

Carrera de Arte y Gestión Cultural de la UAA demuestra su versatilidad a través del análisis de videojuegos



BOLETÍN 105

- Estudiantes de la UAA, demostraron que los videojuegos son espacios culturales y artísticos complejos, más allá del entretenimiento.
- Su formación en Estudios del Arte y Gestión Cultural les permitió analizar videojuegos desde perspectivas históricas, estéticas y simbólicas.

La cultura de los videojuegos se ha ido consolidando como una de las industrias más influyentes del mundo, generando ganancias millonarias y superando incluso al cine, la televisión y la música. En este contexto, estudiantes de la Universidad Autónoma de Aguascalientes han comenzado a explorar el potencial artístico y cultural que existe dentro de este sector del entretenimiento.

Ayleth Eloísa Orozco Núñez y César Ricardo Flores Alvarado, estudiantes del 8° semestre de la

Licenciatura en Estudios del Arte y Gestión Cultural, desarrollaron el miniproyecto de investigación “Análisis de elementos artísticos y culturales al interior de los videojuegos”.

La investigación, fue redactada en coautoría con la Mtra. Lorena Olvera de la Torre —está integrada en la categoría de Miniproyectos de Divulgación en Arte y Cultura— y analizó cómo este tipo de productos incorporan recursos vinculados al arte, la historia, la estética visual, la música y las narrativas contemporáneas.

El proyecto referido corresponde a un trabajo académico integrado por cinco ensayos desarrollados en coautoría; de ellos, sobre Edad Media y arquitectura entre la Mtra. Lorena Olvera y César Ricardo Flores, así como los ensayos sobre salud mental e intertextualidad en coautoría entre la Mtra. Olvera y Ayleth Orozco Nuñez.

Para ello, realizaron un análisis de títulos como: *Dark Souls*, *Elden Ring*, *Assassin’s Creed: Odyssey*, *God of War* (todas sus entregas), *Undertale*, *Geometry Dash* y *Friday Night Funkin’*. A través de metodologías como el análisis historicista, la hermenéutica y la iconografía, identificaron cómo estos juegos entrelazan mitologías, referencias históricas, estructuras narrativas e incluso representaciones de la salud mental.

Más allá de los resultados académicos, ambos estudiantes destacaron la manera en la que su carrera les permitió comprender que los videojuegos pueden ser algo más que entretenimiento. Señalaron que, gracias a la formación en arte y gestión cultural, ahora identifican de manera más fácil los elementos simbólicos y culturales presentes en los videojuegos, lo que les permite interpretar mensajes, contextos históricos y construcciones narrativas con una mirada más crítica y profunda.

Coincidieron en que los videojuegos pueden convertirse en un medio poderoso para transmitir valores, conocimientos y experiencias estéticas significativas.

Ayleth y César opinaron que un profesional en Estudios del Arte y Gestión Cultural puede aportar en el desarrollo de videojuegos desde varias áreas: análisis narrativo, construcción de personajes, investigación iconográfica, asesoría histórica, curaduría de referencias culturales, coordinación de artistas y administración de proyectos creativos, lo que abre oportunidades no solo en la industria del videojuego, sino en otros sectores donde se requiere integrar el arte, la cultura y la producción mediática.

Los estudiantes señalaron que desde la academia, aún existen muy pocos estudios que aborden a los videojuegos como objetos culturales; y, consideran que esta falta de análisis representa una gran oportunidad para generar nuevas líneas de investigación y fomentar el desarrollo de videojuegos con

enfoques educativos, artísticos y sociales.

El proyecto concluye que los videojuegos funcionan como espacios simbólicos complejos, donde convergen narrativas, estéticas y referencias culturales que dialogan con problemáticas contemporáneas, tradiciones artísticas y fenómenos sociales actuales. Con ello, invitan a reflexionar sobre la importancia de reconocer al videojuego como un vehículo de comunicación cultural y una plataforma de expresión artística capaz de generar aprendizajes, emociones e interpretaciones profundas.

Este trabajo se encuentra en el libro “Miniproyectos de Investigación-Creación en Arte y Cultura 2025”, y los ensayos referidos anteriormente están próximos a publicarse.

---000---

Ciudad Universitaria

17 de marzo de 2026