulación de la propuesta de niveles y pasarelas para el análisis textual desarrollada por Robert Marty, en relación con la teoría del signo de Charles S. Peirce, con apoyo teórico en los aportes de Nicole Everaert-Desmedt y Darin McNabb. De manera complementaria, se expone una caracterización del videojuego como objeto ergódico a partir de los planteamientos de Espen J. Aarseth, estableciendo una relación entre ergodicidad, medio videolúdico y noción de texto a partir de la teoría de los signos. El impacto de la propuesta radica en la disponibilidad de una herramienta metodológica para el análisis de videojuegos que atiende sus particularidades mediáticas y su uso en investigaciones sobre cultura visual e interactividad, así como en entornos educativos. Se concluye que la cartografía desarrollada amplía las posibilidades de estudio del videojuego como objeto cultural complejo y favorece su incorporación en procesos de análisis académico y didáctico con una perspectiva sistemática.

Palabras clave: cultura visual, interactividad, semiótica, textos ergódicos, videojuegos.

Abstract

This study develops a cartography for exploring ergodic texts through semiotic analysis, focusing on video games and oriented toward didactic mediation and the strengthening of critical thinking regarding technological innovation. The methodology is based on the reformulation of the levels and gateways for textual analysis developed by Robert Marty in relation to Charles S. Peirce's theory of signs, supported by the theoretical contributions of Nicole Everaert-Desmedt and Darin McNabb. Complementarily, the video game is characterized as an ergodic object within the frameworks of Espen J. Aarseth, establishing a relationship among ergodicity, the videoludic medium, and the notion of text from the perspective of sign theory. The impact of this proposal lies in providing a methodological tool for video game analysis that addresses the specific media characteristics of video games and its application in research on visual culture, interactivity, and educational environments. It is concluded that the developed cartography expands the possibilities for studying the video game as a complex cultural object and facilitates its systematic integration into academic and pedagogical analysis processes.

Keywords: visual culture, interactivity, semiotics, ergodic texts, video games.

Jüküjia palitpütchiru'u

Amuloujunusu wanee jüchikimaajatü jeerü jüpüla erajaaja karalouta lalaiyawoisü jünainjee ji'irajaajünüin tü jeerü ashajieekat joolu'u, pansaa jünain mi'ira rouyalujutu, aikaka o'uu jajapulujutu a'yataayapala jee jüchecheria ekiirujutu kasoutülesü ji'ipamüin juku'yamajaaya kachuweera pütchima'a. Ju'unajiria jü'yataaya jünainjeesü ouyante'era jüsakiria tü a'yataaneeka amaa jukua'ipalu'upünaa jüsanaaya karalouta naainjala Robert Marty, jünainru'u jünüiki jeerü nüshajala Charles S. Peirce, jujuupatia karalouta nüinala Nicole Everaest-Desmendt jee Darin McNabb. Ja'amüintaa jüküjala nü'yataain Espen J. Aarseth, aküja'alataa jü'lainraajiraa kakaiyaseyuukat, jüpülajana mi'ira rouyalujutu jee jüküjia karalouta jünainjee jünüiki ashajalaa jüchikua jeerü. Jaawainma'a a'yataalakat jünainshaanasü jüpülanii eein a'yataaleepü ounajiriamaajatü jüpüla jüsanaaya mi'ira rouyalu'ujeejatü aapakat jamakua'ipalüinjatüin jee jü'yataaya tü jire¿etka jüchiki jukua'ipa eruushi jee piamatsüinpala a'yataain, maka jaa'in julu'upüna ekirajiapülee. Aakaje'enna müsia jiain tü jükaraloutsemaajatükat jeerü aku'umajuushi amuloujusu jüpülamüin jikirajia mi'ira rouyalujutu maka jaa'in korolo kapüleein jee eerulaa jikerotia jukua'ipa jüsanaaya karaloutamaa a'yataayapalaa makajee wanee e'eriawoi katsüinsü.

Pütchi katsüinsükat: Akua'ipaa etnakaa, jüntanaje'eria a'yarawaa, mainmapütchee, karalouta kakaiyawoisü, mi'ira rouyalujutu.

Introducción

La inserción de la IA generativa en los espacios de educación superior demanda la construcción de mediaciones didácticas orientadas al escrutinio de sus interfaces y flujos de información.

Se presenta una propuesta de cartografía para la exploración semiótica de textos ergódicos. A partir de la noción acuñada por Espen J. Aarseth, se concibe como texto ergódico a toda unidad comunicacional cuya actualización exige un esfuerzo no trivial

por parte del lector o usuario. Esta categoría vincula las especificidades mediáticas del videojuego con los ciclos de interacción a través de instrucciones propios de los modelos generativos contemporáneos. Derivado de la adaptación del modelo de niveles y pasarelas de Robert Marty y la semiótica general de Charles S. Peirce, la presente investigación propone herramientas metodológicas que abonen al análisis de estas plataformas. El propósito central es identificar cómo las ideologías se inscriben, circulan y se velan en estos textos ergódicos, consolidando un ejercicio de pensamiento crítico frente a la innovación tecnológica para su aplicación didáctica en las aulas universitarias.

A medida que en Latinoamérica crece la producción de videojuegos, tanto artísticos como comerciales, se requiere contar con herramientas metodológicas que permitan identificar cómo las ideologías se inscriben, circulan y se velan en estos textos ergódicos. En este proyecto de investigación se expone un prototipo de cartografía metodológica no modelizante para el análisis del discurso de las narrativas en videojuegos, orientada a detectar matrices ideológicas, modos de enunciación e interacciones jugador-sistema, bajo una perspectiva disciplinar semiótica.

En este texto se expone una propuesta de cartografía para la exploración semiótica de textos ergódicos, específicamente para videojuegos. Esta cartografía parte de la propuesta metodológica de Robert Marty (1992), para el análisis semiótico de textos poéticos, la cual tiene una relación directa con las teorías del signo enunciadas por Charles S. Peirce (1958). El abordaje a las teorías semióticas de Peirce se respalda con los trabajos de Nicole Everaert-Desmedt (2006) y Darin McNabb (2019). Se comienza con una breve exposición de las especificades mediáticas de los videojuegos como textos ergódicos a partir de las teorías de Espen J. Aarseth (1997), y se genera un vínculo entre la categoría ergódica, el videojuego como medio y la noción de texto desde la semiótica; De tal forma, al reformularse la propuesta de Robert Marty de niveles y pasarelas para el análisis de texto para formular esta cartografía de exploración. Se busca aportar herramientas metodológicas que abonen al análisis de los videojuegos que consideren las especificidades mediáticas de los mismos.

Antecedentes

Comenzaremos explorando el término texto ergódico: Espen J. Aarseth (1997), acuñó el término literatura ergódica para designar aquellos textos en los que la construcción del relato exige un esfuerzo no trivial por parte del lector -o jugador-, esfuerzo cuyo desempeño condiciona el avance narrativo. El adjetivo ergódico proviene de los vocablos griegos ergon (‘trabajo’) y hodos (‘camino’, ‘viaje’), es decir, el “trabajo del trayecto”. En esta línea, puede entenderse como “la labor de recorrer el camino” o “de realizar el viaje” (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022). En esta ocasión, se designa a los videojuegos como textos ergódicos, se retoma la noción de “texto” para designar a toda unidad comunicacional delimitada en sí misma y por sí misma, que posea un encadenamiento coherente de signos que de cohesión a sus elementos constitutivos (González-Vidal & Ávila-González, 2019); Se clasifica como texto ergódico a aquella unidad cuya actualización o avance exige la participación no trivial del lector/jugador. Bajo estas definiciones, se etiqueta a los videojuegos como textos ergódicos. Por lo

tanto, se toma como marco teórico a la semiótica general, triádica y pragmática de Charles S. Peirce: todo proceso de semiosis articula un representamen, un objeto y un interpretante. Esta teoría se organiza en tres categorías—primeridad (cualidades/posibilidad), segundidad (hechos/contingencia) y terceridad (leyes/hábitos)—que estructuran tres tricotomías: del representamen (cualisigno, sinsigno, legisigno), de la relación con el objeto (ícono, índice, símbolo) y del interpretante (rema, dicente, argumento) (Everaet-Desmendt, 2006; McNabb, 2019; Peirce, 1958). La actividad ergódica se puede abordar como un proceso de significación al que Peirce designó como semiósis.

Objetivos

Adaptar y operacionalizar el modelo de niveles y pasarelas de Robert Marty, en diálogo con la noción de texto ergódico de Espen J. Aarseth, para construir una cartografía metodológica de análisis semiótico aplicada a videojuegos que permita describir, comparar y explicar cómo se producen y circulan significaciones en esfuerzo no trivial del jugador–sistema. Con la finalidad de proponer una cartografía analítica fundamentada en la semiótica de Charles S. Peirce para el abordaje de textos ergódicos, con el fin de consolidar mediaciones didácticas que fomenten el pensamiento crítico

Objetivos particulares

- Adecuar el modelo de niveles y pasarelas de Robert Marty para estructurar el análisis discursivo de sistemas interactivos, abarcando desde el diseño de videojuegos hasta las interfaces de modelos de lenguaje.
- Identificar los mecanismos semióticos a través de los cuales se inscriben, circulan y velan estructuras ideológicas durante la interacción del usuario con plataformas algorítmicas y medios digitales.
- Diseñar instrumentos metodológicos reproducibles para la enseñanza en los Estudios Visuales, orientados al escrutinio de la cultura visual contemporánea mediada por la innovación tecnológica.
- Articular la categoría de texto ergódico de Espen J. Aarseth con las teorías del signo para establecer un marco interpretativo situado ante la inserción de la inteligencia artificial en la producción de conocimiento.

Materiales y métodos

En el presente apartado retomaremos la propuesta metodológica de Robert Marty (1992), para el análisis semiótico de textos, la cual tiene una relación directa con las teorías del signo enunciadas por Charles S. Peirce. Nuestro abordaje a las teorías semióticas de Peirce se respalda con los trabajos de Nicole Everaert-Desmedt (2006) y Darin McNabb. (2019). En este proceso de análisis abordaremos al texto ergódico como una función poética —entendiendo como poética a aquel encadenamiento de signos cuya función va encaminada a la estetización de su plano de expresión (Jakobson, 1963; Tarkovski, 2016)—.

Nuestro objetivo principal será identificar y clasificar signos con base en las teorías de Charles Sanders Peirce con la finalidad de poder enunciar una clase suma que nos permita vislumbrar un sentido general de la obra. Nos remitiremos al *intentio operis* (Eco, 1992), de la obra sin abstraerle de las circunstancias sociohistóricas que le dan lugar.

En correspondencia con la metodología de Robert Marty, en esta tarea se integra al elemento de gameplay como parte de un texto global y nos apoyaremos en la división que proporciona el encadenamiento sígnico para realizar nuestra distribución del texto en fragmentos coherentes. El proceso se puede formular de la siguiente manera:

> División del texto en oraciones o fragmentos coherentes (acontecimientos).
>
> Inventario de signos: Identificar los signos con mayor relevancia semiótica.
>
> Clasificación de cada una de las partes de según su clase de signo.
>
> Construcción de las "Hojas semióticas"
>
> Construcción de la clase-suma: Determinación de la significación global del texto.

Anteriormente se señaló que en esta propuesta se aborda a los videojuegos como textos ya que se parte de la noción de "texto" para designar a toda unidad comunicacional delimitada en sí misma y por sí misma, que posea un encadenamiento coherente de signos que de cohesión a sus elementos constitutivos (González-Vidal & Ávila-González, 2019). Bajo nuestra perspectiva los videojuegos son textos ergódicos ya que son unidades comunicacionales delimitadas en sí mismas y por sí mismas en las que se requiere de la acción no-trivial de la persona lectora. Dicho provisionalmente de otra manera, los videojuegos son unidades comunicacionales delimitadas en sí mismas y por sí mismas en las que exige un esfuerzo no trivial por parte del lector para dar encadenamiento coherente a los signos que dan cohesión a sus elementos constitutivos.

Ahora bien, una de las primeras dificultades para el análisis semiótico de un videojuego es la división del texto en fragmentos coherentes. Se puede recurrir a la propuesta de análisis cinematográfico de Christian Metz en la delimitación del gran sintagma narrativo y sus paradigmas, a este cruce le podemos denominar provisionalmente como acontecimientos. Los acontecimientos en los videojuegos son unidades en las que el esfuerzo no trivial por parte del lector configura la significación del gran sintagma. Los acontecimientos dentro de un videojuego son aquellas unidades en que la participación directa construye la significación del videojuego como texto. Los acontecimientos están ligados directamente al gameplay, en el sentido de que acciones no-triviales como saltar, abrir una puerta, cambiar de camino —por mencionar algunos— constituyen la principal especificidad mediática de estos textos: la participación directa.

En consecuencia, el inventario de signos se constituye a partir de la identificación y clasificación de los acontecimientos. Para realizar el inventario y clasificación de signos recurrimos a las categorías propuestas por Charles S. Peirce, en las que aborda al signo como un sistema triádico compuesto de un representamen (la parte sensible del signo), un objeto (aquello que busca representarse) y un interpretante (el proceso

cognitivo en la persona que accede al signo) (Everaet-Desmendt, 2006; McNabb, 2019). Dicho de otra manera, un signo es un elemento sensible a nuestros sentidos que está en lugar de otra cosa para alguien en una circunstancia determinada.

De manera sumamente breve: Charles S. Peirce designa categorías ontológicas al representamen, al objeto y al interpretante, con tres escalones cognitivos que parten de la emoción, el reconocimiento del mundo práctico y la comprensión intelectual del mundo, también conocidas como primeridad, segundidad y terceridad. A los tres escalones cognitivos del representamen los denominó: cualisigno, sinsigno y legisigno. Los vinculados al objeto son el ícono, el índice y el símbolo. Finalmente, son el rema, dicente y el argumento los que apuntan al interpretante. Estas categorías ontológicas son ordenadas tradicionalmente por medio de la siguiente tabla:

Tabla 1. *Orden categorías ontológicas*

	1	2	3
1	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
2	Ícono	índice	Símbolo
3	Rema	Dicente	Argumento

De todas las permutaciones que produce la matriz se establecen las clases de signos. Para una explicación detallada de cada una de las clases de signo se recomienda la lectura de los textos de McNabb, Everaet-Desmendt y González-Vidal que se colocan en el apartado de referencias. Las permutaciones son indispensables para comprender los signos utilizados en el videojuego como texto ergódico.

La identificación y enunciación de signos con mayor relevancia semiótica es una actividad estrechamente ligada al criterio e irremediablemente a la subjetividad de la persona analista; sin embargo, una hipótesis de investigación puede ayudar a la construcción de un criterio de selección de acontecimientos y signos que puedan ratificar o desmentir la hipótesis propuesta.

En las siguientes líneas se muestra una breve determinación de la clase de signos en el videojuego Castlevania 3: Dracula's Curse.

Imagen 1. *Clases de signos videojuegos.*
Acontecimiento 1: Castlevania 3: Dracula's Curse

En este ejemplo colocaremos nuestra atención en los recuadros que aparecen en la parte superior izquierda al lado del texto player. Es importante el ejercicio de abstracción al observar los mismos asumiendo que la persona que observa no tiene conocimientos previos del sistema de juego ni sus reglamentaciones. Se presenta el esquema de la siguiente manera:

Tabla 2. *Esquema Videojuego*

	1	2	3			
1	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno			
2	Icono	Índice	Símbolo			
3	Rema	Dicente	Argumento			
	Csg	SnSg	LgSg		2.1.1	Un cuadrado pequeño en la pantalla.
	Icn	Inx	Smb			
	Rm	Dc	Arg			
	Csg	SnSg	LgSg		2.2.2	El cuadrado cambia de color con el contacto de un peligro.
	Icn	Inx	Smb			
	Rm	Dc	Arg			
	Csg	SnSg	LgSg		3.2.2.	El cuadrado cambia de color siempre que hay contacto con un peligro.
	Icn	Inx	Smb			
	Rm	Dc	Arg			
	Csg	SnSg	LgSg		3.3.1.	Es el indicador de salud del personaje.
	Icn	Inx	Smb			
	Rm	Dc	Arg			

			Argumento		3.3.3.	El personaje pierde su salud/sangre cada vez que entra en contacto con un peligro.

La primera vez que se le observa, es un Sinsigno Icónico Remático [2.1.1.] —incluso un Cualisigno Icónico Remático 1.1.1— en el que es un acontecimiento en la pantalla, que se puede nombrar como un cuadrado rojo en la pantalla. En el momento en el que se tiene un contacto con un peligro, el color cambia a negro, se establece una causalidad y se proporciona información del mundo, en el proceso cognitivo se convierte en un Sinsigno Indicial Dicente [2.2.2]. Ahora bien, por el proceso cognitivo de aprendizaje a partir de la repetición, cuando nuestro personaje entra en contacto nuevamente con un peligro y otros cuadrados cambian de color rojo a negro, el acontencimiento se vuelve una norma; por lo tanto, ya es un legisigno indicial dicente [3.2.2.], cada vez que hay un contacto con un enemigo los cuadrados pasarán de rojo a negro. En consecuencia, en un proceso de simbolización, la persona jugadora puede establecer una simbolización en el que el cuadrado rojo es el representamen del objeto "salud", manifestado en un interpretante "sangre", "energía". La clase suma provisional podría manifestarse como: El personaje pierde su salud/sangre cada vez que entra en contacto con un peligro.

Imagen 2. *Clases de signos videojuegos.*
Acontecimiento 2: Castlevania 3: Dracula's Curse

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

2.1.1. Una serie de píxeles que representan un objeto compuesto por una barra horizontal y una vertical.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.2.2. Un crucifijo indica un sistema de creencias determinadas.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.2.2. El crucifijo indica el sistema de creencias del personaje.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.3.1. El crucifijo indica que el personaje tiene un sistema de fe cristiana.

Clase Suma

3.3.3. El personaje tiene fe cristiana.

En el ejemplo anterior ya se vinculan con elementos conectados directamente con una circunstancia sociohistórica determinada, específicamente la fe cristiana y su sistema de creencia. Puede parecer superficial, pero el observar a un personaje presentando una posición de respeto frente a lo que culturalmente occidente nombra crucifijo, denota y connota un sistema de creencia, por lo tanto, mirada del mundo determinada. Considerando ello, el ejemplo se desarrolla de la siguiente manera:

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.2.2. La fe cristiana es índice de la posición en el mundo del personaje.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.2.2. La posición del mundo del personaje es índice de la posición de sus adversarios.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.2.2. Los adversarios indican lo opuesto a la fe cristiana.

Csg	SnSg	LgSg
Icn	Inx	Smb
Rm	Dc	Arg

3.3.1. Los adversarios son fuerzas demoníacas opuestas a la fe cristiana.

Clase Suma

3.3.3. Castlevania es la representación de la fe cristiana (el bien) contra una fuerza demoníaca.

Lo anterior, muestra que el texto contiene de manera visual toda la información narrativa e ideológica del videojuego. En el texto en sí mismo se identifican circunstancias sociohistóricas particulares y andamiajes ideológicos determinados. En el caso de Castlevania, una perspectiva binaria entre el bien (representado con la fe cristiana) frente a un mal demoníaco. Ahora bien, en otro espacio se puede ahondar en los otros signos que aparecen en el texto y profundizar en la formulación en lo referente a qué signos se utilizan para representar al mal.

Conforme esta investigación avance, se busca presentar un documento mucho más claro y extenso en el que se exponga una metodología con mayor utilidad didáctica; por lo pronto, se presenta un breve esquema didáctico para uso en aula en la asignatura de semiótica. En el esquema se enuncian a los videojuegos, sin embargo, puede ser adaptada a cualquier objeto cultural e incluso a otras metodologías de análisis semiótico.

Tabla 3. *Esquema de presentación*

Elemento	
Título	Enuncia el videojuego u objeto, el enfoque semiótico y el eje del problema de manera precisa y pertinente.
Sinopsis del objeto cultural	Reconstruye la trama y el contexto necesarios para el análisis; distingue con claridad entre relato y comentario; incluye su apreciación emotiva.

Hipótesis	Formula un enunciado claro, acotado y contrastable mediante el análisis de signos; vincula el sentido del videojuego con categorías semióticas definidas.
Criterio de selección de situaciones	Explica los criterios de selección (escenas nodales, secuencias paradigmáticas/sintagmáticas, niveles de significación, etc.) y los vincula de forma explícita con la hipótesis.
Inventario de signos (Semiótica de Peirce)	Presenta un inventario organizado (por tipos de signo, función, relación con escenas); aplica con precisión varias categorías semióticas (icono/índice/símbolo, tipo de signo, modo de enunciación) con ejemplos específicos anclados en escenas.
Corroboración de hipótesis	Analiza la relación entre el inventario de signos y la hipótesis; muestra cómo los datos sostienen, matizan o reformulan la hipótesis; reconoce alcances y límites del análisis.
Conclusiones	Sintetiza los resultados en relación con la pregunta o hipótesis; muestra qué aporta el análisis semiótico a la comprensión del videojuego y del problema planteado.
Reflexión sobre la utilidad de la semiótica para su actividad creativa	Expone de forma explícita cómo las nociones y procedimientos semióticos trabajados pueden orientar decisiones concretas en su práctica creativa (guion, fotografía, montaje, diseño sonoro, etc.); muestra apropiación conceptual.

Conclusiones

Con esta metodología de análisis semiótico se busca generar una herramienta estabilizada que pueda abordar a estos complejos objetos culturales, además de ser un apoyo didáctico en las asignaturas de Semiótica, Cultura Visual, Industrias Culturales y similares. En futuros textos se realizará una aplicación más extensa y profunda de la metodología, partiendo de una hipótesis que rebase la simplicidad y superficialidad del ejemplo presentado aquí. Con esta propuesta se busca abonar a la comprensión de los videojuegos y ratificar a la Semiótica como el campo de conocimiento idóneo para abordar los fenómenos visuales contemporáneos. Se tiene la intención de que este texto sea una invitación a que otras investigadoras mejoren, refuten y desechen esta perspectiva con la finalidad de que se desarrollen más y mejores metodologías y herramientas de análisis para los videojuegos.

Referencias bibliográficas

Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature (1st ed.).* The Johns Hopkins University Press.

Eco, U. (1992). Los límites de la interpretación. Lumen.

Everaet-Desmendt, N. (2006). *Peirce's Semiotics.* Signo. Louis Hébert. http://www.signosemio.com/peirce/esthetics.asp

González-Vidal, J. C., & Ávila-González, I. (2019). El texto: Una noción problemática. *Revista Amauta*, 17(34), 17–26. https://doi.org/10.15648/am.34.2019.3

Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale*. Minuit.

Marty, R. (1992). Semiótica del texto: Niveles y pasarelas. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 1, 107–131. https://doi.org/10.5944/signa.vol1.1992.33233

McNabb, D. (2019). *Hombre, signo y cosmos: La filosofía de Charles S, Peirce.* Fondo de Cultura Económica.

Peirce, C. S. (1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.

Ponce-Díaz, R., & Ávila-González, I. (2022). Navegación Ergódica: Aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediaticas de los videojuegos. *La colmena, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 113. https://doi.org/10.36677/lacolmena.v0i113.15675

Tarkovski, A. (2016). *Esculpir el Tiempo (M. B. García, Trad.).* Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

Biodata

Romano Ponce Díaz: Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara, México. En su Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la UAEMEX, se enfocó en el diseño y producción artística de videojuegos. Es investigador posdoctoral en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, actualmente efectúa investigación del discurso ideológico de videojuegos. Ha realizado exploración académica en torno a la restauración y preservación digital de videojuegos. Es Investigador Estatal Honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e Investigador Nacional Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología [CONAHCyT]. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.

Iván Ávila González: Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara. Profesor de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Su línea de investigación es el análisis de los fenómenos culturales desde la semiótica. Es Investigador Estatal Honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e Investigador Nacional Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología [CONAHCyT]. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México.