



Narrativas videolúdicas y sociedad digital: la problemática contemporánea en formato pixel

Videoludic narratives and digital society: contemporary issues in pixel format

Narrativas videolúdicas e sociedade digital: problemas contemporâneos em formato pixel

PRESENTACIÓN

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid (España)

El Dr. Antonio César Moreno es Profesor asociado en el Departamento de Relaciones Internacionales e Historia Global de la Universidad Complutense de Madrid. Miembro del grupo de investigación Seguridad, Cooperación y Comunicación en la Sociedad Internacional de la UCM (UCM-971010-GR96/20). Sus últimas publicaciones están centradas en la representación de las principales problemáticas internacionales en diferentes formatos, como las novelas gráficas y los videojuegos.

antmor03@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0003-1008-2831>

Ruth García Martín

Universidad de Castilla-La Mancha y Universidad Isabel I (España)

La Dra. Ruth García actualmente imparte docencia en el área de Educación Plástica y visual en la UCLM y en la Universidad Isabel I, y también Gamificación y Juegos serios en esta última. Sus principales líneas de investigación son, por un lado, arte, educación y videojuegos y la pervivencia del mundo clásico, y, por otro, la plasmación de ideología, política e identidad en el mundo videolúdico.

ruth.garcia@uclm.es / ruth.garcia.martin@ui1.es

<https://orcid.org/0000-0002-0879-5712>

Resumen:

El presente monográfico pretende reflexionar cómo desde el mundo del videojuego se pueden mostrar y estudiar aspectos como la soledad, la muerte, las guerras, las crisis humanitarias, el ecologismo o las identidades. Para ello, aplicando un enfoque holístico que combina los game studies, la sociología, las relaciones internacionales, los estudios culturales o los estudios de género, un variado elenco de

especialistas sobre el tema aprovecha las potencialidades del medio para hacer un retrato novedoso y complejo de todo aquello a lo que podemos jugar, que no es ni más ni menos que nuestra realidad, con todas sus aristas.

PALABRAS CLAVE

Videojuegos, Problemáticas contemporáneas, Sociedad digital, *Game studies*.

Abstract:

This monograph aims to reflect on how the world of video games can show and study aspects such as loneliness, death, wars, humanitarian crises, environmentalism, and identities. To this end, a varied cast of specialists on the subject, applying a holistic approach that combines game studies, sociology, international relations, cultural studies, and gender studies, take advantage of the potential of the medium to make a novel and complex portrait of everything we can play, which is nothing else than our reality, with all its edges.

KEYWORDS

Video games, Contemporary issues, Digital society, Game studies.

Resumo

Esta edição tem como objetivo refletir sobre como aspectos como solidão, morte, guerras, crises humanitárias, ambientalismo ou identidades podem ser mostrados e estudados a partir do mundo dos videogames. Para isso, um elenco variado de especialistas no assunto, aplicando uma abordagem holística que combina *game studies*, sociologia, relações internacionais, estudos culturais ou estudos de gênero, aproveita o potencial do meio para fazer um retrato novo e complexo de tudo que podemos jogar, que não é nem mais nem menos do que a nossa realidade, com todos os seus cisalhamentos e arestas.

PALABRAS-CHAVE

Videogame, Problemas contemporâneos, Sociedade digital, *Game studies*.

Nuestras sociedades son cada vez más lúdicas y el videojuego es uno de los espacios donde se construye gran parte de la subjetividad y la educación estética de la población, incluida la más joven. El videojuego, en sus diferentes géneros y categorizaciones, tiene un enorme poder de centralidad y representación social debido a su relación con la construcción de identidades culturales, la diversidad de sus formas expresivas o su proyección como lenguaje universal. Tanto desarrolladores como la comunidad de jugadores son capaces de proyectar en los mismos las realidades que les son cercanas.

Como artefacto cultural, el videojuego lleva implícita una ideología, la cual, al igual que la construcción del significado, se plasma y se realiza a través de la experiencia de juego, comúnmente conocida como jugabilidad. Como tal, lleva aparejado problemáticas de carácter político, económico o social a aquellas: los conflictos bélicos, las crisis humanitarias (hambunas, refugiados), las consecuencias del neoliberalismo, el cambio climático, la soledad, el suicidio,

la identidad sexual, el racismo o la marginación son solo algunas de ellas.

En este sentido, los videojuegos deben ser entendidos como prácticas socioespaciales en las que el mundo físico y el espacio lúdico se retroalimentan mutuamente, especialmente en aquellos videojuegos que reflejan conflictos bélicos inspirados en situaciones reales o plausibles, como es el caso de la franquicia *Tom Clancy's The Division* (2016-2018) o visiones del mundo de marcado carácter colonialista como la saga de videojuegos de estrategia *Sid Meier's Civilization* (1991-2016). Si bien, como ocurre con otros medios, gran parte de las propuestas se alinean con el *status quo*, existen otras más arriesgadas que temas como la soledad, las relaciones o las consecuencias de las crisis económicas como pueden ser *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), *The Stillness of the Wind* (Fellow Traveller, 2019) o *Kentucky Route Zero* (2011-2020).

Al ser un medio eminentemente interactivo, el videojuego como medio expresivo-artístico

permite explorar los temas propuestos por cada título particular de una forma totalmente diferente y activa respecto de los medios predecesores. Con este monográfico pretendemos que se analice en profundidad cómo algunas problemáticas típicas de nuestra época y sociedades se plasman en los mundos videolúdicos y a través de los elementos definitorios del lenguaje del medio. No puede existir una ciudadanía plena sin una alfabetización lúdica en la que pueda acceder al videojuego, pueda entender cómo es su significación y pueda crear contenido a través del medio.

Los artículos contenidos en este monográfico testimonian, una vez más, el auge de la representación del videojuego en múltiples eventos culturales y académicos, desde exposiciones (*Games and Politics; Videojuegos. Los dos lados de la pantalla; Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente*) publicaciones en medios especializados (Moreno y Venegas, 2020; Martín y Navarro, 2021; Gómez-García et al., 2021), o relevantes encuentros de expertos como el I Congreso Internacional de DIGRA España 2021, celebrado en Mataró en diciembre del año pasado. Estos eventos son ejemplos muy relevantes del interés que siguen provocando estos “artefactos culturales videolúdicos”. Quizá su éxito no sea tanto ser un fiel espejo de la realidad que nos rodea sino su capacidad para emocionarnos al ponernos frente a la pantalla. Como ya vaticinaba Electronic Arts en 1983, “los videojuegos acercarán el pensamiento y los sentimientos de las personas” (Anable, 2018: IX)

En ese sentido, el artículo “Videojuegos y ciudadanía global: análisis de aplicabilidad de *Never Alone* en contextos educativos” analiza cómo aún persiste cierta resistencia al uso de los videojuegos en el aula por parte de docentes y padres. Razón por la que Marta Pérez, Iria Sobrino y Marta Rodríguez proponen un modelo de análisis para medir la adecuación de los vi-

deojuegos al entorno educativo desde la perspectiva de la educación para el desarrollo y la ciudadanía global, combinando metodologías propias de esta corriente con otras específicas del estudio de videojuegos y aplicándolo al caso de *Never Alone*.

Carlos Ramírez se propone en su investigación “Llámame por mi nombre: análisis de las estrategias de erosión y estereotipación de la bisexualidad en el videojuego” una categorización de las principales estrategias de erosión y estereotipación de la bisexualidad en el medio videolúdico, con el fin de profundizar en la calidad de su representación y en las características que hacen del videojuego un medio singular para este propósito.

En “Características democráticas en videojuegos de simulación de gobierno”, Carlos Moreno realiza un estudio de las características democráticas presentes en la relación entre el jugador y los ciudadanos virtuales en diversos videojuegos de gestión de una comunidad política. En la investigación realizada se analizan diversos mecanismos de contrapoder ciudadano informal a partir de la representación de un conflicto político y legítimo o enmarcado en un problema de productividad o delincuencia, y en la que se observan importantes déficits en las dimensiones de deliberación y participación en la toma de decisiones, para lo cual se proponen algunas mecánicas alternativas.

Seguidamente Antonio César Moreno plantea en “Tecnonacionalismo y reconstrucción del pasado en China a través de videojuegos” un análisis de cómo los diferentes organismos educativos y culturales del país asiático, especialmente desde la campaña de Educación Patriótica de Jiang Zeming, han utilizado el formato de los videojuegos para favorecer el nacionalismo y reescribir el pasado de China a través del *tecnonacionalismo digital cultural*. De resultas, se destaca la importancia del medio

videolúdico chino para favorecer la ideología estatal y cohesionar la sociedad alrededor de una serie de mitos y temas históricos. En la misma línea temática, referente a geopolítica internacional, nacionalismo y propaganda digital, encontramos el texto de José Antonio Moya centrado en el caso ruso y sus principales creaciones de naturaleza bélica.

En "Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos. Sensibilización ante problemas sociales con *The Last of Us Parte II*" Guillermo Paredes estudia la obra de Naughty Dog *The Last of Us Parte II* con el objetivo de analizar el empoderamiento de las mujeres que aparecen en ella y cómo a través de ellas se manifiestan problemas sociales de la sociedad contemporánea como la homofobia o el extremismo ideológico.

Por otra parte, en "Ludonarrativas concienciadas. Aventuras narrativas para promover la representación de colectivos minoritarios", Alberto Porta reflexiona sobre cómo las ludonarrativas concienciadas promueven en el jugador el pensamiento crítico y lo hacen por medio de un complejo entretendido lúdico-narrativo bajo las claras inquietudes de unos diseñadores que buscan transmitir unos valores concretos que puedan aplicarse más allá del mundo ludoficcional.

Tomás Grau repasa la importancia del programa de edición Flash en la configuración de diversos movimientos artísticos ligados al ámbito virtual a principios del siglo XXI, su influencia en la cultura popular y su relación con las comunidades creativas surgidas en este ecosistema y el futuro que les espera a ellas y al contenido generado en el artículo "*Flash, Newgrounds y la confluencia entre la historia de Internet y el videojuego*".

El número de la revista se cierra con dos textos insertos en la sección de miscelánea "¿Quién teme al Lobo Feroz? Representación de los miedos infantiles a través del videojuego independiente *Fobos*" y "Scrubbing up on-line: How best practice hospital websites can drive medical tourism". En el primero de ellos, apelando al carácter expresivo, artístico y didáctico del medio videolúdico, Rocío Serna-Rodrigo y Albert Solé analizan cómo estos metatextos son capaces de reflejar temores propios de la literatura infantil y juvenil en formato píxel. Finalmente, Natàlia Ferrer-Roca, Sílvia Espinosa-Mirabet y Andréa Oliveira exploran la gestión comunicativa de los hospitales a través de sus sitios web corporativos, cuya intención es transmitir confiabilidad y credibilidad con el fin de establecer relaciones con los usuarios en el campo del turismo de salud.

REFERENCIAS

- Anable, A. (2018). *Playing with feelings. Video Games and Affect*. University of Minnesota Press.
- Gómez-García, S., Hera, T. de la & Cuadrado-Alvarado, A. (2021). Game Studies, Next Level? Nuevos horizontes para una disciplina emergente. *Index.comunicación*, 11(2).
- Martín, M., & Navarro, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31.
- Moreno, A., & Venegas, A. (2020). El videojuego como expresión de la problemática social. *Barataria. Revista castellano-manchega de Ciencias Sociales*, 29. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29>